

# Permainan Papan Kantong Pola sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Lilik Isro'atin<sup>1</sup>, Ruqoyyah Fitri<sup>2</sup>✉

(1) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya

(2) S2 Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author  
(ruqoyyahfitri@unesa.ac.id)

## Abstrak

Kemampuan berpikir logis anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan permainan papan kantong pola ABC-ABC. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis melalui kegiatan permainan kantong papan pola anak pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang meliputi dua siklus. Setiap siklus terdapat perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi karena menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian sebanyak 16 anak umur 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Sidoarjo. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan catatan lapangan dokumentasi. Model Miles dan Hubberman digunakan dalam analisis, dan analisis deskriptif (persentase) digunakan dalam analisis data kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa pada setiap indikator mengalami peningkatan, pada indikator mengisi pola yang kosong mengalami kenaikan hingga 93,75%, melanjutkan pola 81,25% dan membuat pola mandiri sebesar 81,25%. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yakni jika nilai anak melakukan kegiatan bermain pola mencapai 80%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir logis anak setelah diberi permainan papan kantong pola.

**Kata Kunci:** Berpikir Logis, Permainan Papan Kantong Pola, Anak Usia Dini

## Abstract

Children's logical thinking skills can be developed through fun activities, one of which is the ABC-ABC pocket board game. The purpose of this study was to determine the increase in logical thinking skills through the activity of playing pocket pattern board games for children in early childhood. This study uses a type of classroom action research that is designed in the form of repeated cycles consisting of two cycles. Each cycle has planning, action, observation, and reflection because it uses the Kemmis and Taggart models. The research subjects were 16 children aged 4-5 years at Pembina Sidoarjo State Kindergarten. Data collection techniques using observation, interviews and documentation field notes. Miles and Hubberman's model was used in the analysis, and descriptive (percentage) analysis was used in the analysis of the quantitative data. The results show that each indicator has increased, the indicator for filling in the blank pattern has increased to 93.75%, continued the pattern 81.25% and made an independent pattern of 81.25%. The criterion for success in this study is if the child's score in pattern playing activities reaches 80%. The results of this study can be concluded that there is an increase in children's logical thinking skills after being given a pocket pattern board game.

**Keyword:** Logical Thinking, Pocket Pattern Board Game, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian pendidikan atau pembinaan anak yang paling dasar dari usia 0 hingga usia 6 tahun, masa tersebut disebut dengan masa *golden age*. Masa dimana fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan pada tahap selanjutnya, anak memerlukan bimbingan berupa pendidikan formal agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan pada tahap selanjutnya (Yusuf, et al., 2023). Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk memberikan stimulasi bagi anak, taman kanak-kanak menjadi tempat bagi anak untuk mendapatkan stimulasi tersebut. Pasal 5(1) Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa standar taraf perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek, antara lain aspek fisik motorik, bahasa, nilai agama dan moral, kognitif dan sosial emosional (Setiawan, Gunawan, & Muslihati, 2022). Salah satu aspek yang paling penting bagi perkembangan anak usia dini yaitu aspek kognitif (Istiqomah & Maemonah, 2022). Setiap anak memiliki bekal sel saraf yang kurang lebih 100 miliar sel yang dibagi menjadi dua bagian yang memiliki fungsi berbeda. Bagian kanan (right hemisfer) yang memiliki fungsi berfikir holistik, kreatif dan divergen sedangkan bagian kiri (left hemisfer) memiliki fungsi untuk berpikir rasional, analitik dan berpikir logis (Ruslianti et al., 2023)

Salah satu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah pengembangan berpikir logis (Lestari, 2018). Kemampuan berpikir logis anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan salah satunya yaitu bermain pola (Wirdah et al., 2022). Bermain pola merupakan kegiatan merangkai atau menyusun suatu objek, warna, gerakan dan gambar yang dilakukan berulang-ulang dengan urutan dan pengaturan yang sama (Zippert et al., 2020; Yuriansa, 2022). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, anak dapat mengurutkan pola AB-AB dan ABC-ABC merupakan standar pencapaian perkembangan kognitif aspek berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun .

Media pembelajaran menjadi fasilitas bagi anak untuk mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, karena dengan menggunakan media pembelajaran anak dapat belajar sambil bermain (Nurrahman, 2019). Pada penelitian Asmayati dkk, media papan pola digunakan sebagai media kegiatan mengurutkan pola dan hasil menunjukkan media papan pola efektif digunakan dalam pembelajaran (Asmayati, et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memberikan rangsangan bagi anak untuk meningkatkan minatnya dalam belajar sehingga akan mendorong keberhasilan suatu pembelajaran (Kemendikbud, 2020).

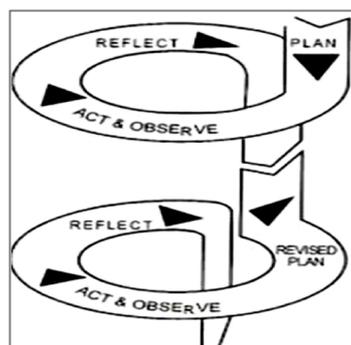
Penggunaan papan pola sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir logis, (Asmayati, et, al., 2022) kemampuan mengurutkan pola ABCD-ABCD untuk kategori berkembang sesuai harapan sebesar 86,67%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media papan pola memberikan dampak yang signifikan dalam menunjang keberhasilan belajar anak. Penelitian lain juga menyatakan hal serupa bahwa menggunakan media papan pola dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelas A di sekolah Kober birulwaliden, hasil penelitian tersebut yaitu pada siklus I kategori berkembang sesuai harapan memiliki persentase sebesar 16,6%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 33,3% pada kategori berkembang sesuai harapan dan pada siklus ketiga mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 75% pada kategori berkembang sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pemakaian media papan pola berhasil sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak (Ulfah & Nuraffiyah, 2022).

Pada tanggal 9 Maret 2023 dilaksanakan observasi di TK Negeri Pembina Sidoarjo pada kelompok A1. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa anak kelompok A1 dari 16 anak, hanya 2 anak yang dapat mengerjakan lembar kerja mengurutkan pola gambar ABC-ABC secara mandiri, sedangkan 14 anak yang lainnya masih kesulitan mengurukan pola ABC-ABC sehingga masih

memerlukan bantuan. Anak masih sering terbolak-balik dan kebingungan dalam mengurutkan pola ABC-ABC. Sedangkan untuk mengurutkan pola AB-AB sebagian besar anak sudah dapat mengurutkan pola AB-AB. Temuan lain yang ditemukan yaitu guru lebih sering menggunakan lembar kerja kertas dalam mengajar sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir logis dengan mengurutkan pola anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Sidoarjo masih belum optimal sehingga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis agar sesuai dengan tahap perkembangannya. Pemilihan kegiatan bermain pola ABC-ABC dengan media papan pola sebagai sarana yang digunakan untuk pengembangan kemampuan berpikir logis mengurutkan pola. Media papan pola digunakan agar anak lebih tertarik untuk mengurutkan pola, kertas warna-warni dan gambar-gambar yang menarik membuat anak merasa melakukan kegiatan bermain bukan belajar sehingga anak merasa senang saat melakukannya. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang, penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan media Permainan papan kantong pola sebagai upaya peningkatan kemampuan berpikir logis anak umur 4-5 tahun.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sering disebut Classroom Action Research (CAR) yaitu kajian tentang kegiatan pembelajaran berupa kegiatan yang secara sadar diproduksi dan berlangsung di dalam kelas (Arikunto, 2021). Dalam penelitian ini, sejak digunakan model Kemmis dan Taggart, setiap siklus terdiri dari dua siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi intervensi (Susilawati, 2023). Berikut merupakan gambar desain model Kemmis dan Taggart :



**Gambar 1. Model Kemmis dan Taggart**

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 di TK Negeri Pembina Sidoarjo yang memiliki usia 4-5 tahun. Jumlah anak pada kelas TK A terdiri dari 16 anak, 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Pada dasarnya 12 Anak di kelas A TK Negeri Pembina Sidoarjo adalah anak-anak yang kritis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Namun saat kegiatan bermain melengkapi pola ABC-ABC anak-anak mengalami kesulitan. Indikator keberhasilan kegiatan penelitian ini terlihat dari peningkatan berpikir logis anak terkait dengan menyusun pola ABC-ABC dengan 3 indikator yaitu anak dapat mengisi pola yang kosong, anak dapat melanjutkan pola dan anak dapat membuat pola ABC-ABC secara mandiri (Marpirah & Fadillah, 2020). Model Miles dan Hubberman digunakan dalam analisis, dan analisis deskriptif (persentase) digunakan dalam analisis data kuantitatif. Pada penelitian ini, kriteria keberhasilannya adalah persentase anak dalam permainan papan kantong pola mencapai 80%.

Tahapan dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021). Kemudian peneliti mengaplikasikan rancangan tersebut dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus 2. Pada saat kegiatan bermain pola ABC-ABC menggunakan media papan pola anak diminta

untuk mengisi pola yang kosong, anak dapat melanjutkan pola dan anak dapat membuat pola ABC-ABC secara mandiri. Peneliti mencatat setiap peningkatan perkembangan logis anak dalam bermain pola ABC-ABC dengan rumus berikut (Sudjono, 2018) :

$$P = \frac{f \times 100 \%}{N}$$

Gambar 2. Perhitungan Persentase

Keterangan :

f = Frekuensi yang dicari adalah persentase/jumlah anak dengan skor maksimal.

N = Jumlah kasus (frekuensi/jumlah anak)

P = angka persentase

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan mengikuti beberapa alur, alur pertama yaitu perencanaan dengan menetapkan materi pembelajaran mengenai alat ukur yang digunakan dalam penelitian serta alokasi pelaksanaannya. Alur kedua yaitu dimulai dengan melakukan tindakan, yang terdiri dari keseluruhan kegiatan belajar dan mengajar menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dalam mengenal pola ABC-ABC dengan anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Lalu dilanjutkan dengan observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung meliputi semua aktivitas anak, pengembangan materi serta hasil capaian anak pada perkembangan berpikir logis mengenal pola ABC-ABC. Setelah observasi selesai dilanjutkan dengan membuat refleksi yang meliputi kegiatan analisis dan penyusunan perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Penelitian ini membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan, yang dilaksanakan saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan di TK Negeri Pembina Sidoarjo yaitu awal Maret hingga awal April. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, diharapkan anak mengalami peningkatan perkembangan kemampuan berpikir logis dalam mengenal pola ABC-ABC sebagaimana yang telah ditetapkan. Sebagai sasaran penelitian untuk meningkatkan kemampuan anak berpikir logis digunakan media papan kantong pola. Berdasarkan kesulitan-kesulitan anak dalam bidang berpikir logis mengenal pola ABC-ABC, penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut :

### Siklus I

Persiapan tindakan kelas dilaksanakan berdasarkan hasil observasi seperti yang disampaikan pada latar belakang penelitian, yaitu guru lebih sering menggunakan lembar kerja kertas dalam mengajar sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran. Diperlukan perbaikan dalam media pembelajaran agar anak tertarik saat melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka sebagai bahan perbaikan pada siklus I disusunlah kegiatan tindakan yaitu membuat susunan jadwal penelitian sebelum lalu dilanjutkan dengan membuat susunan instrumen pembelajaran berupa rencana kegiatan harian, lalu membuat langkah-langkah susunan pembelajaran untuk mengimplementasikan pembelajaran mengenal pola ABC-ABC dengan anak mengisi pola yang kosong, melanjutkan pola dan membuat pola secara mandiri.

Saat pelaksanaan guru menjelaskan cara bermain yaitu dengan menempelkan pola gambar pada lembar kertas karton putih yang digambar kotak-kotak. Lalu guru menjelaskan tata cara

permainan masing-masing indikator. Pada indikator mengisi pola yang kosong, terdapat tiga bagian gambar yang kosong dengan urutan ABC-ABC lalu anak menempelkan gambar sesuai pola ABC-ABC sebanyak enam kotak yang kosong, lalu dilanjutkan dengan indikator melanjutkan pola anak melanjutkan pola ABC-ABC yang, tiga kotak pertama sudah diisi oleh guru anak melanjutkan enam kotak selanjutnya. Setelah itu anak membuat pola ABC-ABC secara mandiri dengan pola gambar yang disediakan oleh guru. Saat permainan masih ada beberapa anak yang masih meminta bantuan pada guru, guru kelas juga memberikan masukan dengan memperbaiki media pembelajaran agar lebih berwarna agar lebih menarik peserta didik. Perbaikan dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II. Perbaikan pertama yang harus dilakukan yaitu implementasi cara penyampaian langkah-langkah permainan. Perbaikan yang kedua yaitu media pembelajaran yang masih kurang menarik. Oleh sebab itu direncanakan membuat perbaikan untuk media pembelajaran agar lebih menarik lagi. Berikut merupakan penilaian dari kegiatan pembelajaran pada siklus I :

**Tabel 1. Penilaian Siklus I**

Indikator Penilaian	Presentase	Kriteria ketuntasan
Mengisi pola yang kosong	81,5%	Tuntas
Melanjutkan pola	62,5%	Belum tuntas
Membuat pola mandiri	50%	Belum tuntas

## Siklus II

Siklus II dilaksanakan perbaikan pembelajaran yang lebih difokuskan pada implementasi cara penyampaian langkah-langkah permainan dan perbaikan terhadap media pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran dirincikan dalam bentuk tabulasi. Rangkaian penelitian dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, tahapan observasi dan tahap refleksi. Sebelum melaksanakan tindakan siklus II guru membuat perencanaan dengan pembuatan susunan perangkat pembelajaran dan membuat susunan instrumen penelitian. Media pembelajaran yang digunakan pada prasiklus hanya menggunakan lembar kerja dan gambar, sedangkan pada siklus I menggunakan kertas karton berwarna putih dan gambar-gambar yang digunakan untuk pola hanya dipindahkan sesuai dengan pola ABC-ABC dan indikator penelitian. Sedangkan pada siklus II menggunakan media kantong papan pola yang terbuat dari kertas kardus yang dilapisi oleh kertas warna-warni dari kartas lipat yang dibuat untuk membuat kantong-kantong yang nantinya agar anak dapat meletakkan stik yang terdapat gambar pola di atasnya.

Tahap pelaksanaan guru menjelaskan tata cara permainan secara bertahap agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan untuk mengkondisikan agar peserta didik bisa tertib anak dibagi menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri dari 8 anak lalu anak berbaris di depan 2 kantong papan pola yang disiapkan, anak dengan bimbingan guru diinstruksikan untuk mengisi pola sesuai dengan urutannya Terdapat 3 baris kantong, baris pertama yaitu kantong mengisi pola, baris kedua kantong melanjutkan pola dan baris ketiga kantong mengisi pola yang kosong. Setiap baris terdiri dari 9 kantong dengan 3 siklus ABC-ABC. Lalu anak dengan bimbingan guru bergantian memenuhi kantong sesuai dengan tata cara yang dijelaskan yaitu memasukan stick bergambar kedalam kantong lalu membuat pola ABC-ABC. Pada tahap pelaksanaan anak sangat antusias dan bersemangat untuk melakukan permainan kantong papan pola dan sebagian besar anak sudah mulai memahami mengurutkan pola ABC-ABC. Pada akhir pembelajaran anak diajak menyimpulkan dan menceritakan pengalaman saat melakukan permainan papan kantong pola. Berikut merupakan penilaian dari siklus II :

Tabel 2. Penilaian Siklus II

Indikator Penilaian	Precentage	Kriteria ketuntasan
Mengisi pola yang kosong	93,75%	Tuntas
Melanjutkan pola	81,25%	Tuntas
Membuat pola mandiri	81,25%	Tuntas

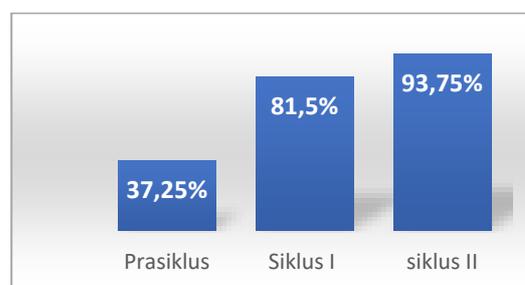
Peningkatan kemampuan berpikir logis dalam mengenal pola ABC-ABC pada usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Negeri Pembina Sidoarjo melalui permainan papan kantong pola mengalami peningkatan. Berikut tabel perbandingan peningkatan keseluruhan indikator dari prasiklus, siklus I dan siklus II :

Tabel 3. Tabulasi keseluruhan siklus

Indikator Penilaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Mengisi pola yang kosong	37,25%	81,5%	93,75%
Melanjutkan pola	25%	62,5%	81,25%
Membuat pola mandiri	12,5%	50%	81,25%

#### a. Mengisi Pola yang Kosong

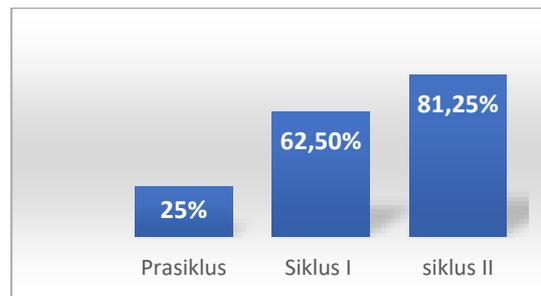
Data saat prasiklus untuk kemampuan berpikir logis dengan indikator mengisi pola yang kosong ketuntasan anak masih rendah, dari 16 anak hanya 6 anak yang tuntas sedangkan 10 anak belum tuntas, persentase ketuntasan hanya sebesar 37,25%. Pada tahapan siklus I sudah terjadi peningkatan dari 16 anak, 13 anak sudah tuntas dan hanya 3 anak yang belum tuntas, ketuntasan sebesar 81,5%. Siklus masih dilanjutkan karena pada indikator lain masih belum memenuhi ketuntasan. Pada siklus II data yang diperoleh dari ketuntasan anak dalam mengisi pola yang kosong yaitu dari 16 anak, hanya 1 anak yang belum tuntas sedangkan 15 anak tuntas saat mengisi pola yang kosong. Persentase ketuntasan sebesar 93,75%, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 80%.



Gambar 3. Hasil Penilaian mengisi pola yang kosong

#### b. Melanjutkan Pola

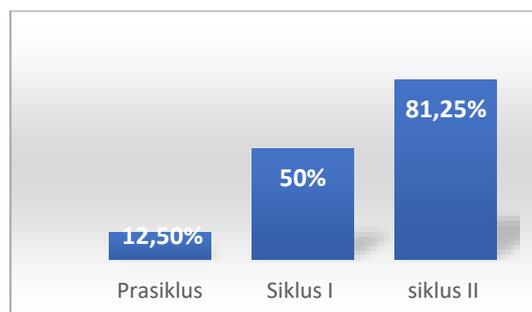
Data saat prasiklus untuk kemampuan berpikir logis dengan indikator melanjutkan pola ketuntasan anak masih rendah pada prasiklus persentase sebesar 25% dari 16 anak hanya 5 anak yang tuntas sedangkan 11 anak belum tuntas. Pada tahapan siklus I sudah terjadi peningkatan dari 16 anak, 10 anak sudah tuntas dan hanya 6 anak yang belum tuntas, ketuntasan sebesar 62,50%. Siklus masih dilanjutkan karena pada indikator lain masih belum memenuhi ketuntasan. Pada siklus II data yang diperoleh dari ketuntasan anak dalam mengisi pola yang kosong yaitu dari 16 anak, hanya 13 anak tuntas sedangkan 3 anak belum tuntas saat melanjutkan pola. Persentase ketuntasan sebesar 81,25%, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 80%.



Gambar 4. Hasil Penilaian Melanjutkan Pola

### c. Membuat Pola Mandiri

Data saat prasiklus untuk kemampuan berpikir logis dengan indikator membuat pola mandiri ketuntasan anak masih rendah pada prasiklus persentase sebesar 12,50% dari 16 anak hanya 2 anak yang tuntas sedangkan 14 anak belum tuntas. Pada tahapan siklus I sudah terjadi peningkatan dari 16 anak, 8 anak sudah tuntas dan hanya 8 anak yang belum tuntas, ketuntasan sebesar 50%. Siklus masih dilanjutkan karena pada indikator lain masih belum memenuhi ketuntasan. Pada siklus II data yang diperoleh dari ketuntasan anak dalam mengisi pola yang kosong yaitu dari 16 anak, hanya 13 anak sudah tuntas sedangkan 3 anak belum tuntas membuat pola mandiri. Persentase ketuntasan sebesar 81,25%, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 80%.



Gambar 5. Hasil Penilaian Membuat Pola Mandiri

Perkembangan kognitif adalah kemampuan manusia untuk membentuk opini tentang segala sesuatu diketahui dan diperoleh. Aspek kognitif dibagi menjadi tiga bagian, salah satunya adalah aspek kognitif yang berhubungan dengan berpikir logis. Berpikir logis adalah proses berpikir yang teratur untuk memahami perbedaan, pola, penyebab dan konsekuensi yang berhubungan dengan kemampuan mendasar (Rohimah & Aprianti, 2020). Permendikbud No 137 tahun 2014 menyebutkan bahwa perkembangan kognitif untuk anak umur 4-5 tahun anak salah satu aspeknya yaitu berpikir logis melalui kegiatan mengenal pola seperti pola AB-AB dan ABC-ABC kemudian mengulanginya. Berdasarkan penemuan di lapangan awalnya guru saat kegiatan menyusun pola gambar hanya sebatas menggunakan lembar kerja tanpa menggunakan variasi media pembelajaran. Hal tersebut membuat anak terlihat kurang bersemangat dan antusias terhadap kegiatan mengenal pola ABC-ABC, anak kesulitan untuk mengisi pola yang kosong, melanjutkan pola dan membuat pola ABC-ABC secara mandiri, sehingga berdampak dengan berkembangnya kemampuan berpikir logis peserta didik di usia 4-5 tahun kelompok A1 TK Negeri Pembina Sidoarjo.

Seorang guru harus dapat melakukan koreksi untuk memperbaiki kekurangan dalam memberikan pembelajaran pada anak (Maimanah et al., 2022). Kekurangan dalam proses pembelajaran dikarenakan peneliti kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan bagi anak. Peneliti melakukan evaluasi untuk memperbaiki metode pembelajarannya agar peserta didik lebih tertarik dan senang saat belajar demi keberhasilan pembelajaran, sehingga mendapatkan hasil yang

diharapkan (Maulana & Ritonga, 2022). Selain perbaikan dalam hal media pembelajaran, peneliti harus meningkatkan kemampuan dalam menjelaskan tata cara permainan dengan dengan baik, tentu saja hal tersebut penting demi pemahaman anak terhadap cara bermain dengan benar. Sebagai solusi permasalahan dari prasiklus dan siklus I maka dibuat media pembelajaran yang lebih menarik yaitu media papan pola yang terbuat dari karton dan dilapisi oleh kertas warna-warni dan diberi kantong-kantong untuk meletakkan urutan gambar sesuai pola media tersebut bernama papan kantong pola. Selain itu peneliti membuat pola gambar dengan diberi stik agar anak dapat memasukkannya kedalam kantong-kantong yang sudah disediakan. Peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran yang dilaksanakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada setiap indikator mengalami peningkatan, pada indikator mengisi pola yang kosong mengalami kenaikan hingga 93,75%, melanjutkan pola 81,25% dan membuat pola mandiri sebesar 81,25%. Penggunaan permainan menggunakan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa efektif meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini permainan kantong pola efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir logis. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan pada aktifitas guru, aktifitas anak, dan kemampuan kognitif anak. Di akhir siklus II aktifitas guru berada pada angka 87,5%, aktifitas anak sebesar 100%, sedangkan kemampuan mengurutkan pola ABCD-ABCD untuk kategori berkembang sesuai harapan sebesar 86,67%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media papan pola memberikan dampak yang signifikan dalam menunjang keberhasilan belajar anak (Asmayati, Haida, & Yarliani, 2022).

Penelitian lain menyebutkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui media papan flanel adalah sebagai berikut: (i) Memilih tema dan kegiatan yang akan dilakukan, (ii) Memilih dan menyiapkan item papan flanel yang sesuai, (iii) Mengatur letak atau posisi papan flanel agar terlihat jelas oleh anak, dan (iv) Mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan serta memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba. Ini menunjukkan bahwa keempat cara mengembangkan kognitif anak melalui media papan flanel dapat diterapkan pada anak usia dini (Cahyana & Martha, 2018). Hasil penelitian selaras dengan hasil penelitian dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan berpikir logis dalam mengurutkan pola ABC-ABC setiap anak berbeda. Hal ini terbukti masih ada anak yang belum mencapai target yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat penurunan anak yang berada pada kategori masih berkembang dan belum berkembang. Sedangkan untuk kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mengalami peningkatan.

## **SIMPULAN**

Kegiatan permainan papan kantong pola sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini umur 4-5 tahun di kelompok A TK Negeri Pembina Sidoarjo. Hasil menunjukkan bahwa pada setiap indikator mengalami peningkatan, pada indikator mengisi pola yang kosong mengalami kenaikan hingga 93,75%, melanjutkan pola 81,25% dan membuat pola mandiri sebesar 81,25%. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yakni jika nilai anak melakukan kegiatan permainan papan kantong pola mencapai 80%. Semua anak mengalami perkembangan, namun sebagian anak masih belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, sehingga anak harus distimulasi untuk berkembang sesuai dengan tahapannya masing-masing. Guru hendaknya membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta menyediakan media pembelajaran yang menarik, agar anak senang saat belajar. Kemampuan berpikir logis merupakan salah aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, oleh sebab itu saran untuk peneliti selanjutnya

agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif serta dikhususkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta : Bumi Aksara .
- Asmayati, N., Haida, R. N., & Yarliani, I. (2022). Penggunaan Media Papan Pola Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, Vol.2/ No.1 49-70.
- Cahyana, & Martha, L. (2018). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan. *UIN Raden Intan Lampung*, Thesis.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2022). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.15/No.2 151-158.
- Kemendikbud. ( 2020). *Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Di Rumah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Lestari, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Kognitif (Menenal Pola ABCD-ABCD) melalui Aktivitas Meronce Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 650-656.
- Maimanah, S., Musayyadah, & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2/No.2 25-35.
- Marpirah, D., & Fadillah. (2020). Kemampuan Menenal Pola ABCD Dengan Media Gambar Di Taman Kanak-Kanak Pgrl Karya Nilam Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.3/No.8 1-11 <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i8.5880>.
- Maulana, R. I., & Ritonga, F. U. (2022). Penerapan Metode Fun-Learning Tingkatkan Kemampuan Akademik Anak Di Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol.3/No.1 96-106.
- Nurrahman, A. (2019). Peran Serta Media Pembelajaran dalam Menfasilitasi Pembelajaran Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 7/No.2 101-105.
- Rohimah, & Aprianti. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini melalui Kegiatan Membentuk Plastisin. *Jurnal Ceria* , Vol. 03/ No. 01 93-101.
- Ruslianti, Sabariah, Saqinah, F., & Susanti, D. (2023). Perkembangan Otak Anak Usia Dini dan Dampaknya pada Kehidupan Seumur Hidup. *Jurnal Tambora* , Vol. 7/No.1 302-311.
- Setiawan, A., Gunawan, S., & Muslihati. (2022). Kebijakan Inovasi Pendidikan dalam Standar Nasional Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, Vol.2/No.1 1-14 <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/syamil/article/view/1857>.
- Sudjono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Susilawati, E. (2023). Bermain Aktif untuk Tingkatkan Percaya Diri Anak Usia Dini Pada Masa New Normal. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol.8/ No.1 95-102 <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.95-102>.
- Ulfah, F., & Nuraffiyah, C. (2022). Mengembangkan kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Papan Pola pada Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Tindakan di Kelas A PAUD Kober Birulwaliden Kecamatan Cilawugarut). *Jurnal Anaking*, Vol.1/No.1 1-8.
- Wirdah, F., Yuhariati, Fauzia, S. N., Yeningsih, T. K., & Rizka, S. M. (2022). Pengembangan Busy Book Untuk Kegiatan Bermain Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7/No.2 33-44.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.5/No.1 60-69 [10.31004/obsesi.v5i1.509](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509).
- Yuriansa, A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Pola Di TK IT Azkia Cadek Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Islam Pesantren, Pendidikan dan Sosial*, Vol.1/No.1 103-118.
- Yusuf, R. N., Khoeri, N. S., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak . *Jurnal Plamboyan*, Vol.1, No.1 37-44.
- Zippert, E. L., Douglas, A.-A., & Rittle-Johnson, B. (2020). Finding Patterns in Objects and Numbers: Repeating Patterning in pre-K Predicts Kindergarten Mathematics Knowledge. *Journal of Experimental Child*, <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020>.