

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX*
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN GUNA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR LOGIS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG PAUD



OLEH:

FINDI DWI WIJAYANTI
NPM 19.1.01.11.0032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2023**

Halaman Persetujuan

Skripsi oleh:

FINDI DWI WIJAYANTI

NPM: 19.1.01.11.0032

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX*
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN GUNA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR LOGIS**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi atau Tugas Akhir

Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 19 Januari 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Anik Lestarinigrum, M. Pd.

NIDN 0708027803

Dosen Pembimbing II



Ayu Titis Rukmana Sari M.Sn.

NIDN 0719128803

Halaman Pengesahan

Skripsi oleh:

FINDI DWI WIJAYANTI

NPM: 19.1.01.11.0032

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLOSION BOX*
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN GUNA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR LOGIS**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Januari 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Anik Lestaringrum, M. Pd. |
| 2. Penguji I | : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. |
| 3. Penguji II | : Veny Iswatiningtyas, M. Psi. |



Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Findi Dwi Wijayanti
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl, lahir : Kediri/ 2 Maret 2000
NPM : 19.1.01.11.0032
Fak/ Jur./ Prodi : FKIP / S1 PG – PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dapat tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Findi Dwi Wijayanti

NPM : 19.1.01.11.0032

MOTTO

“Only you can change life. Nobody else can do it for you”

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulit kita, mereka hanya tahu bagian *success stories*.

Berjuanglah untuk diri sendiri, walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

(Findinata)

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Seluruh keluargaku tercinta khususnya orang tua yang telah mendoakan, mendukung dari awal kuliah hingga akhir.
2. Untuk keluarga kecilku suamiku dan anakku yang telah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan tugas kuliah.
3. Guru-guru di TK Dharma Wanita Klampitan yang telah membantu proses penelitian
4. Seluruh rekan-rekan, sahabat, teman sejawat yang tidak bisa saya sebutkan satupersatu yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.

ABSTRAK

Findi Dwi Wijayanti Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Guna Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis, Skripsi, PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: anak usia dini, media pembelajaran, *Explosion Box*

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa di TK Dharma Wanita Klampitan dengan jumlah siswa dalam kelas 10 dan 5 anak dalam perkembangan kognitif berpikir logis belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan anak menjadi bosan. Permasalahan peneliti ini adalah apakah media *Explosion Box* dapat mengembangkan kemampuan kognitif berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun? dari berbagai media pembelajaran salah satunya media interaktif *Explosion Box* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg dan Gall. Metode pengumpulan data melalui studi pendahuluan dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun atau kelompok B di TK Dharma Wanita Klampitan. Penelitian dilaksanakan dengan melakukan uji validasi ahli yaitu *Explosion Box* yang melalui tahap validasi dari para ahli. Penelitian dilaksanakan dengan melakukan uji coba produk yaitu media *Explosion Box* yang melalui tahap validasi dari para ahli.

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dapat menghasilkan: (1) melalui penelitian ini dapat menghasilkan media *Explosion Box* yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun, (2) melalui hasil validasi para ahli media interaktif *Explosion Box* dinyatakan layak digunakan dalam pengembangan kognitif berpikir logis.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Media pembelajaran berbasis media *Explosion Box* untuk mengembangkan kemampuan kognitif berpikir logis sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran dengan bermain *Explosion* dapat mudah dalam memberikan kegiatan pembelajaran kognitif berpikir logis dengan media interaktif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami Panjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenannya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PG-PAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi, M.Pd. yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Kaprodi PG-PAUD Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Dosen Pembimbing I saya Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd. yang selalu membimbing dan membantu saya dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing II Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. yang membantu dan mendampingi saya dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Segenap Bapak-Ibu Dosen PG-PAUD UN PGRI Kediri.
7. Kedua Orang tua saya yang selalu mendoakan, membantu, dan memberikan dukungan agar tidak patah semangat dalam mengerjakan skripsi.

8. Suami saya Irawan Hadi Wiranata, M. Pd. Yang telah membantu dan menyamangati saya dalam pengerjaan skripsi.
9. Adek Celmira Mumtaza Humaira Wiranata yang menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi.
10. Kepada validator ahli media Irawan Hadi Wiranata, M. Pd yang telah bersedia membantu menilai media pembelajaran.
11. Kepada Validator ahli materi Rusmini, S. Pd yang telah bersedia menilai kesesuaian materi
12. Kepada Sulikah, S.Pd. selaku Kepala TK Dharma Wanita Klampitan
13. Rekan–rekan PG–PAUD 2019 dan Rekan–rekan saya yang membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu–persatu.
14. Terima kasih untuk diri sendiri semoga selalu sukses dan berhasil sampai akhir.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran–saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 1 Januari 2023

FINDI DWI WIJAYANTI

NPM:19.1.01.11.0032

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
B. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	11
C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
D. Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i>	14
E. Kemampuan Kognitif Berpikir Logis	16
BAB III METODE PENGEMBANGAN	20
A. Model Pengembangan.....	20

B. Prosedur Pengembangan	22
C. Validasi Model Produk	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Studi Pendahuluan	36
B. Hasil Validasi Desain Pengembangan Media <i>Explosion Box</i>	39
C. Penilaian Hasil Pengembangan Wujud Produk dan Nilai Kepraktisan.....	43
D. Pembahasan Hasil Penelitian	49
E. Keterbatasan Pengembangan.	53
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tingkat pencapaian perkembangan anak aspek kognitif	19
Tabel 2.2 Kisi-kisi instrumen untuk wawancara.....	27
Tabel 2.3 Kisi-kisi instrumen ahli media.....	27
Tabel 2.4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	31
Tabel 2.5 Kriteria Peilaian	34
Tabel 2.6 Pedoman kriteria kelayakan media.....	35
Tabel 2.7 Hasil validasi desain pengembangan media <i>Explosion Box</i> oleh ahli media	40
Tabel 2.8 Hasil keseluruhan butir validasi desain pengembangan media oleh ahli media.....	41
Tabel 2.9 Hasil Validasi Ahli materi	42
Tabel 2.10 Hasil validasi keseluruhan butir Ahli Materi	42
Tabel 2.11 Wujud Produk Pengembangan media Interaktif <i>Explosion Box</i>	44
Tabel 2.12 Hasil Penilaian Wujud Produk dan Nilai Kepraktisan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model <i>Research an development</i>	21
Gambar 1.2 Tampilan sampul media <i>Explosion Box</i>	38
Gambar 1.3 Tampilan menu media <i>Explosion Box</i>	38
Gambar 1.4 Tampilan materi media <i>Explosion Box</i>	39
Gambar 1.5 Tampilan menu materi media <i>Explosion Box</i>	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Instrumen Ahli Materi	52
Lampiran 1.2 Instrumen Ahli Materi	54
Lampiran 1.3 Instrumen Ahli Media	56
Lampiran 1.4 Instrumen Ahli Media	58
Lampiran 1.5 Surat Penelitian.....	60
Lampiran 1.6 kartu bimbingan.....	61
Lampiran 1.5 Artikel.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia Emas (*Golden age*) yaitu usia 0-6 tahun dimana perkembangan otak anak dapat menyerap perilaku orang yang ada disekitarnya dari perilaku baik atau buruk seseorang maupun kata² yang pernah diucapkan oleh orang dewasa maka akan membentuk kepribadian seorang anak dan kemampuan kognitifnya..

Pada anak usia 0-6 Tahun harus diberi kesempatan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya. Salah satu perkembangan kognitif yang harus ditekankan adalah kemampuan kognitif berpikir logis pada anak usia dini (Retnaningrum et al., n.d.) mengemukakan bahwa Pendidik dapat memfasilitasi perkembangan kognitif pada anak usia dini dengan kemampuan berpikir logisnya, Namun pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan hak anak yaitu belajar seraya bermain yang menyenangkan. Beberapa hal yang dapat digunakan berpikir logis untuk anak usia dini diantaranya bermain, pelibatan objek langsung atau gambar serta integrasi berpikir logis melalui kegiatan fisik. Hal ini dapat dilakukan apabila guru memahami karakteristik pembelajaran sesuai dengan usianya dan guru harus memiliki keterampilan yang memadai agar guru dapat mengintegrasikan materi kognitif dalam bentuk kegiatan yang disukai anak.

Berdasarkan pernyataan diatas pendidikan pada anak usia dini perlu adanya berbagai kegiatan bermain menyenangkan yang dapat menunjang kemampuan aspek perkembangan diantaranya nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional,

motorik, dan kognitif. Secara institusional, pendidikan pada anak usia dini merupakan pendidikan pondasi awal untuk membentuk karakter anak yang mengarah ke pertumbuhan dan perkembangan, baik itu motorik maupun spiritualnya yang disesuaikan dengan tingkat tahapan anak usia dini (Aisyah, 2018).

Sesuai dengan prinsip pendidikan pada anak usia dini satuan pendidik harus memiliki pemahaman terkait prinsip tumbuh kembang anak yang sesuai dengan tahapannya agar anak dapat berkembang sesuai dengan usianya. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini membutuhkan perhatian yang khusus untuk mencapai semua aspek perkembangan baik fisik maupun psikis. Salah satu aspek yang dapat menunjang perkembangan dalam tahapan anak usia dini yang terpenting adalah pertumbuhan kognitifnya

Tahapan perkembangan anak usia dini dalam (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014) tentang standar nasional pendidikan anak usia dini usia 5-6 tahun salah satunya yaitu pemecahan masalah pada anak usia dini diantaranya: mengenal lambang bilangan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap kreatif, mempresentasikan macam-macam benda dalam bentuk gambar maupun tulisan. Peraturan menteri tersebut dapat menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun mencakup keempat hal dalam perkembangan kognitifnya, tujuannya agar anak mampu mengetahui pengetahuan umum dan sains, mengenal bentuk dan pola, warna ukuran, simbol, lambang bilangan serta huruf.

Teori Piaget mengatakan bahwa untuk membangun pengetahuan anak dapat dilakukan melalui interaksi lingkungan. Perkembangan kebudayaan akan mengalihkan daya pikir anak dengan cara sosialisasi dengan lingkungan sekitar serta penggunaan bahasa daerah beberapa metode yang dapat digunakan sebagai pengembangan kognitif anak usia dini saat belajar seraya bermain yaitu pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan atau *experiment*, bercerita serta karya wisata (Khadijah, 2016).

Proses perkembangan kognitif meliputi beberapa aspek diantaranya persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Berdasarkan hal ini Piaget mengemukakan pendapat bahwa pentingnya guru dalam mengembangkan kognitif anak usia dini yaitu: (1) anak mampu mengembangkan daya pikirnya berdasarkan apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman komprehensif. (2) anak mampu memahami simbol-simbol di lingkungan sekitar. (3) anak mampu menalar, baik yang terjadi secara ilmiah (percobaan) maupun spontan (percobaan). (4) anak mampu memecahkan masalah yang akhirnya anak dapat menolong diri sendiri (Marinda, 2020).

Menurut (Bujuri, 2018) perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai aspek salah satunya melalui panca indra selain itu pengembangan daya pikir dapat dilakukan pada saat belajar seraya bermain yang sesuai dengan karakteristik anak. Sebagai pendidik harus menyiapkan seperangkat rencana berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain melalui materi dan proses belajar menyenangkan dan berorientasi pada anak usia dini yang sesuai

dengan kurikulum sekolah karena pendidik tidak hanya fokus pada satu aspek saja melainkan ada enam aspek yang dapat menunjang perkembangan anak (anik).

Namun, tidak dipungkiri bahwa tuntutan orang tua menginginkan anaknya setelah lulus dari lembaga pendidikan anak usia dini harus bisa calistung (Baca, Tulis, dan Berhitung) harapanya agar ketika anak masuk di sekolah dasar anak dapat calistung. Maka peran pendidik sangat diperlukan agar dapat mengupayakan permintaan orang tua namun tetap memperhatikan aspek perkembangan anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu membuat media pembelajaran yang berorientasi pada aspek perkembangan anak usia dini (Lestarinigrum, 2017).

Menurut (Junaidi, 2019) media dalam belajar merupakan alat untuk membangkitkan perasaan senang dan gembira sebagai perantara untuk menghidupkan suasana agar semangat dalam menggali pengetahuan. Selain itu, media pembelajaran dapat menggerakkan sensor panca indra untuk merangsang memberikan dorongan agar siswa dapat cepat.

Melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas dan kepala sekolah yang telah dilakukan oleh penulis dengan mengikuti pembelajaran di kelas dapat diketahui media yang digunakan hanya buatan pabrik dan seadanya. Kurangnya inovasi dan pemahaman IT dari pendidik juga menjadi masalah utama dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini, maka pendidik jarang menggunakan media sebagai sarana pembelajaran hanya beberapa kali saja karena dinilai lebih efektif menggunakan LKA. Metode

pembelajaran yang digunakan yaitu berceramah. Hal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan bagi anak usia dini. menurunkan akademik anak. Dilihat dari 10 siswa dikelas di kelompok B TK Darma Wanita Klampitan yang masih ada 5 siswa yang mengalami peningkatan kemampuan berpikir logis anak masih belum optimal. Hal ini dibuktikan oleh peneliti dalam mengamati proses pembelajaran. dalam proses pembelajaran di kelas tersebut masih kurang dalam bervariasi dan kurang menarik. Selain itu guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan terkadang hanya menekankan pada penggunaan buku paket sebagai sumber belajar, sehingga anak merasa bosan dan jenuh serta tidak memiliki ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Berdasar hal itu diperlukan inovasi dalam media untuk kemampuan Berpikir Logis anak pada kelompok B TK Darma Wanita Klampitan.

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak maka dibutuhkan media pembelajaran yang relevan. Media tersebut alat secara fisik, digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari buku, video maupun gambar. Media merupakan sumber belajar mengajar secara fisik yang mengandung materi dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik.

Merujuk pada penelitian sebelumnya maka pada pembelajaran anak usia dini dalam pengembangan kemampuan kognitif berpikir logis belum pernah ada dalam media pembelajaran *Explosion Box*. Namun, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Explosion Box* dikembangkan untuk media pembelajaran IPA Kelas III yang dinamakan *POP-UP Book* atau buku meledak yang memberi

kesimpulan bahwa media buku meledak (*Pop-Up Book*) yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik kelas III Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran IPA (Masturah et al., 2018).

Selain itu media pembelajaran *Explosion Box* juga merujuk pada media pengembangan *Smart Exploding Box Berbasis Deep dialogue Critical Thinking* yang diciptakan untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 dalam pengembangan media ini memberikan kesimpulan bahwa media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dikatakan valid. Melalui media *Smart Exploding Box Berbasis Deep dialogue Critical Thinking* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis menghadapi era revolusi industri 4.0 pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN Katajen 1 Sukoharjo (Tirtoni et al., 2019).

Dalam hal ini penulis tertarik untuk menggunakan media *Explosion Box* guna meningkatkan salah satu aspek perkembangan kognitif berpikir logis sebagai media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran *explosion box* merupakan media misteri kotak supraise yang dikemas secara menarik dalamnya berisi materi atau lembar kerja anak (Syarifudin, 2020). Keunggulan dari media pembelajaran *explosion box* dikemas menggunakan media interkatif melalui aplikasi power point sehingga praktis untuk digunakan pembelajaran seraya bermain serta dapat mengenalkan anak dengan media elektronik.

Anak akan tertarik jika media yang digunakan saat pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran *Explosion Box* ini berisi materi, lembar kerja peserta didik, panduan praktikum, dan permainan *puzzle*. Kemampuan media pembelajaran *Explosion Box* ini adalah memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga suatu materi lebih mudah diingat dan dipelajari. Selain itu media ini juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran *explosioan box* merupakan media interaktif yang dibuat pada aplikasi power point didesain secara menarik dan sesuai dengan tingkatan anak usia dini. Pada slide powerpoint dapat diaplikasikan dengan memasukan tema-tema pembelajaran anak usia dini sesuai dengan kurikulum yang ditentukan oleh sekolah. Media pembelajaran *Explosion box* dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran karena pembelajaran yang unik tentu akan membuat peserta didik tertarik. Media *explosion box* juga dapat mengeksplorasi kemampuan perkembangan kognitif berpikir logis pada anak.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan pada proses pembelajaran seadanya.
2. Pendidik selalu terfokus pada buku materi yang diberikan kepada anak.
3. Kurangnya pemahaman anak dalam pembelajaran yang diberikan guru.

4. Kurangnya pemahaman IT pada pendidik sehingga menghambat untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas maka penulis membatasi penelitian:

1. Media pembelajaran mampu membantu pada proses pembelajaran yang sesuai dengan tema dan tingkatan pada anak usia dini.
2. Guru mampu memanfaatkan media interaktif *power point*.
3. Permainan media interaktif mampu meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Pada masalah yang telah dikemukakan diatas, yang menjadi pokok permasalahan dan menjadi fokus dari penelitian yaitu apakah permainan *Explosion Box* dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Klampitan?

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D. S. (2018). Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Menciptakan Produk (Hasta Karya) (Studi Kualitatif di PAUD Harapan Kecamatan Cilamaya Kulon Kabupaten Karawang). *Education, 1–10*(HOTS TOPIC), 23.
- Anik Lestarinigrum. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Vcd Terhadap Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak. *PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8.
- Anik Lestarinigrum. (2017). Buku PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD_ISBN_9786026135544.pdf. In *Adjie Media Nusantara*.
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (pp. 1-undefined).
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Astuti, A. G. (2015). KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS BERTIPE KECERDASAN LOGIS MATEMATIS TERKAIT DENGAN KONSERVASI BAGI ANAK BERUSIA 7-8 TAHUN Ajeng Gelora Astuti. 221–230.
- Aud, M. pembelajaran. (2018). *Defenisi, Tujuan, Ciri, Dan Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–17.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD* (Issue 021).
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Irwansyah, & Lubis, A. M. (2016). Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Dan Motivasi

Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Swasta Yayasan Pendidikan Nur Azizi. *Niagawan*, 26–30.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf)

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

Masturah, E. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SEKOLAH DASAR Setiap warga negara Indonesia*. 6, 212–221.

Napitupulu, E. E. (2008). Mengembangkan Strategi dan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Matematik. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 26–36.

Natari, R., & Suryana, D. (2021). *Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19*. 4(2), 245–252.

Nur Arifah Yusma &, N. I. P. (2021). *MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA Nia Indah Purnamasari STAI YPBWI Surabaya Nur Arifah Yusma STAI YPBWI Surabaya Kata Kunci : Kegiatan Bermain Warna , Metode Eksperimen , Pendahuluan Kemampuan kognitif anak di taman kanak-kanak pada umumnya masih jauh dari s. 1*, 37–70.

Retnaningrum, W., Umam, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, D., & Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, U. (n.d.). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN Mencari Huruf. In *Nasrul Umam Jurnal Tawadhu* □ (Vol. 5, Issue 1).

Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Prama Publishing.

- Rositalia, M., Frima, A., Firduansyah, D., Guru, P., Dasar, S., & PGRI Lubuklinggau, S. (2021). Pengembangan Media Explosion Box Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 69 Lubuklinggau. *Ljese*, 1(2), 8–15.
- Saripudin, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).
- Setyowati, S., & Pd, M. (n.d.). *Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok B*. 1–8.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua Ceta). ALFABETA, cv.
- Syarifudin, A. (2020). *No Title*. 2507(February), 1–9.
- Tirtoni, F., Su'udiyah, F., & Susilo, J. (2019). Pengembangan Media Smart Exploding Box Berbasis Deep Dialogue Critical Thinking untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 191. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13589>
- YULI PRATIWI, C., & ISNAINI DAMAYANTI, M. (2019). Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box Untuk Keterampilan Menulis Cerita Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3327–3336.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil dari pengembangan permainan Explosion Box dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Klampitan?

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberi informasi pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam perkembangan kognitif berpikir logis serta menambah wawasan mengenai media interaktif yang digunakan untuk mengembangkan kognitif berpikir logis.

2. Secara Praktisi

Secara praktis manfaat dari penelitian ini adalah bagi kepala sekolah dan tenaga pendidik TK Dharma Wanita Klampitan sebagai wawasan untuk membuat media interaktif atau sebagai pedoman untuk mengembangkan kognitif pada anak usia dini dan bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan kognitif serta membantu proses belajar yang menyenangkan.