

Pengembangan Media Pembelajaran Think Table untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis

by Lppm unugiri

Submission date: 29-Feb-2024 01:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 2307696334

File name: L.9.4.3.pdf (493.33K)

Word count: 3161

Character count: 20275

Pengembangan Media Pembelajaran Think Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis

Mohammad Tsaqibul Fikri¹, Siti Labiba Kusna^{2*}, Mufidatul Choiriyah³

Abstrak

Masa perkembangan dan pertumbuhan kehidupan anak sangatlah mendasar, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan, salah satu aspek perkembangan anak adalah ber-pikir logis. Hasil observasi yang dilakukan di RA Raudlatun Nashirin desa Tinawun Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro bahwa capaian perkembangan berpikir logis anak usia 4-5 tahun masih belum optimal, hal ini karena kurangnya media untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Think Table untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis. Jenis penelitian yang digunakan adalah (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *analysis, de-sign, development, implementation, dan evaluation*. Uji coba dilakukan dengan kegiatan pre-tes dan post-tes pada 18 anak usia 4-5 tahun. hasil produk yang divalidasi oleh ahli media mendapat skor 95% dengan kategori sangat layak dan ahli materi mendapat skor 97% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil kegiatan pre-tes mendapat skor 66% dengan kategori baik, kegiatan treatment/perlakuan selama 2 hari dengan menstimulasi anak menggunakan media Think Table dan kegiatan post-tes mendapat skor 87% dengan kategori sangat baik, dari kegiatan pre-tes dan post-tes mengalami peningkatan 21%. Dengan demikian media Think Table sangat layak digunakan untuk anak dan dapat meningkatkan kemampuan

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Berpikir Logis, Media Think Table

History:

Received : 02 Nov 2023

Revised : 13 Nov 2023

Accepted : 23 Nov 2023

Published : 27 Dec 2023

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

*Author Correspondent: labiba@unugiri.ac.id

Publishers: LPM IAIN Shaykh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

Licensed: This work is licensed under aCreative Commons Attribution 4.0 International License.



Pendahuluan

Masa anak usia dini sangat bernilai serta mendasar selama rentang perkembangan dan pertumbuhan kehidupan manusia (Slamet, 2005). Pada anak usia 4-6 tahun, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi mereka. Oleh sebab itu memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini adalah bentuk kepedulian dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri ataupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini. Menurut dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dipaparkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia dini yang merangsang dan mengoptimalkan perkembangannya. Terdapat 6 aspek dalam perkembangan anak yang meliputi nilai agama dan moral, kognitif, sosio-emosional, linguistik serta nilai fisik dan motorik. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah kognitif yang memiliki indikator antara lain: belajar dan pemecahan masalah, berpikir simbolik, dan berpikir logis.

Berpikir logis pada kognitif (Piaget, 2020) berhubungan dengan *seriation, transitivity*, serta *konservasi*. *Seriation* ialah yang melibatkan pengurutan objek bagi ukuran, bentuk, ataupun ciri yang lain. *Transitivity* merupakan kapasitas dalam menggabungkan 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. Berpikir logis didefinisikan sebagai proses mencapai kesimpulan menggunakan penalaran secara konsisten,

berpikir sebab akibat, berpikir menurut pola tertentu atau aturan inferensi logis atau prinsip-prinsip logika untuk memperoleh kesimpulan. Berpikir logis adalah suatu proses berpikir dengan menggunakan logika dan masuk akal, penyelesaian masalah matematis secara rasioanal adalah ciri dari berpikir logis (Sumarno, Hidayat 2013). Berpikir logis anak berdasarkan pada pengalaman akan benda-benda konkret, untuk memfasilitasi perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat distimulasi menggunakan media pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Stjipto (2022) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yakni mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efensiasi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan mebantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun yakni bahwa belum meningkatnya capaian perkembangan anak dalam kemampuan berpikir logis. Penggunaan media pada lembaga yang kurang optimal dalam penggunaannya membuat anak bosan sehingga pemahaman anak dalam berpikir logis tidak optimal (Matondang, dkk 2021), misalnya dalam kegiatan pendidikan lembaga pendidikan sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), pembelajaran kurang menyenangkan dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang nyata atau konkret dan menarik membuat kegiatan menjadi menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar (Gagne, 2022). 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 (R Yani dkk, 2021). Media *Think Table* bahan dasar awal adalah kayu yang berbentuk seperti meja. Media *Think Table* memiliki beberapa jenis permainan yang dapat meningkatkan berpikir logis anak. Permainan ini dipilih karena dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu dan dengan materi yang nyata membuat anak lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5?. Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4 – 5 tahun.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan atau sering disebut (*Research and Development*). Pengembangan adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran, menurut Sugiono (2013) bahwa (*Research and Development*) atau RnD penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dan layak atau tidaknya produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut:

Pada tahap analisis (*analysis*), terdiri atas dua bagian yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Pertama yaitu analisis kinerja, dalam tahap ini dilakukan untuk mengetahui dan menemukan permasalahan dalam pembelajaran khususnya kemampuan berpikir logis anak di RA Raudlatun Nashirin masih belum meningkat. Kedua analisis kebutuhan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan media pembelajaran yang

disesuaikan dengan materi pembelajaran secara kreatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah media *Think Table* dengan media ini diharapkan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan agar semua anak lebih aktif.

Pada tahap desain (*design*), merancang (desain) dengan membuat media yang sesuai dengan analisi permasalahan dan kebutuhan. Kemudian membuat desain media pembelajaran *Think Table* menggunakan aplikasi canva, termasuk bagian atas *Think Table* dengan 8 permainan, kaki *Think Table*, dan laci *Think Table*. Peneliti juga menyiapkan lembar validasi dan instrumennya sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Pada tahap pengembangan (*development*), merupakan tahap pembuatan media *Think Table*. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diuji cobakan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran adalah membuat media pembelajaran dilihat dari segi desain dan segi materi. melakukan review atau konsultasi pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Think Table* dengan divalidasi oleh tim ahli media dan ahli materi, memperbaiki atau merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah direvisi, dan data yang diperoleh dari hasil validasi media dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.

Pada tahap implementasi (*implementation*), kelayakan media *Think Table* dilakukan dengan uji coba yang dilakukan 18 anak pada anak usia 4-5 tahun di RA Raudlatun Nashirin. Peneliti juga melakukan penyebaran angket lembar observasi kemampuan berpikir logis anak yang diisi oleh guru ketika anak sedang mencoba produk media *Think Table* sesuai dengan indikator yang ingin dicapai dengan melakukan *pre-tes* dan *post-tes*. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan media *Think Table*.

Pada tahap evaluasi (*Evaluation*), yakni tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media *Think Table* oleh ahli media dan penilaian terhadap kemampuan berpikir logis sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidaknya media *Think Table* yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dan instrumen yang dilakukan dalam pengembangan media *Think Table* adalah menggunakan observasi dan angket. Observasi merupakan suatu teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi kemampuan berpikir logis anak dengan media *Think Table*. Pada lembar observasi ini digunakan untuk mengukur kepraktisan yang bertujuan agar mendapat data mengenai perkembangan anak menggunakan media *Think Table*.

Tabel 1. Lembar Observasi Anak

No	Indikator
1	Mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna
2.	Mengenal sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
3	Mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya
4	Mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
5	Mampu mengenal konsep besar kecil dan panjang pendek melalui kegiatan membandingkan

Sedangkan Angket pada penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, yang dimana lembar angket validasi ditujukan untuk ahli materi dan ahli media guna menemukan kelayakan produk yang dikembangkan. Melalui angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, peneliti dapat mengumpulkan data dari responden dan memperoleh pemahaman mengenai variable yang ingin diukur.

Teknik analisis dilakukan dengan menganalisis kelayakan terhadap media *Think Table*, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk setiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian disamakan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut ini tabel kriteria kelayakan dalam media pembelajaran *Think Table* (Tampuburan S, 2014)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

Hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui capaian perkembangan kemampuan berpikir logis anak dalam media *Think Table*, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai presentase dari lembar observasi pada anak kemudian dicocokkan dengan table Kriteria berdasarkan lembar observasi anak. Berikut ini tabel kriteria nilai lembar observasi:

Tabel 3. Kriteria Nilai Berdasarkan Lembar Observasi

Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang Baik
0-20	Tidak Baik

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun di RA Raudlatun Nashirin Desa Tinawun Kecamatan Malo. Proses pengembangan media *Think Table* menggunakan model pengembangan ADDIE yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang terdiri dari lima tahapan.

Tahap pertama dalam pengembangan adalah analisis. Pada tahap ini ada dua bagian, yang pertama analisis kinerja dan yang kedua analisis kebutuhan. Pada bagian pertama menganalisis masalah yang ada dengan berkunjung ke lembaga untuk melakukan observasi pada tanggal 28 Februari 2023. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti memperoleh informasi yakni mengenai capaian perkembangan anak dalam kemampuan berpikir logis masih belum meningkat yaitu anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya dan mengenal pola misal ABC-ABC dan mengulanginya. Hal ini dikarenakan media kurang optimal dalam pembelajaran dan sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) terlihat dalam RPPH yang telah digunakan oleh lembaga sehingga anak kurang dalam kemampuan berpikir logis. Menurut (Gagne, 2022) media yang dibutuhkan anak usia dini media yang nyata atau konkret dan menarik sehingga dalam proses pembelajaran dapat dimengerti dan menyenangkan bagi anak.

Selanjutnya bagian kedua analisis kebutuhan untuk menentukan media yang sesuai kebutuhan masalah yang dihadapi oleh anak dengan menentukan isi materi media, kemenarikan, keamanan dan ukuran. Dengan capaian perkembangan terdapat dalam STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) tentang indikator berpikir logis anak usia 4-5 tahun untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis.

Tahap kedua adalah desain, pada tahap ini peneliti merancang media *Think Table* sesuai indikator tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, pemilihan warna, ukuran dan keamanan media *Think Table* sehingga media *Think Table* menjadi menarik dan menyenangkan. Hasil desain atau perancangan media *Think Table* terlihat seperti meja lipat berukuran 50 cm x 30 cm, dan kaki meja yang berukuran 20 cm yang memiliki bagian-bagian yakni alas meja, laci dan kaki meja. Terdapat 8 jenis permainan sesuai dengan perkembangan kemampuan berpikir logis yakni: permainan mencocokkan tutup botol sesuai tempatnya, permainan ikat tali sepatu, permainan mengancing baju, permainan bel sepeda, permainan resleting baju, mengukur benda dengan meteran, permainan *orbit training* (pelatihan orbit), dan permainan balok berpola.

Tahap ketiga adalah pengembangan, media *Think Table* yang dikembangkan memperoleh hasil yakni media yang sudah didesain berbentuk 3 dimensi. Kemudian setelah media *Think Table* dikembangkan akan divalidasi oleh dua validator yakni ahli media oleh Bu Siti Labiba Kusna, M.Pd., dan ahli materi oleh Bu Endang Puspitasari, M.Pd., sehingga peneliti mengetahui kelayakan dari produk media *Think Table*. Pada tahap awal validasi ahli media, mendapat skor penilaian 26, skor rata-rata 2,6 dan presentase kevalidan 65% dengan kategori “layak”. Setelah melakukan revisi, peneliti melakukan validasi tahap kedua, dengan skor penilaian 38, skor rata-rata 3,8 dan presentase kevalidan 95% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan pada tahap awal ahli materi mendapat skor penilaian 26, skor rata-rata 2,8 dan presentase kevalidan 72% dengan kategori “layak”. Setelah melakukan revisi, peneliti melakukan validasi tahap kedua dengan skor penilaian 35, skor rata-rata 3,8 dan presentase kevalidan 97% dengan kategori “sangat layak”. Setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi, berikut adalah gambar produk akhir dari media *Think Table*.



Gambar 1. Produk Akhir Media *Think Table*

Tahap keempat adalah implementasi, pada tahap ini peneliti akan menguji cobakan produk media *Think Table* pada anak usia 4-5 tahun kelompok A RA Raudlatun Nashirin mencakup 18 anak. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 13 Juni 2023 untuk *Pre-tes* dan 16 Juni 2023 untuk *Post tes*.

Kegiatan pre-tes dilakukan dengan memberikan lembar kegiatan pre-tes untuk mengetahui tingkat kemampuan anak berpikir logis, kegiatan tersebut diberikan sebelum adanya perlakuan dan memberikan lembar penilaian anak yang diisi oleh guru wali kelas. Hasil kegiatan pre-tes memperoleh skor total pada pre-tes, dengan 66% dalam kategori "baik". Sebelum dilakukan Post tes peneliti melakukan perlakuan / treatment, kegiatan ini dilakukan peneliti selama dua hari. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan memberikan stimulasi pada anak menggunakan media *Think Table*. Selanjutnya kegiatan Post tes, pada proses kegiatan tersebut peneliti memberikan lembar kegiatan post-tes yang sama dengan lembar kegiatan pre-tes. Kemudian lembar penilaian anak akan diisi oleh guru wali kelas. Hasil uji coba produk kegiatan post-tes memperoleh skor total pada post-tes, dengan 87% dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil uji coba sebelum dan sesudah produk media *Think Table*. Terdapat peningkatan pada kemampuan berpikir logis anak, hal ini di presentasikan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4. Data Peningkatan Presentase Pre-tes dan Post-tes

Produk	Pre-tes	Post-tes	Peningkatan
Media Think Table	66%	87%	21%

Berdasarkan hasil kegiatan pre-tes yang mendapatkan skor 66% kategori "baik" sedangkan pada kegiatan post-tes mendapat skor 87% kategori "sangat baik" perbedaan skor dari keduanya 21%. Selain itu produk yang telah divalidasi oleh ahli media tahap II mendapat skor 95% kategori "sangat layak" sedangkan ahli materi tahap II mendapat skor 97% kategori "sangat layak". Menurut guru wali kelas A ibu Khotijah bawah ada ketertarikan anak dengan media *Think Table* hal ini dapat dilihat saat dilakukannya kegiatan implemetasi.

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran *Think Table* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun di RA Raudlatun Nashirin, dengan menggunakan penelitian (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) dapat disimpulkan sebagai produk yang sangat layak untuk digunakan. Validasi ahli media tahap II mendapat skor 95% kategori "sangat layak" dan ahli materi tahap II mendapat skor 97% kategori "sangat layak". Uji coba yang dilakukan pada anak dengan hasil kegiatan pre-tes anak sebesar 66% kategori "baik" tanpa menggunakan media, sebelum dilakukan Post tes peneliti melakukan perlakuan / treatment, kegiatan ini dilakukan peneliti selama dua hari. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan memberikan stimulasi pada anak menggunakan media *Think Table*. Sedangkan pada hasil lembar kegiatan post-tes anak sebesar 87% kategori "sangat baik" menggunakan media *Think Table*, kegiatan ini mengalami peningkatan sebesar 21%. Dapat disimpulkan bahwa media *Think Table* sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun di RA Raudlatun Nashirin Tinawun Malo Bojonegoro. Hal ini sejalan dengan teori (J. Sweller, 2020) bahwa dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan pembelajaran khususnya kemampuan berpikir logis.

Referensi

- Ahmad Mustafa Al-Maragi. (2022). *Tafsir Al Maragi Juz IV*. Semarang: PT. Karya Toha Putra. Cet 2, hal. 288.
- Amini Mukti. (2021). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. 65 <repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf>

- Anidar Jum. (2014). *Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jakarta
- Arofah Rahmat dan Hari Cahyadi. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3.1 35–43 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>>
- Faradina, Asti, and Mohammad Mukhlis. (2020). *Analisis Berpikir Logis Siswa Dalam Menyelesaikan Matematika Realistik Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal*. 129–51 <<https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.129-151>>
- Farida, Susan Noor. (2018). *hadis-hadis tentang pendidikan (Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak)*. Diroyah : Jurnal Studi Ilmu Hadis. 1.1, 35–42 <<https://doi.org/10.15575/diroyah.v1i1.2053>>
- Fauziddin, Mohammad, and Mufarizuddin Mufarizuddin. (2018). *Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2.2. 162 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>>
- Hasanah, Laeli, Teguh Wibowo, Program Studi, Pendidikan Matematika, dan Universitas Muhammadiyah Purworejo. (2020) *Jenis-Jenis Pola Pikir Anak Usia Dini Dalam Belajar Berhitung*. 93–98
- Hidayat wahyu, Sumarno Utari. (2013). *Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Logis Matematika Serta Kemandirian Belajar*. 21. 1–14
- Hisyam Ahmad. (2021). *Jenis Penelitian dan metode penelitian dan pengembangan*, 32–50
- Khotimah, Husnul. (2020). *Pengembangan Sikap Prosocial Pada Anak Melalui Kegiatan Pembiasaan Di TK Diponegoro 59 Pangebatan Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas*. 1–60
- Kumia, Rita. (2018). *Media pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan*
- Maghfiroh, Shofia, dan Dadan Suryana. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5
- Nurhadi. (2020). *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran*. 2. 77–95
- Pendidikan, Kementerian, dan Kebudayaan. (2015) *Mentri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini*. 2015
- Radit Bunayya Giwangan. (2019). *peran digital parenting terhadap perkembangan berpikir logis anak usia 5-6 tahun*
- Suryana Dadan. (2021). *Karakteristik Anak Usia Dini*. Jakarta: 1–65
- Suyanto, Slamet, Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Erlangga
- Tatminingsih, Sri. (2020). *Hakikat Anak Usia Dini*. Jogjakarta: 1–31
- Tegeh, Kirna. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*. *Jurnal IKA*: 11.1. 16
- Yani, R, R Kurnia, dan N Zulkifli. (2021). *Pengembangan Media Busy Table Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal Pendidikan: Tambusai*. 5. 10625–30

Pengembangan Media Pembelajaran Think Table untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unugiri.ac.id

Internet Source

13%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography Off