



MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI: STUDI PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SNAKES AND LADDERS DI TK OXFORD PURI SCHOOL PPS MANYAR GRESIK

Nina Nuriyah Ma'arif
Sekolah Tinggi Agama Islam Daruttaqwa Gresik, Indonesia
ninamaarif77@gmail.com
Fifi Mazroatul Ummah
Sekolah Tinggi Agama Islam Daruttaqwa Gresik, Indonesia
fifimazummah@gmail.com

Abstract: This article reports on a study of the research and development (R&D) model regarding the development of instructional media called snakes and ladders game to foster early childhood (4-5 years old) logical thinking skills conducted at Kindergarten Oxford Puri School PPS Manyar Gresik. Using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) promoted by Dick and Carry and descriptive quantitative analysis, the results of this study state that the game media "the snakes and ladders" is suitable for instructional media in order to stimulate and develop logical thinking skills for the early childhood. Indeed, the validity of the media "the snakes and ladders" has revealed the "very good" category with a score of 81 (81%) reviewed by the material experts, the "very interesting" category with a score of 96 (96%) obtained from the media experts, and the category "very interesting" with score of 88 (88%) obtained from the learning practitioner experts. In addition, the trials of the products has illustrated that "the snakes and ladders" game is able to stimulate and develop children's logical thinking from "starting to develop" to "developing as expected".

Keywords: *Instructional media, snakes and ladders, early childhood, logical thinking*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani supaya anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Ini karena pola pertumbuhan dan perkembangan yang mereka miliki mempunyai tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang khusus, yang dikenal dengan periode "*golden age*", yakni usia keemasan yang merupakan masa berharga dimana anak mulai peka terhadap berbagai macam rangsangan.

Secara spesifik, pendidikan anak usia dini ditujukan untuk untuk melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan

¹Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 5.

tingkat pencapaian perkembangan anak, mengoptimalkan perkembangan anak, secara holistik integratif, mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan serta keterampilan anak.²

Dalam Islam, pendidikan anak usia dini diorientasikan untuk menumbuhkan, mengarahkan, membimbing, dan membina seluruh potensi yang ada pada diri anak seperti kecerdasan anak, intelektual, spiritual, spasial ruang atau tempat, kinestetis atau kemampuan yang menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide dan perasaan, sosial, etika serta estetika.³ Dalam kehidupan sehari-hari anak-anak banyak melakukan eksplorasi melalui lingkungan yang ada di sekitarnya baik dengan benda-benda, bentuk, warna atau ukuran, tanaman, binatang, peristiwa atau kejadian. Dengan kata lain, melalui pengalaman ini dapat menumbuhkan pengetahuan dan informasi yang baru untuk anak. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an :⁴

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Dalam ayat di atas menjelaskan bahwa awal mula nama benda-benda sudah ada ketika diciptakannya Nabi Adam A.S. Allah SWT menciptakan nama-nama benda untuk membedakan antara benda yang satu dengan benda yang lain. Montessori menyatakan bahwa dalam perkembangan anak terdapat masa peka, suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap sebuah objek atau karakteristik tertentu serta cenderung mengabaikan objek yang lainnya. Pada masa inilah anak memiliki kebutuhan dalam jiwa dan pikirannya yang secara spontan meminta kepuasan dalam jawaban. Masa peka ini tidak bisa dipastikan kapan mulai muncul timbulnya pada diri seorang anak karena ini bersifat tanpa paksaan dan spontan. Hal ini yang perlu diperhatikan masa peka seorang anak jika tidak dipergunakan secara optimal, maka akan sulit mendapatkan lagi kesempatan masa peka anak.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini pasal 10 yang terdiri dari nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.⁵ Pada setiap aspek-aspek yang telah disebutkan terdapat indikator yang memudahkan para pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu aspek dari lima aspek perkembangan anak tersebut, perkembangan kognitif memiliki peran yang penting untuk dikembangkan karena perkembangan kognitif anak memiliki tujuan mengembangkan kemampuan daya ingat dalam mengolah proses belajarnya, mengamati, memperhatikan, membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya, dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah serta mempunyai kemampuan dalam mengembangkan berpikir teliti (daya nalar).⁶

Perkembangan daya nalar diantaranya ditujukan agar anak memiliki kemampuan berpikir logis, yakni kemampuan yang berdasarkan pada fakta, rasional dan masuk akal manusia.⁷ Kemampuan berpikir logis termasuk proses yang penting dalam pembelajaran, dimana berpikir logis dapat merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal berbagai pola, perbedaan, klasifikasi, mengurutkan benda serta dapat mengenal sebab akibat dalam mengenal benda-benda

²Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 15.

³Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 139.

⁴QS. Al-Baqarah (2): 31.

⁵Enah Suminah dkk, *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018), h. 12-13.

⁶Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi “Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka Di Kelompok B”, *SKRIPSI*, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020), h. 2.

⁷Ni Nyoman Sriningsih, dkk, “Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri, Denpasar,” *Jurnal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 6 No. 1, (April, 2018), h. 97.



yang ada disekitarnya. Menurut Dewey, kemampuan berpikir logis bagi anak adalah upaya atau usaha anak yang dapat menentukan bahwa dugaan anak tersebut benar berdasarkan pengalaman-pengalamannya.⁸

Pendapat lain mengenai berpikir logis oleh Albecht mendefinisikan dengan “*Logical Thinking is the process in which one uses reasoning consistently to come to a conclusion*”.⁹ Berpikir logis merupakan sebuah proses yang menggunakan ketetapan dalam memberikan alasan untuk mendatangkan sebuah kesimpulan, dalam berpikir logis inilah bermaksud anak akan mendapatkan jawaban tentang kegiatan yang sedang anak lakukan dan setelah anak kerjakan. Kemampuan dari berpikir logis anak perlu dirangsang dan dikembangkan, bahwa dalam mengembangkan dan mengarahkan anak dengan melalui proses pembelajaran yang bermakna. Pemilihan metode belajar yang tepat bermaksud untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Seturut dengan gagasan di atas, beberapa ahli berpendapat bahwa pendidikan atau kegiatan pembelajaran untuk berpikir logis harus disesuaikan dengan dunia anak, yakni menggunakan metode bermain, sebab bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini dan aktivitas anak tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan bermain.¹⁰ Oleh karenanya, penggunaan metode bermain dinilai cukup efektif, menarik, mudah diikuti, menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Melalui bermain anak bisa berimajinasi, bereksplorasi, serta berkreasi dengan leluasa karena bermain merupakan wahana belajar dan anak akan mendapatkan pengalaman sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang.

Namun demikian, dalam penerapan pembelajarannya, pendidik dituntut untuk cermat memilih permainan yang akan digunakan sebagai sarana penunjang dalam membawa informasi yang akan disampaikan, salah satunya dengan menggunakan media belajar. Media belajar merupakan sarana perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang ingin disampaikan dapat mudah diterima dan dapat disampaikan dengan tepat kepada anak. Briggs juga mengemukakan bahwa media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan dapat merangsang anak untuk belajar, misalnya melalui gambar, film, buku, kaset dan lain-lain.

Media permainan edukatif yang baik merupakan media yang mampu dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada diri anak, selain itu dalam penggunaan pengembangan medianya yang sengaja dirancang untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran melalui metode bermain. Mengingat besarnya manfaat yang ada pada media permainan edukatif oleh karena itu penting adanya pengembangan media permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran. Dalam kegiatan pengembangan media permainan edukatif ini sejalan dengan gerakan 3R yakni *reuse* (gunakan kembali), *reduce* (kurangi) dan *recycle* (daur ulang) yang merupakan upaya memanfaatkan kembali bahan yang tidak terpakai dengan mengolahnya menjadi sebuah barang atau bahan yang memiliki nilai guna edukatif. Studi ini mengkaji pengembangan media permainan *snakes and ladders* sebagai media penunjang kemampuan berpikir logis anak usia dini pada kelompok A usia 4-5 tahun di TK Oxford Puri School PPS Manyar Gresik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), dimana metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.¹¹ Dalam konteks penelitian pengembangan disini adalah mengembangkan produk pembelajaran berupa media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Model pengembangan yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah model

⁸Rina Sakbaina Lubis, Anita Yus, “Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dahlia Indah” *Jurnal Usia Dini*, Vol. 5 No. 1, (2019), h. 40.

⁹Rini M, “Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun”, *SKRIPSI*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), h. 18-19.

¹⁰M. Fadhillah, *Bermain & Permainan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 6.

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 297.



pengembangan ADDIE, yakni *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluation* (mengevaluasi).¹²

Produk pengembangan media permainan *snakes and ladders* lebih lanjut diuji kelayakannya melalui uji coba untuk mendapatkan penilaian dan data-data yang menyatakan kevalidan produk dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba yang pertama dilakukan dengan memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran anak usia dini. Kemudian dari hasil uji coba dengan memvalidasi produk dari para ahli dianalisis dan dijadikan masukan untuk perbaikan produk. Selanjutnya uji coba kedua dilaksanakan secara uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang akan dilakukan pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) TK Oxford Puri School PPS Manyar.

Subjek dalam penelitian ini yakni para validator dan anak kelompok A TK Oxford Puri School PPS Manyar yang berjumlah 21 sebagai sumber data yang memberikan data berupa pengembangan media dari validasi penilaian guna menetapkan kelayakan produk yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran. Dalam pengumpulan data tersebut dilakukan dengan beberapa instrumen yakni dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Dari data yang diperoleh melalui ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran anak usia dini lebih lanjut dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dalam untuk menentukan kemenarikan, keefektifan dan ketepatan produk media permainan *snakes and ladders* yang diorientasikan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Kognitif & Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Karakteristik Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan kemampuan berpikir pada manusia.¹³ Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* persamaan dari *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* merupakan penataan, perolehan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan berdasarkan pengetahuan faktual atau nyata yang pengetahuannya diperoleh dari pengalaman.

Desmita menyatakan bahwa perkembangan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.¹⁴ Yusuf berpendapat bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta dalam melakukan penalaran dan pemecahan masalah sederhana yang dihadapi, dalam perkembangannya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat memahami secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.¹⁵ Dengan demikian, karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan yang berhubungan dengan rasa ingin tahu anak yang berhubungan dengan cara berpikir anak dalam memahami serta menanggapi segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga pengetahuan yang dimiliki anak akan bertambah. Artinya dengan terjadinya proses perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan berpikir anak sehingga anak dapat bereksplorasi serta bisa mendeskripsikan tentang dirinya sendiri, orang lain, tumbuhan, hewan serta berbagai benda dan juga kondisi yang ada di sekitarnya untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi baru.

¹²Kiki Marisa Puji, Fakhili Gulo dan A. Rachman Ibrahim, "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA," *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol 1, No. 1, (2014), h. 60.

¹³Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 11

¹⁴Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Jogyakarta: Gava Media, 2018), h. 44.

¹⁵Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 32.



Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Bidang Kognitif pada Anak

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu.¹⁶ Dengan adanya standar tingkat pencapaian perkembangan anak bertujuan untuk menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Berikut standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam bidang kognitif usia 4-5 tahun sesuai yang tertera pada standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak :¹⁷

Tabel 1
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Bidang Kognitif

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)
B. Berpikir Logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna
C. Berpikir Simbolik	1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak pernah luput dari aktifitas berpikir, berpikir merupakan suatu kegiatan yang terjadi di dalam otak serta dialami oleh setiap orang untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupannya serta dapat mengelompokkan, mengatur perencanaan, memahami sebab akibat, dan lain sebagainya. Iskandar mengemukakan pendapat bahwa kemampuan berpikir adalah kegiatan penalaran yang reflektif, kreatif dan kritis yang dapat berorientasi pada suatu proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep, aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul (sintesis) yang dihasilkan melalui pengamatan, pengalaman,

¹⁶Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 04.

¹⁷Ibid, Lampiran I, h. 24-26.



refleksi atau tindakan yang menilai diri sendiri berdasarkan kebiasaan, komunikasi sebagai landasan kepada suatu keyakinan dan tindakan.¹⁸

Logis berasal dari kata “*Logika*”, kata “*Logika*” berasal dari Yunani yaitu “*Logos*” yang berarti buah pikiran atau ungkapan dalam perkataan yang merupakan hasil dari pertimbangan nalar atau akal. Berpikir logis anak usia dini bisa diartikan dengan kemampuan kognitif yang merupakan kemampuan berpikir atau belajar atau kecerdasan dengan mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.¹⁹

Kemampuan berpikir logis anak menurut Piaget adalah kesadaran dari seseorang yang membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir. Tetapi anak akan mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri sehingga dengan kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak harus diberikan stimulus atau rangsangan agar kemampuan berpikir logisnya dapat diteruskan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan anak hadapi selanjutnya.²⁰

Berdasarkan pengertian tentang berpikir logis anak dapat disimpulkan bahwa berpikir logis adalah kemampuan berpikir yang masuk akal dalam menarik kesimpulan dengan berdasarkan fakta serta memahami dan menanggapi segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar sehingga pengetahuan yang dimiliki anak akan bertambah dan anak dapat menyelesaikan masalah-masalah secara sederhana.

Karakteristik Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki imajinasi dan fantasi serta anak memiliki daya konsentrasi yang rendah karena mereka masih berada pada proses perubahan yang berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani dan rohani. Adapun karakteristik yang ada pada kemampuan berpikir logis anak usia dini diantaranya :²¹

- 1) Kemampuan berpikir. Anak dapat menentukan langkah yang ditempuh dengan teratur dalam menyelesaikan masalah-masalah secara sederhana yang diberikan dari awal perencanaan hingga didapatkan suatu kesimpulan.
- 2) Kemampuan berargumen. Anak dapat memberikan argumen atau pendapatnya secara logis dengan sesuai fakta atau informasi yang terkait dengan perencanaan masalah serta penyelesaian masalah yang akan ditempuh.
- 3) Penarikan kesimpulan. Anak dapat menarik kesimpulan dari suatu permasalahan yang ada dengan berdasarkan langkah penyelesaian yang telah ditempuh.

Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak usia dini diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan berpikir logis atau kognitif anak, upaya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan berpikir logis yang ada pada anak. Oleh sebab itu penting dalam memahami karakteristik kemampuan berpikir logis anak, agar digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logisnya sesuai dengan karakteristik anak.

Ada beberapa proses upaya yang harus dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak usia dini, diantaranya adalah :²²

¹⁸Irmaida, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Papan Flanel Di RA Fathun Qarib”, *SKRIPSI*, (Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020), h. 9.

¹⁹Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 31.

²⁰Muhammad Irham & Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 42.

²¹Mimi Putri Yanti, “Analisis Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pembelajaran Daring Di PAUD IT An-Nahl”, *SKRIPSI*, (Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2021), h. 16-17.

²²Suminah dkk, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h. 25.



- 1) Memberikan fasilitas kegiatan pembelajaran yang beragam dengan melibatkan anak secara aktif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan mengenai pengenalan benda-benda yang ada disekitarnya.
- 2) Dapat memberikan dukungan kepada anak dalam menggunakan beragam media atau alat, benda serta bahan yang tidak membayakannya dengan menyebutkan benda-benda yang digunakan untuk bermain, membedakan benda berdasarkan bentuk atau warna, menyamakan, mengelompokkan, menyusun dua pola atau tiga pola, mengurutkan, membandingkan bentuk, ukuran warna, besar-kecil, panjang-pendek, sedikit-banyak, berat-ringan, tinggi rendah baik disampaikan melalui lisan, menggunakan benda secara langsung, melalui gerakan serta melalui hasil karyanya.
- 3) Memberikan rangsangan atau stimulus dalam memahami identitas dari suatu objek dengan bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lainnya misalnya manusia adalah makhluk hidup kemudian ada perbedaan antara identitas laki-laki dan perempuan, serta memahami sebab-akibat misalnya angin bertiup menyebabkan daun bergerak dan air dapat menyebabkan sesuatu jadi basah.

Prinsip Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran anak usia dini adalah bahwa media digunakan untuk mengarahkan dan mempermudah anak dalam belajar serta upaya memahami materi pembelajaran. Sebagai pendidik anak usia dini sudah seharusnya memiliki jiwa yang kreatif serta inovatif dalam merancang dan membuat sebuah media pembelajaran agar lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar. Dalam membuat media pembelajaran anak usia dini, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yakni :²³

- 1) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, akan tetapi benar-benar untuk membantu anak dalam belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna sehingga sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi anak.
- 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak seperti beracun, benda tajam dan lain sebagainya.
- 4) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan efisien atau dibuat dari bahan bekas/sisa.
- 5) Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksplorasi serta menambah pengetahuan baru.
- 6) Media hendaknya awet, kuat dan tahan lama sehingga tetap efektif digunakan.

Syarat Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam membuat media pembelajaran anak usia dini dibutuhkan perencanaan pengetahuan yang cukup sehingga dalam prosesnya tidak dibuat dengan sembarangan. Hal ini penting diperhatikan agar media pembelajaran anak usia dini yang dihasilkan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan pembuatannya, sehingga dalam membuat media pembelajaran anak usia dini terlebih dahulu harus mengetahui syarat-syarat pembuatan media pembelajaran yang meliputi :²⁴

- 1) Syarat edukatif atau nilai-nilai pendidikan
Pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga penerapannya dalam proses pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara khusus syarat edukatif atau nilai-nilai pendidikan yang dimaksud yakni :

²³Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 173-174.

²⁴Lela Nurlaela, "Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di *Play Group* Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung", *SKRIPSI*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), h. 17.



- a. Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan program kegiatan pendidikan yakni dengan kurikulum pendidikan anak usia dini yang berlaku.
 - b. Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan menambah pengetahuan serta keterampilan anak, dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak (tahap perkembangan anak) serta mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
- 2) Syarat teknik atau langkah dan prosedur pembuatan
- Adapun syarat teknik pembuatan media pembelajaran yakni dalam pemilihan bahan, pemilihan warna, keawetan media, ketahanan bahan, keamanan bahan dan lain sebagainya. Secara rinci syarat teknik atau langkah dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut :
- a. Media pembelajaran hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
 - b. Media pembelajaran dibuat menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, misalnya memanfaatkan barang-barang bekas atau sisa.
 - c. Media pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep). Misalnya dalam membuat bentuk-bentuk geometri ketetapan bentuk dan ukuran yang tepat/benar mutlak dipenuhi karena jika bentuk-bentuk ukurannya tidak tepat/benar akan menimbulkan kesalahan konsep.
 - d. Media pembelajaran hendaknya awet, kuat dan tahan lama sehingga tetap efektif walau cahaya berubah.
 - e. Media pembelajaran hendaknya aman dalam arti tidak mengandung unsur yang membahayakan anak seperti benda-benda tajam, beracun dan lain sebagainya.
 - f. Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas.
- 3) Syarat estetika atau keindahan
- Dalam syarat estetika yang menyangkut unsur keindahan dari pembelajaran yang dibuat menjadi penting untuk diperhatikan karena mempengaruhi kemampuan produk dalam menarik perhatian dan motivasi anak untuk menggunakannya. Adapun hal-hal yang berkaitan dengan syarat estetika sebagai berikut :
- a. Bentuk yang elastis serta ringan (mudah digunakan oleh anak).
 - b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil).
 - c. Warna (dalam kombinasi warna) serasi dan menarik.

Profil Media Permainan *Snakes and Ladders*

Pada bab ini diuraikan tentang paparan data yang berkaitan dengan pengembangan media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak usia dini yang telah dilakukan oleh peneliti. Ada beberapa cara memainkan media permainan *snakes and ladders* yakni sebagai berikut:

Permainan Mengenal Bentuk. Dalam hal ini ada beberapa macam, seperti *permainan mencari bentuk (segitiga)*, *permainan tebak gambar dengan bentuk (lingkaran)*, *permainan mencocokkan macam-macam bentuk dan ukuran*, dan *permainan menyusun bentuk geometri menjadi rumah*. Cara bermain permainan mencari bentuk (segitiga) ini, yakni guru memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan mencari bentuk dengan membacakan perintah sesuai dari kartu petunjuk, guru menyiapkan kotak tumpung kemudian menunjukkan kepada anak kotak tumpung yang memiliki gambar petunjuk bentuk segitiga sebagai tempat untuk membedakan bentuk gambar yang akan dilakukan, kemudian anak mengamati bentuk gambar-gambar lalu meletakkannya di kotak tumpung yang sesuai dengan kartu petunjuk, dan jika anak berhasil mencari bentuk gambar segitiga dengan tepat maka anak akan mendapatkan *reward* berupa sorakan “hebat” atau stiker gambar bintang.



Adapun permainan *tebak gambar dengan bentuk (lingkaran)*, yakni guru memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan tebak gambar dengan bentuk, guru menyiapkan kotak tampung yang berisikan gambar benda-benda yang berbentuk lingkaran, kemudian anak mengamati gambar benda-benda sambil mendengarkan guru membacakan kartu petunjuk, dan jika anak berhasil menebak gambar dengan tepat maka anak akan mendapatkan *reward* sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat oleh guru dan anak pada awal permainan.

Terkait dengan cara permainan *mencocokkan macam-macam bentuk dan ukuran*, guru memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan mencocokkan macam-macam bentuk dan ukuran dengan membacakan perintah sesuai dari kartu petunjuk, guru menyiapkan bentuk seperti papan yang berisikan gambar macam-macam bentuk dan ukuran serta kotak tampung yang berisikan macam-macam bentuk geometri dan ukuran yang terbuat dari busa hati *spons* warna, selanjutnya anak mengamati macam-macam bentuk serta ukuran, dan jika anak berhasil mencocokkan macam-macam bentuk dan ukuran pada papan yang telah disediakan akan mendapatkan *reward* sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat oleh guru dan anak pada awal permainan.

Sedangkan cara bermain *permainan menyusun bentuk geometri menjadi rumah*, yakni guru memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan menyusun bentuk geometri menjadi rumah dengan membacakan perintah sesuai dari kartu petunjuk, guru menyiapkan papan yang telah digambar bentuk dasar yakni segitiga dan persegi/kotak, guru juga menyiapkan beberapa kartu gambar bentuk rumah dengan warna yang berbeda, guru menyiapkan kotak tampung yang berisikan bentuk-bentuk geometri (segitiga sebagai atap, persegi/kotak sebagai badan rumah, persegi panjang sebagai pintu, persegi/kotak kecil serta lingkaran kecil sebagai jendela) dengan berbagai warna, selanjutnya anak dipersilahkan untuk memilih kartu gambar dengan warna yang disukai, dan jika anak berhasil menyusun bentuk geometri menjadi rumah sesuai kartu gambar dengan warna yang telah anak pilih akan mendapatkan *reward* berupa tepuk “tos” atau memberikan sorakan “hebat”.

Permainan mengenal warna. Permainan ini terdiri dari *permainan maze*, *permainan mengelompokkan bentuk sesuai warna*, *permainan menyusun bentuk sesuai warna*, dan *permainan menyebutkan warna*. Dalam permainan *maze* guru memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan *maze* dengan membacakan perintah sesuai dari kartu petunjuk, guru menyiapkan gelas karton warna yang berisikan bentuk (lingkaran) yang telah dibuat menggunakan kain flanel dengan warna yang berbeda, selanjutnya anak dipersilahkan untuk memilih warna yang disukai, dan jika anak berhasil menyusun bentuk dengan satu warna tersebut pada permainan *maze* akan mendapatkan *reward* berupa tepuk “tos”.

Sedangkan *permainan mengelompokkan bentuk sesuai warna*, yakni guru memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai permainan mengelompokkan bentuk sesuai warna dengan membacakan perintah dari kartu petunjuk, guru menyiapkan papan yang telah dibentuk menggunakan kardus bekas serta botol bekas dengan hiasan kain flanel warna, guru juga menyiapkan bentuk lingkaran warna yakni dengan menggunakan kuncir warna, selanjutnya anak akan bermain memasukkan kuncir warna pada botol sesuai dengan warnanya, dan jika anak dapat mengelompokkan kuncir warna dengan tepat akan mendapatkan *reward* sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat oleh guru dan anak pada awal permainan.

Permainan mengenal konsep. Dalam permainan ini memiliki dua jenis, yakni *permainan dengan membandingkan benda (kasar-halus)* dan *permainan dengan membandingkan benda (tebal-tipis/ berat-ringan)*. Selain itu, permainan *snakes and ladders* bisa berupa permainan menyusun benda berdasarkan bentuk dan ukuran. Dalam permainan ini bisa berbentuk *permainan menyusun benda dari besar-kecil* dan *permainan menyusun benda dari panjang-pendek*.

Analisis Kelayakan Media Permainan Snakes & Ladders

Untuk mendapatkan data terkait kelayakan produk yang telah dikembangkan maka dilakukan validasi untuk mengetahui penilaian dari media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak bagi pembelajaran. Melalui data validasi diperoleh dari validator dan uji lapangan dengan jenis data berupa pengembangan media dari validasi penilaian guna menetapkan kelayakan produk yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran.



Data pokok atau data penilaian kelayakan media permainan edukatif diperoleh dari penilaian angket berskala 1-5 yang telah diisi oleh beberapa ahli sebagai validatornya yang meliputi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran anak usia dini serta data kemampuan anak yang terkumpul pada kegiatan implementasi lapangan. Adapun data mengenai produk yang telah dikembangkan diperoleh dari komentar, kritik serta saran dari para ahli terkait produk media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak. Proses validasi dilakukan oleh beberapa ahli yang menjadi validator yakni ahli materi oleh ibu Dra. Hj. Nur Fadhillah, M.Pd.; ahli media oleh ibu Nur Fikriyatul Khasanah, M.Pd. dan ahli praktisi pembelajaran anak usia dini oleh ibu Himayatul Ummah, S.Pd. Berikut penyajian data proses validasi oleh beberapa ahli diantaranya:

Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi pada penelitian pengembangan media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak yakni ibu Dra. Hj. Nur Fadhillah, M.Pd. yang merupakan dosen mata kuliah perkembangan anak usia dini pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan juga sebagai guru beserta kepala sekolah di taman kanak-kanak. Validasi yang telah dilakukan ahli materi terkait dengan aspek kesesuaian materi, aspek fisik, aspek fungsional, dan aspek efek/hasil bagi strategi pembelajaran dari produk yang telah dikembangkan yakni media permainan *snakes and ladders*. Hasil dari penilaian produk media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak pada validasi materi dalam angket berskala 1-5 dari 20 item pertanyaan menunjukkan sangat valid, yakni yakni 81 (81%), yang berarti dalam kategori sangat baik. Ahli materi memberikan kritik dan saran untuk penggunaan warna pada media *snakes and ladders* hendaknya menggunakan warna sekunder atau warna primer yang mudah dikenal oleh anak, sehingga proses validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dengan satu kali revisi.

Validasi Ahli Media

Dalam validasi ahli media pada penelitian pengembangan media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak yakni ibu Nur Fikriyatul Khasanah, M.Pd. yang merupakan dosen mata kuliah media pembelajaran pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Validasi yang akan dilakukan ahli media terkait dengan aspek fisik, aspek fungsional dan aspek efek/hasil bagi strategi pembelajaran dari produk media permainan *snakes and ladders*.

Sedangkan kritik dan saran dari ahli media menyatakan bahwa diperlukan perbaikan untuk setiap kartu bergambar hendaknya dilaminating, penambahan lapisan kain *flanel* pada bagian kepingan untuk bawah botol di permainan mengelompokkan kuncir warna agar lebih awet, penambahan perekat *velcro* pada bagian sisi gambar papan permainan menyusun bentuk geometri menjadi rumah serta penambahan hiasan pada pegangan di permainan mengenal warna sehingga proses validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali dengan satu kali revisi.

Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

Dalam validasi ahli praktisi pembelajaran pada penelitian pengembangan media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak yakni ibu Himayatul Ummah, S.Pd. yang merupakan guru pendidikan anak usia dini di TK Oxford Puri School kelompok A. Validasi yang akan dilakukan praktisi pembelajaran terkait dengan aspek relevansi materi, aspek fisik, aspek fungsional dan aspek efek/hasil bagi strategi pembelajaran dari produk media permainan *snakes and ladders*. Hasil penilaian produk media permainan *snakes and ladders* pada validasi ahli praktisi pembelajaran dalam angket berskala 1-5

Tahap Implementasi Media Permainan Snakes & Ladders

Dalam pemaparan data penilaian yang berupa data kemampuan anak pada tahap implementasi media permainan *snakes and ladders* beserta data nilai pada lembar kegiatan belajar anak sebelum tahap implementasi dilakukan. Sebelum implementasi media permainan *snakes and ladders* dilakukan, pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan cara anak selalu mendengarkan guru menerangkan di depan kelas serta melihat papan tulis dan media gambar sebagai media



penyampaian materi belajar yang dilanjutkan dengan lembar kegiatan belajar sebagai media berlatih anak. Dari lembar kegiatan belajar yang dikerjakan oleh anak diperoleh hasil penilaian guru kelas terkait kemampuan berpikir logis anak pada konsep fungsi, bentuk, warna serta ukuran dalam bentuk menggolongkan penilaian setiap anak. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala pencapaian perkembangan anak berskala 1-4 dengan kriteria kecakapan kemampuan anak pada aspek berpikir logis di bidang perkembangan konsep fungsi, bentuk, warna serta ukuran dengan menggunakan metode belajar secara klasikal. Rata-rata dari anak-anak masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan persoalan sederhana pada lembar kegiatan anak. Beberapa anak mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri dan beberapa anak yang lainnya belum bisa menyelesaikannya.

Pada kegiatan selanjutnya media permainan *snakes and ladders* dihadirkan untuk menunjang kegiatan belajar pengganti metode klasikal yang dominan membosankan menjadi kegiatan belajar dengan metode bermain yang asik dan menyenangkan. Melalui metode bermain sambil belajar anak bisa aktif mencoba pengalamannya secara langsung. Dengan demikian pengalaman belajarnya akan lebih bermakna dirasakan oleh anak sehingga anak akan memahami konsep dengan maksimal dan dapat tersimpan di memori anak dalam jangka panjang. Adapun data hasil kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak dalam bidang perkembangan konsep fungsi, bentuk, warna serta ukuran

Hasil kegiatan bermain sambil belajar menggunakan media permainan *snakes and ladders* membawa pengaruh positif bagi aspek perkembangan kemampuan berpikir logis anak. Rata-rata kemampuan berpikir logis anak mengalami peningkatan dari pada kegiatan belajar sebelumnya yang masih dilakukan secara klasikal sehingga dapat dikatakan media permainan *snakes and ladders* yang dikembangkan mampu menstimulasi aspek perkembangan berpikir logis anak pada bidang perkembangan konsep fungsi, bentuk, warna serta ukuran dengan baik.

Dari data pokok atau data penilaian kelayakan media yang terangkum dalam angket penilaian para ahli, media permainan *snakes and ladders* sudah bisa dikatakan baik serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini juga diperkuat dengan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan adanya dampak positif pada aspek perkembangan kemampuan berpikir logis anak yang mengalami peningkatan, sehingga media permainan *snakes and ladders* dapat dikatakan sudah mampu memenuhi fungsinya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang mampu menstimulasi aspek perkembangan kognitif yang mengarah pada kemampuan berpikir logis anak. Ringkasnya, dapat disimpulkan bahwa media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak benar-benar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Revisi Produk Media Permainan Snakes and Ladders.

Dalam proses validasi yang sudah dilakukan oleh ahli materi, ahli media serta praktisi pembelajaran anak usia dini mendapatkan hasil berupa kritik, saran dan data pokok atau data penilaian kelayakan yang digunakan sebagai masukan untuk perbaikan agar produk benar-benar layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah paparan revisi produk berdasarkan masukan dari para ahli :

Ahli Materi. Validasi ahli materi dilakukan satu kali dengan satu kali revisi dimana produk yang telah dikembangkan mendapat beberapa masukan untuk perbaikan pada produk sehingga pada tahap selanjutnya media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak dapat dinyatakan valid serta bisa diuji cobakan setelah melalui proses revisi. Validasi dilakukan pada tanggal 22 April 2022 dengan saran hendaknya pada permainan mengenal warna, penentuan warna sebaiknya menggunakan warna sekunder atau warna primer yang mudah dikenal oleh anak. Hasilnya produk telah disetujui oleh ibu Dra. Hj. Nur Fadhilah, M.Pd.

Ahli Media. Validasi ahli media dilakukan satu kali dengan satu kali revisi dimana produk yang telah dikembangkan mendapat beberapa masukan untuk perbaikan pada produk sehingga pada tahap selanjutnya media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir



logis anak dapat dinyatakan valid serta bisa diuji cobakan setelah melalui proses revisi. Validasi dilakukan pada tanggal 25 April 2022 dengan saran dan perbaikan pada setiap kartu bergambar hendaknya dilaminating, penambahan lapisan kain *flanel* pada bagian kepingan untuk bawah botol di permainan mengelompokkan kunci warna agar lebih awet, penambahan perekat *velcro* pada bagian sisi gambar papan permainan menyusun bentuk geometri menjadi rumah serta penambahan hiasan pada pegangan di permainan mengenal warna. Hasilnya produk telah disetujui oleh ibu Nur Fikriyatul Khasanah, M.Pd.

Ahli Praktisi Pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli praktisi pembelajaran memperoleh apresiasi yang sangat baik terkait produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini, praktisi pembelajaran yang merupakan guru kelas menyatakan bahwa media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis anak yang dikembangkan oleh peneliti dapat membantu guru dalam menyampaikan materi belajar sambil bermain secara mudah melalui metode yang disukai oleh anak-anak. Berbagai macam permainan serta warna yang ada pada media permainan *snakes and ladders* juga mudah menarik perhatian serta minat anak dalam belajar sambil bermain, sehingga membuat anak menjadi fokus pada kegiatan belajar yang dilakukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilakukan maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media permainan *snakes and ladders* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis pada kelompok A (usia 4-5 tahun) dibuat melalui lima tahapan pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dengan satu kali revisi yang memperoleh skor 81 dengan presentasi 81% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak satu kali dengan satu kali revisi yang memperoleh skor 96 dengan presentasi 96% termasuk dalam kategori “sangat menarik”. Validasi media oleh ahli praktisi pembelajaran dilakukan sebanyak satu kali yang memperoleh skor 88 dengan presentasi 88% termasuk dalam kategori “sangat menarik”. Adapun dalam uji coba produk yang telah dikembangkan mampu menstimulasi aspek perkembangan kognitif yang mengarah pada kemampuan berpikir logis anak yang semula “mulai berkembang” menjadi “berkembang sesuai harapan”. Dengan demikian produk media permainan *snakes and ladders* dinyatakan layak digunakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran bagi anak kelompok A untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis yang memuat tentang konsep fungsi, bentuk, warna serta ukuran. Ringkasnya, dapat disimpulkan bahwa media permainan *snakes and ladders* benar-benar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi atau merangsang kemampuan berpikir logis anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an. Surah Al-Baqarah (2): 31.
Arikunto, Suharsimi. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers, 2013.



- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*. Vol. 05, No. 1, (April, 2016), 1-13.
- Enah, Suminah dkk. *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.
- Fadhilah, M. *Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Hasan, Muhammad dkk. *Media Pembelajaran. Jawa Tengah*: Tahta Media Group, 2021.
- Hasmi, Fatyhatu Dinda Mutiara. "Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka Di Kelompok B." *Skripsi*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Irmaida. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Papan Flanel Di RA Fathun Qarib." *Skripsi*. Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020.
- Junaedi, Dedi. "Desain Pembelajaran Model ADDIE." *Jurnal Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, (2016), 5.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Lubis, Rina Sakbaina dan Anita Yus. "Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dahlia Indah." *Jurnal Usia Dini*. Vol. 5 No. 1, (2019), 40.
- M, Rini. "Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun." *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- Mahardika, Galang Prihadi. "Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari." *Jurnal Universitas Islam Indonesia*. Vol. 21, No. 2, (Yogyakarta: 2015), 3.
- Maisyaroh, Iis. "Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014.
- Mudhlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori ke Praktik)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mulyani, Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Jogyakarta: Gava Media, 2018.
- Nata, Abuddin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Nugraha, Ali dkk. *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.
- Nurfadillah Salam, Safei dan Jamilah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf." *Jurnal Al-Ahya*. Vol. 1, No. 1, (Januari, 2019), 54.
- Nurlaela, Lela. "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung." *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Puji, Kiki Marisa, Fakhili Gulo dan A. Rachman Ibrahim. "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA." *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol 1, No. 1, (2014), 60.
- Sit, Masganti. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing, 2012.
- Sriningsih, Ni Nyoman dkk. "Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri, Denpasar." *Jurnal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No. 1, (April, 2018), 97.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Suminah dkk. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.



- Walid, M. Ismail. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Moel Pengembangan ADDIE." *Skripsi*. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.
- Yanti, Mimi Putri. "Analisis Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pembelajaran Daring Di PAUD IT An-Nahl." *Skripsi*. Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, 2021.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Konsep Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2017.

