

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Anak pada masa usia dini ialah masa dini sangat bernilai serta mendasar selama rentang perkembangan dan pertumbuhan kehidupan manusia. Usia ini diisyarati dari bermacam periode yang fundamental dalam kehidupan anak berikutnya hingga periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini merupakan masa emas ataupun *golden age*. Banyak konsep serta kebenaran yang ditemui memberikan pemahaman bahwa periode keemasan pada masa usia dini ialah masa seluruh kemampuan anak berkembang sangat cepat.<sup>1</sup> Pada anak usia dini umur 4- 6 tahun, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi mereka. Oleh sebab itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini adalah bentuk kepedulian dengan memberikan pembelajaran baik langsung dari orang tuanya sendiri ataupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini.<sup>2</sup>

Pendidikan anak adalah pemberian upaya untuk merangsang, membimbing dan mengasuh serta memberikan kegiatan belajar yang membangun keterampilan dan kemampuan pada anak.<sup>3</sup> Sebagai orang tua, kita memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan dan stimulasi

---

<sup>1</sup> Fatimah Ibda, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', 3 2015 hal 27–38.

<sup>2</sup> Mohammad Fauziddin and Mufarizuddin Mufarizuddin, 'Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.2 (2018).

<sup>3</sup> Kamaruddin Amin. *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal*. (Jakarta:Direktur Jenderal, 2016), Hal. 1

kepada anak kita, hal itu selaras dengan hadis riwayat Riwayat Abu Ya'la, al-thabrani, aradan al-Baihaqi, dari Aswad ibnu Sari.<sup>4</sup>

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Artinya: “Seluruh anak dilahirkan atas kesucian sampai lisannya dapat menerangkan maksudnya, kemudian orang tualah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi”. Ayat tersebut menjelaskan bahwa seorang anak memiliki pendidikan yang layak ditentukan oleh stimulasi atau pendidikan dari orangtuanya. Menurut Keputusan Menteri Agama Republik Inonesia Nomor 792 Tahun 2018 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Athfal, Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (berpikir, kreatif, emosional dan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku), pendidikan agama, bahasa dan komunikasi. keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui seseorang pada masa kanak-kanak.<sup>5</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan jika pendidikan anak usia dini adalah pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan belajar yang mendorong perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental agar anak siap untuk belajar

<sup>4</sup> Susan Noor Farida, ‘Hadis-Hadis Tentang Pendidikan (Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak)’, *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis*, 1.1 (2018), 38 <<https://doi.org/10.15575/diroyah.v1i1.2053>>.

<sup>5</sup> Lukman Hakim Saifuddin. *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 792 Tahun 2018 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudhatul Athfal*. (Jakarta:Menteri Agama Republik Indonesia,2018) Hal. 3

lebih lanjut.<sup>6</sup> Menurut dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dipaparkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia dini yang merangsang dan mengoptimalkan perkembangannya. Guru pendidikan anak usia dini (PAUD) harus mengembangkan enam perkembangan. Keenam aspek tersebut adalah perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosio-emosional, linguistik serta nilai fisik dan motorik.<sup>7</sup>

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya yakni : belajar dan pemecahan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis. Berpikir logis pada kognitif Piaget berhubungan dengan *seriation*, *transitivity*, serta *konservasi*. *Seriation* ialah yang melibatkan pengurutan objek bagi ukuran, bentuk, ataupun ciri yang lain. *Transitivity* merupakan kapasitas dalam mengombinasikan hubungan secara logis buat menarik kesimpulan tertentu. *Konservasi* ialah memahami bahwasanya kuantitas, panjang, ataupun jumlah benda-benda tidak berhubungan dengan tampilan objek yang lain. Berpikir logis untuk anak berperan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya berpikir logis anak untuk meningkatkan perilaku ingin tahu, mencerminkan perilaku kreatif, mengenali metode memecahkan permasalahan, mengetahui benda dan lingkungan sekitar, memecahkan

---

<sup>6</sup> Indonesia, R. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, 41

<sup>7</sup> Pendidikan Anak, Usia Dini, and Universitas Negeri Padang, 'Evaluasi CIPP Penerapan Permendikbud 137 Dan 146 Tahun 2014 Di Kecamatan Sijunjung', 6.4 (2022), 2954–61 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2066>>.

permasalahan tiap hari, hal ini sesuai dengan hadist dari sabda Rasulullah SAW yang berbunyi:

تَفَكَّرُوا فِي الْخَلْقِ وَلَا تَفَكَّرُوا فِي الْخَالِقِ فَإِنَّكُمْ لَا تَقْدُرُونَ قَدْرَهُ

Artinya: “Berpikirlah tentang ciptaan dan jangan berpikir tentang Pencipta, karena kamu tidak akan mampu memikirkan-Nya.” (HR. Abu Nu’aim).<sup>8</sup> Dalam konteks ini, berpikir logis adalah proses berpikir yang menggunakan logika, rasionalitas, dan nalar. Dalam berpikir logis, anak mampu membedakan dan mengkaitkan secara kritis peristiwa-peristiwa yang terjadi saat ini, apakah peristiwa itu rasional dan sesuai dengan ilmu pengetahuan atau tidak.

Berpikir logis juga terkait dengan perbandingan, pengelompokan, struktur, energi berpikir, dan sebab-akibat. Agar anak dapat aktif meningkatkan pengetahuan, mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran, mengidentifikasi gejala sebab-akibat tentang dirinya, mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya, mengenal konsep besar kecil dengan cara membandingkan dapat berpikir secara sistematis menggunakan seluruh panca indranya.<sup>9</sup> Kemampuan berpikir logis merupakan salah satu aspek terpenting yang menentukan kemampuan siswa dalam menganalisis, merencanakan, dan

<sup>8</sup> Ahmad Mustafa Al-Maragi, *Tafsir Al Maragi Juz IV*, (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1993) Cet 2, hal. 288.

<sup>9</sup>Fitrah Nabila Dista, ‘Penerapan Pendekatan Sainifik Dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar’, *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5.2 (2019), 217–36 <<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-07>>.

memecahkan masalah kehidupan. Berpikir tidak memiliki indeks sikap. Oleh karena itu, tidak mudah bagi kita untuk mengamatinya dalam tindakan.<sup>10</sup>

Berpikir logis anak berdasarkan pada pengalaman akan benda-benda konkret, untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat distimulasi menggunakan media pembelajaran. Dalam karakteristiknya media pembelajaran dapat membantu manusia dalam mengatasi sedikit banyak keterbatasan indra manusia sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas.<sup>11</sup> Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar mengajar. Dalam hal ini tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yakni mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan membantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Berdasarkan observasi pada tanggal 28 Februari 2023 di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun, Terdapat beberapa masalah yakni belum meningkatnya capaian perkembangan anak dalam kemampuan berpikir logis diantaranya yaitu anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengenal

---

<sup>10</sup> Maisari Sri dan Purnama Sigit 'Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun', 2019.

<sup>11</sup> Rita Kurnia and M Ed, *Media Pembelajaran*. Surabaya: Jakad publishing, 2018.

<sup>12</sup> Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini', 5 (2021), 1560–66.

benda dengan memasang benda dengan pasangannya dan mengenal pola misal ABC-ABC dan mengulanginya, Namun jika hal itu tidak ditangani dengan cepat bisa memberikan dampak yang buruk bagi perkembangan selanjutnya, oleh karena itu perlu dilakukan cara ataupun penyelesaian yang tepat untuk mengatasinya. Peran pendidik dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak dengan menggunakan media yang menyenangkan dan sesuai usianya sangatlah penting. Penggunaan media pada lembaga yang kurang optimal membuat anak bosan dan tidak dapat mengembangkan berpikir logis, misalnya dalam kegiatan pendidikan lembaga pendidikan sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), pembelajaran kurang menyenangkan dan menarik.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui media pembelajaran. Pendidik membutuhkan penggunaan media pembelajaran, karena apapun yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran saat ini, peran guru harus didukung oleh media pembelajaran, agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang nyata atau konkret dan menarik membuat kegiatan menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satu media yang menyenangkan dan menarik adalah media *Think Table*.

Media *Think Table* yang memiliki arti meja berpikir adalah alat permainan yang bentuk meja untuk anak dengan berbagai macam permainan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Media *Think Table* bahan dasar awal

adalah kayu yang berbentuk seperti meja.<sup>13</sup> Media *Think Table* memiliki beberapa jenis permainan yang dapat meningkatkan berpikir logis anak, jenis mainan pertama adalah permainan mencocokkan tutup botol sesuai tempatnya, permainan ini bermanfaat untuk melatih berpikir logis anak dengan mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok berpasangan, permainan kedua ikat tali sepatu, ketiga permainan mengancing baju, keempat permainan bel sepeda, kelima permainan resleting baju dalam permainan ini anak dapat mengenal sebab-akibat terkait dengan dirinya, keenam permainan mengukur benda dengan meteran dengan permainan ini anak mampu mengenal konsep besar kecil dan panjang pendek melalui kegiatan membandingkan ketujuh permainan *orbit training* (pelatihan orbit), dan kedelapan permainan balok berpola dengan permainan ini anak dapat mengenal pola dengan baik. Diharapkan dengan permainan tersebut anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dibutuhkan media yang menyenangkan, menarik dan disajikan dalam bentuk konkret supaya dapat dimengerti oleh peserta didik sehingga anak dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Mengingat pentingnya media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak, maka judul dari penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Think Table* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro.”

---

<sup>13</sup> Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, ‘Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini’, 5 (2021), 1560–66.

## B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5 Tahun Di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5 Tahun Di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro?

## C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5 Tahun Di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro.
2. Menjelaskan hasil pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5 Tahun Di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro



#### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian dari penelitian yang dikemukakan di atas, diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari kajian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat secara Teoritis
  - a. Mempromosikan ide-ide dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.
  - b. Informasi lebih lanjut tentang perkembangan lembaga madrasah.
  - c. Tujuannya adalah memberi manfaat peneliti untuk memfokuskan penelitian mereka pada sektor pendidikan.
  - d. Menambah informasi tentang artikel akademik di bidang pendidikan Fakultas Tarbiyah.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Bagi Guru
 

Menambah dan mendapatkan informasi baru tentang pembelajaran yang menyenangkan terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.
  - b. Bagi Lembaga RA Raudlatun Nashirin
 

Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Tujuannya untuk melatih dan mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, termotivasi dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan sikap

positif siswa terhadap berpikir logis, dan diharapkan dapat memperkaya media yang digunakan dalam pembelajaran. di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro.

c. Bagi Penulis

Memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang penelitian dan mendapatkan pengalaman dengan teori-teori baru.

d. Bagi Orangtua

meningkatkan pemahaman orang tua tentang media yang menarik dan menyenangkan dan pengetahuan tentang kemampuan berpikir logis.

e. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan, bimbingan, pengalaman dan pemahaman terhadap fakta atau informasi yang ada.

**E. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran *Think Table* yaitu suatu media pembelajaran yang dibuat dengan bahan kayu yang dibentuk seperti meja lipat, media yang dibuat sesuai dengan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini. Media *Think Table* ini dapat memudahkan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis. Media *Think Table* memiliki beberapa jenis mainan pertama adalah permainan mencocokkan tutup botol sesuai tempatnya, permainan ini bermanfaat untuk melatih berpikir logis anak dengan mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok berpasangan,

permainan kedua ikat tali sepatu, ketiga permainan mengancing baju, keempat permainan bel sepeda, kelima permainan resleting baju dalam permainan ini anak dapat mengenal sebab-akibat terkait dengan dirinya, keenam permainan mengukur benda dengan meteran dengan permainan ini anak mampu mengenal konsep besar kecil dan panjang pendek melalui kegiatan membandingkan ketujuh permainan *orbit training* (pelatihan orbit), dan kedelapan permainan balok berpola dengan permainan ini anak dapat mengenal pola dengan baik. Diharapkan dengan media *Think Table* anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. berikut penjelasan tentang spesifikasi produk diantaranya:

1. Media *Think Table* terbuat dari kayu yang di bentuk seperti meja lipat, bahan yang tidak berbahaya sehingga memudahkan anak dalam belajar
2. Media *Think Table* ditujukan pada anak usia 4-5 tahun
3. Media *Think Table* terdapat beberapa jenis permainan, yang pertama permainan mencocokkan tutup botol sesuai tempatnya, kedua permainan ikat tali sepatu, ketiga permainan mengancing baju, keempat permainan bel sepeda, kelima permainan resleting, keenam mengukur benda dengan meteran, ketujuh *orbit training* (pelatihan orbit), dan kedelapan balok berpola
4. Komponen-komponen dalam media *Think Table* dapat memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis

## F. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Think Table* ini memiliki beberapa ruang lingkup dan keterbatasan, antara lain:

1. Pengembangan produk media pembelajaran *Think Table* terbatas pada peningkatan berpikir logis
2. Pengembangan produk media pembelajaran *Think Table* untuk anak usia 4-5 tahun

### 3. Defisini Operasional

Upaya untuk memudahkan pemahaman dan mengatasi perbedaan persepsi dalam penelitian ini, maka definisi istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Suatu proses atau usaha menggunakan kreativitas seseorang, untuk menciptakan produk yang meningkatkan kemampuan sesuai kebutuhan, membawa perubahan positif pada produk yang dikembangkan. Pengembangan atau sering disebut penelitian pengembangan, untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktik pendidikan.

#### 2. Media pembelajaran

Media dalam pembelajaran adalah alat atau reproduksi yang dikembangkan atau dirancang oleh guru, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media pendidikan adalah segala macam benda dan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, serta alat atau perantara berupa alat, yang mampu menyalurkan informasi berupa bahan

pendidikan dari guru ke siswa dengan tujuan untuk memfasilitasi proses komunikasi pembelajaran.

### 3. Media *Think Table*

*Think Table* memiliki arti meja berpikir, permainan ini berbahan dasar kayu yang dibentuk seperti meja lipat, media ini menitik beratkan pada kemampuan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan benda-benda yang konkret, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis. Media *Think Table* memiliki beberapa permainan yakni mencocokkan tutup botol sesuai tempatnya, ikat tali sepatu, mengancing baju, resleting baju, orbit training (pelatihan orbit), bel sepeda, dan balok berpola dalam hal ini dikelompokkan menjadi satu media pembelajaran yang berbentuk meja, sehingga memudahkan anak untuk menggunakannya.

### 4. Kemampuan berpikir logis

Berpikir logis adalah sebagai proses memecahkan masalah sehari-hari dengan menggunakan penalaran secara rasional, berpikir sebab akibat, berpikir menurut pola atau inferensi logis. Kemampuan berpikir logis adalah kemampuan menggunakan pernyataan-pernyataan berupa gagasan-gagasan dan menguraikannya secara sistematis

### 5. Anak usia dini

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun yang mengikuti program pendidikan di taman kanak-kanak, taman

kanak-kanak keluarga, prasekolah baik di lembaga swasta maupun negeri, taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

#### 4. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan perbedaan dan persamaan antara penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya. Keaslian karya penelitian diperlukan untuk menghindari kesamaan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, bagian ini dijelaskan dengan tabel deskripsi untuk memudahkan pemahaman

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Relwi Yani, Rita Kurnia, dan Zulkifli N 2021	Pengembangan Media <i>Busy Table</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru	Pengembangan Media <i>Busy Table</i> Untuk Meningkatkan Motorik Halus	Research And Development (R&D) Dengan Model Pengembangan Borg And Gall	Pengembangan Media Pembelajaran dikembangkan secara efisien untuk meningkatkan kemampuan motoric halus di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

2.	Nia Inda Purnamasari, dan Nur Arifa Yusma 2021	Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna Pada Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan Ngingas Waru Sidoarjo	Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna	Kualitatif Menggunakan Metode Deskriptif	Pengembangan kemampuan berpikir logis mempunyai keefektifan yang sangat baik dengan kegiatan bermain warna Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan Ngingas Waru Sidoarjo
3.	Masfufah Halim Khalif Alam 2019	Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Kelompok B Di PAUD AL-Jihad Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung	Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto	Kuantitatif Dengan Menggunakan Metode Quasi Eksperimen	Pengembangan Media Pembelajaran Lotto sangat berpengaruh untuk memudahkan dalam Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di PAUD AL-Jihad Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung

4.	Fitrah Nabil Dista 2019	Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar	Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Pendekatan Saintifik ini dapat mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar
5.	Regina Mellisa Darwin Effendi Melinda PuspitaSari Jaya 2022	Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Mengembangkan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar	Permainan KORA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini	Research And Development (R&D) Dengan Model Pengembangan Borg And Gall	Pengembangan Permainan KORA ini layak digunakan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini di KB Al-Hafiizh Kecamatan Talang Kelapa



# UNUGIRI



**Tabel 1.2**  
**Posisi penelitian**

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil penelitian
1	Skripsi, Mufidatul choiriyah, 2023	Pengembangan media <i>Think Table</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 Tahun Di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro	Pengembangan media <i>Think Table</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis	Research And Development (R&D) Dengan Model Pengembangan ADDIE	

### 5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan tentang media *Think Table* pada anak usia 4-5 di RA Raudlatun Nashirin disusun dalam beberapa bagian yang terdiri dari:

- a. BAB I Pendahuluan, dalam bagian ini berisi tentang judul, latar belakang atau konteks penelitian, rumusan masalah atau fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen atau spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

b. BAB II Kajian Teori, dalam bagian ini tentang beberapa kaj



ian teori mengenai pengembangan media pembelajaran *Think Table* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, penggunaan *Think Table* sebagai media pembelajaran.

- c. BAB III Metode Penelitian Dan Pengembangan, dalam bagian ini berisi tentang desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan teknik analisis data.
- d. BAB IV Penyajian Data dan Temuan penelitian, dalam bagian ini berisi tentang hasil temuan penelitian pengembangan serta menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah.
- e. BAB V Penutup, dalam bagian ini tentang penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.

UNUGIRI