

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN GAME POWERPOINT

Febby Ristyadewi¹, Nila Fitria²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta Selatan, Indonesia

Korespondensi/ email: feyristya.10@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis anak dengan *game powerpoint*. Kemampuan berpikir logis dibutuhkan, karena berpikir logis membuat seseorang dapat berpikir secara masuk akal. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan selama 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan stastistika sederhana. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan dengan mengajak anak bermain *game powerpoint*. Hal ini diketahui dari rata-rata anak yang mendapatkan skor 4 pada setiap indikator. Adapun indikator dan hasil skor setiap siklus yaitu, indikator menyebutkan anggota tubuh berdasarkan nama meningkat sebesar 42%. Indikator membedakan ukuran besar dan kecil meningkat sebesar 33%. Indikator mengelompokkan anggota tubuh berdasarkan pasangannya meningkat sebesar 33%. Indikator menyusun puzzle panca indera meningkat sebesar 25%. Indikator mengurutkan pola AB-AB meningkat sebesar 44%. Indikator menyebutkan fungsi anggota tubuh meningkat sebesar 33%. Dan, pencapaian pada siklus III sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa *game powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dalam mengklasifikasi nama, ukuran, dan fungsi, mengelompokkan, mengurutkan pola dan menyusun puzzle.

Kata Kunci: Anak usia 4-5 tahun, kemampuan berpikir logis, *game powerpoint*

Abstract - This study aims to determine the increase in children's logical thinking skills with powerpoint games. The ability to think logically is needed, because logical thinking makes a person think logically. The research method uses Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart models which are carried out for 3 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The subjects of this study were group A children aged 4-5 years. Data analysis uses descriptive quantitative with simple statistics. The results of the study show that children aged 4-5 years old's logical thinking skills can be improved by inviting children to play powerpoint games. This is known from the average child who gets a score of 4 on each indicator. As for the indicators and results of the scores for each cycle, namely, the indicator of mentioning body parts by name increased by 42%. The indicator distinguishing between large and small sizes increased by 33%. The indicator of grouping limbs by partner increased by 33%. The indicator of compiling the five senses puzzles increased by 25%. The indicator sorting the AB-AB pattern increased by 44%. The indicators say the function of the limbs has increased by 33%. And, the achievement in cycle III has exceeded the predetermined success indicator of 75%. Based on the results of the study it was concluded that powerpoint games can improve children's logical thinking skills in classifying names, sizes, and functions, grouping, sorting patterns and compiling puzzles.

Keywords: Logical thinking skills, PowerPoint games, children with 4-5 year olds

PENDAHULUAN

Perkembangan pada anak akan berkembang sangat pesat dikarenakan anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan segala sesuatu yang dilihat dan didengarnya. Salah satu perkembangan yang mendukung dalam proses berpikir anak adalah perkembangan kognitif. Maka diperlukan stimulasi dengan sebaik-baiknya karena kognitif sangat penting untuk kemampuan berpikir anak (Humairo & Amelia, 2021).

Aspek perkembangan kognitif adalah ideologi yang tumbuh dan dapat berfungsi untuk memungkinkan seseorang dapat berpikir dan bernalar (Safita et al., 2022). Perkembangan kognitif merupakan kemampuan seseorang untuk dapat membentuk opini tentang apa saja yang diketahui dan diperoleh. Aspek kognitif terbagi menjadi tiga, salah satunya adalah aspek kognitif terkait berpikir logis. Berpikir logis merupakan proses berpikir agar mengetahui sebuah perbedaan, pola, sebab dan akibat yang berhubungan dengan keterampilan dasar (Rohimah & Aprianti, 2020).

Memberikan kesempatan untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, termasuk pada perkembangan berpikir logis diperlukan agar anak dapat berpikir secara masuk akal. Peningkatan perkembangan berpikir logis pada anak usia dini harus memperhatikan beberapa hal agar penyampaian pengetahuan dapat tersampaikan dengan sebaik-baiknya. Beberapa hal yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam memahami berpikir logisnya yaitu dengan melalui kegiatan bermain, melakukan tanya jawab dan memperlihatkan objek serta gambar langsung kepada anak. Melalui kegiatan bermain dengan mempertimbangkan usia, kemampuan awal anak, metode, strategi dan teknik pembelajaran yang tepat maka akan terciptanya permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Mengingat anak usia dini merupakan individu yang senang bermain, maka pembelajaran harus dirancang dengan melibatkan anak dalam sebuah permainan maupun aktivitas fisik. Sehingga anak akan memperoleh materi yang diajarkan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Media pembelajaran menurut Gagne, Rossi dan Breidle dalam (Safira & Fidesrinur, 2021) merupakan seluruh alat yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti televisi, buku, koran, radio, televisi dan lain sebagainya. Selanjutnya, media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk belajar, seperti bahan ajar. Sejalan dengan pendapat Wahid (2018), bahwasanya media pembelajaran harus digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan konten pembelajaran kepada peserta didik untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan keterampilan siswa.

Selain itu, media pembelajaran merupakan sarana penghubung antara guru dan anak agar mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam hal komunikasi. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan membuat kegiatan menjadi lebih menarik, dapat memotivasi anak dan dapat meningkatkan aspek perkembangan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *PowerPoint*.

PowerPoint adalah perangkat lunak berbasis teknologi yang digunakan untuk membuat berbagai presentasi visual dalam proses mengajar. *PowerPoint* juga merupakan program multimedia yang menarik, mudah dibuat, dan mudah digunakan (Muthoharoh, 2019). Menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran serta untuk menyampaikan informasi tentunya akan membantu siswa memahami materi yang disajikan karena *PowerPoint* merupakan media berbasis audio visual.

Menurut Wina dalam (Purwono, 2018) media audio visual adalah media yang menggunakan unsur suara dan gambar yang dapat dilihat dan didengar, seperti rekaman video, slide, audio dan lain sebagainya. *PowerPoint* tentunya dapat dijadikan sebuah *game* edukatif yang dapat dibuat serta dapat dimainkan oleh anak. Hal tersebut dapat dilakukan karena masa kanak-kanak adalah masa bermain, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dapat menarik minat dan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan serta wawancara pada guru kelompok A di TK Islam permata Bunda, guru menyatakan bahwa saat pelaksanaan pembelajaran terdapat

beberapa anak yang tidak menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, terdapat anak yang kurang fokus ketika guru menjelaskan di depan kelas, terdapat anak yang masih kurang dalam mengenal perbedaan ukuran, mengenal pola, mengklasifikasi benda berdasarkan kelompok dan benda berdasarkan fungsinya. Hal ini dibuktikan saat peneliti mengamati kegiatan belajar anak, dalam proses pembelajaran masih kurangnya media variatif dan kurang menarik, seperti saat guru menjelaskan materi pembelajaran guru hanya menyebutkan saja atau menggunakan gambar yang dibuat di papan tulis akan tetapi gambar yang dibuat terlalu kecil, sehingga anak yang berada jauh dari papan tulis tidak terlalu jelas untuk dapat melihat gambar tersebut. Selanjutnya pembelajaran di kelas juga lebih mengandalkan lembar kerja siswa, sehingga anak merasa bosan dan jenuh serta tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Maka diperlukannya inovasi dalam media untuk meningkatkan motivasi serta meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok A di TK Islam Permata Bunda.

Berdasarkan hal tersebut peneliti berinisiatif untuk memberikan alternatif media pembelajaran dengan memanfaatkan *PowerPoint* yang dibuat menjadi *game* edukatif, karena *PowerPoint* sendiri merupakan multimedia yang berbasis audio visual dan dapat memasukan beberapa elemen seperti gambar, suara, animasi dan lain sebagainya. Hal ini dapat menarik fokus pada anak untuk mau mengikuti kegiatan pembelajaran serta mengoptimalkan kemampuan berpikir logis anak. *Game PowerPoint* yang dibuat tentunya akan disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung serta disesuaikan dengan perkembangan berpikir logis anak usia 4-5 tahun menurut STPPA. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan media *game PowerPoint* pada anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model pendekatan Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang merupakan proses tindakan yang perlu dilakukan di dalam kelas untuk memecahkan

masalah yang dapat dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol (Sanjaya, 2012). Selanjutnya, Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial (Sanjaya, 2012). Artinya penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas guna mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak, dengan fokus dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dengan cara memberikan media pembelajaran, melihat, dan menggambarkan peningkatan yang terjadi setelah pemberian media tersebut. Adapun tindakan yang dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan merefleksikan guna mencapai hasil yang diinginkan.

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Permata Bunda yang berlokasi di Jl Paus, Komplek Pondok Jurang Mangu Indah, Kec. Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan. Observasi dilakukan di bulan Juli 2022 yang dilakukan di Kelompok A. Alasan dipilihnya TK Islam Permata Bunda sebagai lokasi penelitian karena terdapat beberapa anak yang belum mengenal nama benda di sekitarnya, belum mengetahui ukuran besar dan kecil, dan belum dapat mengelompokkan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok A dengan usia 4-5 tahun.

Pada pelaksanaannya, Kemmis & McTaggart (dalam Prihantoro & Hidayat, 2019) mencakup beberapa siklus dan pada masing-masing siklus meliputi empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan (*plan*)
 - a. Membuat desain pembelajaran dimana terdapat Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi guru dan anak, dan lembar penilaian.
 - b. Mempersiapkan sarana dan prasarana, meliputi: pembuatan *game PowerPoint*, menyediakan proyektor, laptop, dan *mouse* untuk anak bermain *game PowerPoint*.
 - c. Melakukan diskusi dengan guru kelas.
 - d. Menyusun instrumen pengumpulan data.
2. Tindakan (*act*)
 - a. Memberikan tindakan sesuai dengan tahap perencanaan yang telah disusun.

- b. Bekerjasama dengan guru dalam melaksanakan tindakan yang telah direncanakan.
3. Observasi (*observer*)
- a. Memperhatikan dan mengamati anak selama pembelajaran berlangsung.
 - b. Memperhatikan dan mengamati anak dengan mencatat kejadian yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dan mencatat kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pada *game PowerPoint*.
 - c. Mengamati aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran.
 - d. Observasi pada siklus I akan menjadi penentu tindakan yang akan dilakukan pada siklus II dan siklus III.
4. Refleksi (*reflect*)
- Tahapan refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perencanaan tindakan pada siklus II dan siklus selanjutnya. Melalui data ini, dapat dilakukan refleksi diri untuk mengetahui hal yang mungkin memerlukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus I.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi dan catatan lapangan dilaksanakan selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian ini adalah lembar observasi tentang indikator peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun melalui *game PowerPoint* pada anak kelompok A yaitu menyebutkan nama anggota tubuh, membedakan ukuran besar dan kecil, mengelompokkan sesuai pasangannya, menyusun puzzle panca indera, mengurutkan pola AB-AB dan menyebutkan fungsi anggota tubuh.

Selain itu, dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan lembar observasi guru dan anak untuk mengamati aktivitas guru dan anak selama proses KBM. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai penguat data. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa foto yang diambil berdasarkan proses pembelajaran anak.

Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis teknik deskriptif kuantitatif, yang mana data dapat diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan dan

dokumentasi, kemudian data disajikan dengan mendeskripsikan hasil dan disajikan ke dalam bentuk tabel dan diagram. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam berpikir logis yang telah dicapai setelah distimulasi menggunakan permainan *game PowerPoint*.

Kriteria ketuntasan dan keberhasilan pada penelitian ini apabila 75% anak sudah mampu menjawab semua pertanyaan pada *game PowerPoint* atau dapat dikatakan bahwa masing-masing indikator mendapatkan skor 4. Data yang dianalisa dalam Persentase menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P= Angka Presentasi

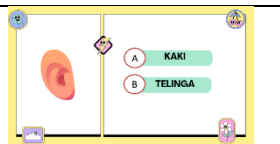

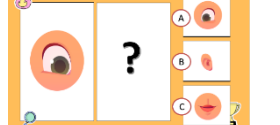
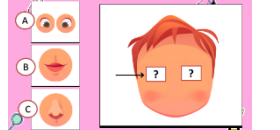
F = Frekuensi Aktivitas atau Skor peserta didik

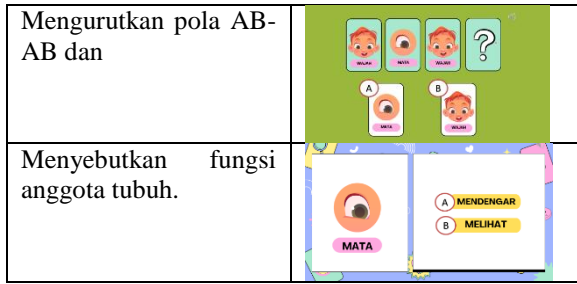
N = Jumlah peserta didik dalam satu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan menjadi dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Indikator yang akan dinilai pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir logis anak terkait:

Tabel 1. Pertanyaan yang ada pada *Game PowerPoint*

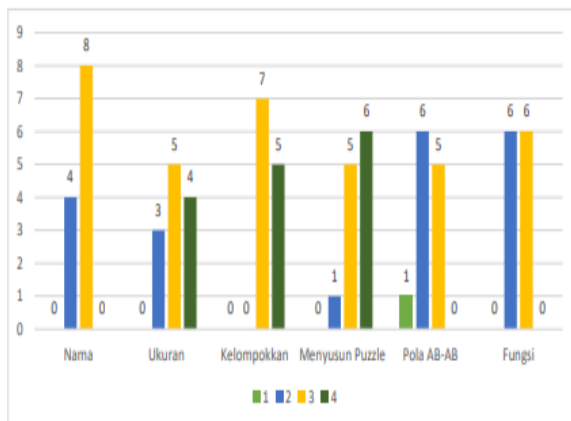
Pertanyaan	<i>Game PowerPoint</i>
Menyebutkan nama anggota tubuh	
Membedakan ukuran besar dan kecil	
Mengelompokkan sesuai pasangannya	
Menyusun puzzle panca indera	



1. Siklus I

Tabel 2. Persentase Hasil Siklus I

No		Skor			
		1	2	3	4
1	Menyebutkan nama anggota tubuh	0	4	8	0
	Persentase (%)	0	33%	67%	0
2	Membedakan ukuran besar dan kecil	3	5	4	0
	Persentase (%)	0	25%	42%	33%
3	Mengelompokkan anggota tubuh sesuai pasangannya	0	0	7	5
	Persentase (%)	0	0	58%	42%
4	Menyusun puzzle panca indera	0	1	5	6
	Persentase (%)	0	8%	42%	60%
5	Mengurutkan pola AB-AB	1	6	5	0
	Persentase (%)	8%	50%	42%	0
6	Menyebutkan fungsi anggota tubuh	0	6	6	0
	Persentase (%)	0	50%	50%	0



Gambar 1. Hasil Persentase Siklus I

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir logis anak terkait anggota tubuh melalui *game PowerPoint* (Kelompok A) di TK Islam Permata Bunda pada siklus I pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut:

- Pada babak satu Siklus I pertemuan ke-1, terkait nama anggota tubuh, tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 4 (0%).
- Pada babak kedua dan babak ketiga terkait perbedaan ukuran besar dan kecil, terdapat 4 peserta yang mendapatkan skor 4 (33%).
- Pada babak keempat terkait mengelompokkan anggota tubuh sesuai pasangannya (mata-mata, tangan-tangan dan lain sebagainya), terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (42%).

Selanjutnya, indikator pada siklus I pertemuan ke-2, adalah sebagai berikut:

- Pada babak satu Siklus I Pertemuan Ke-2, terkait menyusun puzzle panca indera, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (50%).
- Pada babak kedua terkait mengurutkan pola AB-AB, tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 4 (0%).
- Pada babak ketiga terkait sebutkan fungsi anggota tubuh, tidak ada peserta didik yang mendapatkan skor 4 (0%).

Data diatas belum menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir logis anak secara signifikan, pada indikator menyebutkan nama anggota tubuh, menyebutkan fungsi anggota tubuh dan mengurutkan pola AB-AB pada siklus I rata-rata anak yang mendapat skor 4 yaitu 0 (0%), tidak ada. Sedangkan pada indikator membedakan gambar terkait ukuran besar dan kecil rata-rata anak yang mendapatkan skor 4 yaitu (33%), indikator mengelompokkan anggota tubuh berdasarkan pasangannya rata-rata anak yang mendapatkan skor 4 yaitu (42%) dan indikator menyusun puzzle panca indera rata-rata anak yang mendapatkan skor 4 yaitu (50%).

Meskipun terdapat beberapa indikator yang mengalami peningkatan pada Siklus I, namun hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 75%, sehingga peneliti merasa perlu adanya upaya dan tindakan lanjut ke siklus II untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak terkait anggota tubuh.



<https://youtu.be/yXgol0qIcNo>

Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Siklus I

Hasil pengamatan aktivitas guru dan anak pada proses pembelajaran di siklus I diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

No	Siklus I	Skor	Rata-Rata
1	Kehadiran Siswa	3	44%
2	Berdoa Bersama	3	29%
3	Mendengarkan dan Menyimak guru	3	33%
4	Mengikuti kegiatan dan Mentaati peraturan	3	29%
5	Menjawab Pertanyaan	3	29%
6	Mengoperasikan <i>Game PowerPoint</i> sendiri	3	33%
7	Menyelesaikan Permainan	3	100%
8	Mendengarkan Rangkuman Kegiatan	3	33%
9	Merapikan Peralatan	3	96%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa Persentase rata-rata aktivitas anak pada setiap pertemuan di siklus I diuraikan sebagai berikut:

- Aktivitas kehadiran siswa, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 44%.
- Aktivitas peserta didik melakukan kegiatan berdoa, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 29%.
- Aktivitas anak mendengarkan dan menyimak guru, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 33%.
- Aktivitas anak mengikuti kegiatan dan mentaati peraturan, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 29%.

- Aktivitas anak menjawab pertanyaan terkait materi yang diberikan, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 29%.
- Aktivitas peserta didik dalam mengoperasikan *powerpoint* sendiri tanpa bantuan (dapat menggunakan *mouse*), rata-rata peserta didik dengan skor 3 yaitu 33%.
- Aktivitas peserta didik dapat menyelesaikan permainan dengan baik, seluruh peserta didik mendapatkan skor 3 yaitu 100%.
- Aktivitas peserta didik mendengarkan rangkuman dari guru dengan tenang, rata-rata peserta didik mendapatkan skor 3 yaitu 33%.
- Aktivitas peserta didik dapat Merapikan peralatan yang digunakan rata-rata peserta didik mendapatkan skor 3 yaitu, 96%.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Siklus I	Pertemuan I			Pertemuan II		
		B	C	K	B	C	K
Kegiatan Awal							
1	Absensi Kehadiran	✓			✓		
2	Mempersiapkan anak dan berdoa	✓			✓		
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran	✓			✓		
Kegiatan Inti							
4	Menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan	✓			✓		
5	Mengajukan tanya jawab	✓			✓		
Kegiatan Penutup							
6	Evaluasi dan <i>Recalling</i>	✓			✓		
7	Memberikan Reward		✓		✓		

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada Siklus I pertemuan ke-1, dapat dilihat bahwa guru kelas masih kurang dalam pemberian *reward* kepada peserta didik seperti kata-kata "*kamu hebat atau bertepuk tangan*" belum maksimal. Maka dari itu peneliti menyampaikan kepada guru kelas terkait hal tersebut agar menjadi perhatian serta dilakukannya perbaikan pada kegiatan Siklus I di pertemuan ke-2. Selanjutnya, pada Siklus I pertemuan ke-2, guru sudah melakukan aktivitas dengan sebaik-baiknya dan memperbaiki hal yang kurang pada saat pertemuan pertama. Jadi dapat dikatakan bahwa pada Siklus I pertemuan ke-2 guru sudah

mendapatkan skor/nilai b (baik) pada setiap penilaiannya.

Berdasarkan hasil observasi maka dilakukan refleksi, yang dipaparkan sebagai berikut:

- a. Observasi Kemampuan Berpikir Logis Anak
 - 1) Menyebutkan Nama Anggota Tubuh dan Fungsi Anggota Tubuh
Pilihan jawaban yang berupa tulisan membuat anak sedikit bingung dalam menentukan pilihan karena kendala anak usia 4-5 tahun belum dapat membaca dengan baik. Hal ini membuat peneliti sebagai pendamping harus memberitahu apa yang tertulis pada pilihan a dan b. Maka dari itu diperlukan penambahan audio agar anak dapat mendengarkan terlebih dahulu sebelum memilih jawaban.
 - 2) Memilih Gambar Terbesar/Terkecil
Sebelum babak kedua dan babak ketiga dimulai, peneliti sudah memberikan intruksi bahwa pada babak kedua anak harus memilih gambar terkecil dan pada babak ketiga anak harus memilih gambar terbesar, akan tetapi masih terdapat beberapa anak yang bingung untuk memilih gambar pada setiap babak maka dari itu peneliti akan menambahkan audio agar anak dapat mengerti bahwa pada babak kedua anak diharuskan memilih gambar terkecil dan pada babak ketiga anak diharuskan memilih gambar terbesar.
 - 3) Menyusun Pola AB-AB
Babak terkait menyusun pola AB-AB membuat beberapa anak kebingungan dalam menentukan jawaban dikarenakan peneliti memberi tiga gambar sebagai pilihan pada jawaban, dua gambar yang salah dan satu gambar yang benar. Maka dari itu peneliti akan memperbaiki babak menyusun pola AB-AB dengan hanya memberikan dua gambar sebagai pilihan jawaban, satu adalah gambar yang salah dan satu gambar yang benar.
- b. Observasi Aktivitas Anak
 - 1) Melakukan Kegiatan Berdoa Bersama
Saat melakukan kegiatan berdoa bersama terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengikuti atau bercanda dengan temannya sebelahnyanya.
 - 2) Mendengarkan dan Menyimak Guru

Terdapat beberapa peserta didik yang mendengarkan dan menyimak guru akan tetapi terdapat beberapa anak yang mengobrol dengan teman sebelahnyanya.

2. Siklus II

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun sudah mengalami peningkatan, walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti karena dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat kekurangan pada *game PowerPoint*. Sehingga diperlukan suatu perbaikan. Untuk itu, peneliti dan kolaborator merencanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan permainan *game PowerPoint* yang akan dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan observasi dan refleksi ada beberapa perbaikan yang dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang optimal, yaitu:

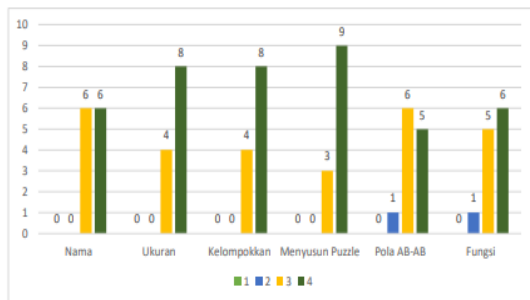
- a. Peneliti akan memperbaiki *game powerpoint* yang akan digunakan pada pelaksanaan Siklus II, agar *game powerpoint* lebih mudah untuk dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun. Perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan audio pada instruksi setiap babak dan juga pada setiap jawaban yang menggunakan tulisan seperti pada babak menyebutkan nama dan fungsi anggota tubuh. Perbaikan selanjutnya adalah pada babak menyusun pola AB-AB, peneliti mengurangi pilihan jawaban dari tiga menjadi dua.
- b. *Recalling* serta tanya jawab dengan para peserta didik dibuat lebih menyenangkan, seperti bertanya pada setiap anak, guru tidak hanya fokus pada anak yang terlibat aktif tapi guru juga menunjuk anak yang terlihat pasif dalam kelas agar mereka juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab di dalam kelas.

Pelaksanaan tindakan siklus II, dilakukan selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 1 Agustus 2022 dan pertemuan kedua pada hari Selasa, 2 Agustus 2022. Kegiatan penelitian dilakukan sesuai dengan pembelajaran seperti biasa yaitu terdiri dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Namun bermain *game PowerPoint* dilakukan pada kegiatan inti.

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil yang didapat terkait kemampuan berpikir logis anak terkait anggota tubuh, disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Hasil Siklus II

No	Berpikir Logis	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyebutkan nama anggota tubuh	0	0	6	6
	Persentase (%)	0	0	50%	50%
2	Membedakan ukuran besar dan kecil	0	0	4	8
	Persentase (%)	0	0	42%	67%
3	Mengelompokkan anggota tubuh sesuai pasangannya	0	0	4	8
	Persentase (%)	0	0	42%	67%
4	Menyusun puzzle panca indera	0	0	3	9
	Persentase (%)	0	0	25%	75%
5	Mengurutkan pola AB-AB	0	1	6	5
	Persentase (%)	0	8%	50%	42%
6	Menyebutkan fungsi anggota tubuh	0	1	5	6
	Persentase (%)	0	8%	42%	50%



Gambar 3. Hasil Persentase Siklus II

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada berpikir logis anak terkait anggota tubuh, adapun peningkatan yang terjadi pada siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

- Pada babak satu Siklus II pertemuan ke-1, terkait menyebutkan nama anggota tubuh, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (50%). Hal ini disebabkan karena peneliti telah menambahkan audio pada tulisan yang ada.
- Pada babak kedua dan babak ketiga terkait perbedaan ukuran besar dan kecil, terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (67%). Penambahan audio pada babak terkait instruksi yang harus dilakukan.

- Pada babak keempat terkait mengelompokkan anggota tubuh sesuai pasangannya, terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (67%).

Selanjutnya, indikator pada siklus II pertemuan ke-2, adalah sebagai berikut:

- Pada babak satu Siklus II pertemuan ke-2, terkait menyusun puzzle panca indera, terdapat 9 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (75%).
- Pada babak dua terkait mengurutkan pola AB-AB, terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (42%). Hal ini disebabkan karena pengurangan pada pilihan jawaban yang tadinya tiga hanya menjadi dua saja, selanjutnya peneliti juga menambahkan audio saat pola dimunculkan agar anak tidak bingung untuk memilih jawaban.
- Pada babak tiga terkait sebutkan fungsi anggota tubuh, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (50%).



<https://youtu.be/WsRJMtXAOxE>

Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Siklus II

Selanjutnya terkait hasil observasi pada aktivitas guru dan anak, diuraikan melalui tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

No	Siklus II	Skor	Rata-Rata
1	Kehadiran Siswa	3	63%
2	Berdoa Bersama	3	38%
3	Mendengarkan dan Menyimak guru	3	46%
4	Mengikuti kegiatan dan Mentaati peraturan	3	87%
5	Menjawab Pertanyaan	3	63%

6	Mengoperasikan <i>Game PowerPoint</i> sendiri	3	92%
7	Menyelesaikan Permainan	3	100%
8	Mendengarkan Rangkuman Kegiatan	3	67%
9	Merapikan Peralatan	3	100%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa Persentase rata-rata aktivitas anak pada setiap pertemuan di siklus II diuraikan sebagai berikut:

- Aktivitas kehadiran siswa, rata-rata peserta didik yang mendapat skor 3 yaitu 63%.
- Aktivitas peserta didik melakukan kegiatan berdoa, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 38%.
- Aktivitas anak mendengarkan dan menyimak guru, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 38%.
- Aktivitas anak mengikuti kegiatan dan mentaati peraturan, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 87%.
- Aktivitas anak menjawab pertanyaan terkait materi yang diberikan, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 63%.
- Aktivitas peserta didik dalam mengoperasikan *powerpoint* sendiri tanpa bantuan (dapat menggunakan *mouse*), rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 92%.
- Aktivitas peserta didik dapat menyelesaikan permainan dengan baik, seluruh peserta didik mendapatkan skor 3 yaitu 100%.
- Aktivitas peserta didik mendengarkan rangkuman dari guru dengan tenang, rata-rata peserta didik yang mendapatkan skor 3 yaitu 67%.
- Aktivitas peserta didik dapat merapikan peralatan yang digunakan, 100% mendapatkan skor 3 yaitu 100%.

Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada masing-masing aktivitas anak di siklus II yaitu anak terlihat mulai tertib dan mau mendengarkan guru, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dapat mengoperasikan *game PowerPoint* dengan sendiri, sehingga anak dapat bermain *game PowerPoint* tanpa bantuan.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Siklus I	Pertemuan I			Pertemuan II		
		B	C	K	B	C	K
Kegiatan Awal							
1	Absensi Kehadiran	✓			✓		
2	Mempersiapkan anak dan berdoa	✓			✓		
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran	✓			✓		
Kegiatan Inti							
4	Menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan	✓			✓		
5	Mengajukan tanya jawab	✓			✓		
Kegiatan Penutup							
6	Evaluasi dan <i>Recalling</i>	✓			✓		
7	Memberikan Reward	✓			✓		

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada Siklus II pada dua pertemuan, guru sudah melakukan aktivitas dengan sebaik-baiknya. Guru juga telah membuat suana kelas menjadi lebih hidup dengan melakukan nyanyian-nyanyian terkait anggota tubuh selanjutnya, guru juga berusaha membuat semua peserta didik didalam kelas mau terlibat aktif saat kegiatan tanya jawab terkait materi yang sedang berlangsung. Jadi dapat dikatakan bahwa pada Siklus II dengan dua hari pertemuan tersebut, guru sudah mendapatkan skor/nilai b (baik) pada setiap penilaiannya.

Berdasarkan hasil observasi maka dilakukan refleksi, yang dipaparkan sebagai berikut:

- Observasi Kemampuan Berpikir Logis Anak
 - Pada *Game PowerPoint* yang dibuat peneliti, dapat dilihat bahwa penggunaan gambar pada *PowerPoint* membuat anak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan
 - Menyebutkan Nama Anggota Tubuh
Pada babak menyebutkan nama anggota tubuh, sudah ditambahkan audio pada setiap pertanyaan agar memudahkan anak untuk memilih jawaban a atau jawaban, akan tetapi peningkatan yang terlihat sudah signifikan dibanding pada Siklus I, akan tetapi Masih terdapat beberapa peserta didik yang harus mengulang kembali audio untuk memastikan jawaban yang akan mereka pilih.

- 3) Menyusun Pola AB-AB
Babak terkait menyusun pola AB-AB, karena adanya perubahan pada soal membuat beberapa peserta didik sedikit bingung, akan tetapi perubahan yang dilakukan terlihat bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pada Siklus I. Pada Siklus II ini, anak lebih mudah dalam menjawab soal-soal yang ada pada babak menyusun pola AB-AB.
 - 4) Menyebutkan Fungsi Anggota Tubuh
Pada babak menyebutkan fungsi anggota tubuh, sudah ditambahkan audio pada setiap pertanyaan agar memudahkan peserta didik untuk memilih jawaban a atau b. Sama seperti pada babak menyebutkan nama anggota tubuh, masih terdapat beberapa peserta didik yang harus mengulang kembali audio untuk memastikan jawaban yang akan mereka pilih. Namun terlihat bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pada Siklus I.
- b. Observasi Aktivitas Anak
- 1) Melakukan Kegiatan Berdoa Bersama
Pada Siklus II ini masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan doa bersama atau bercanda dengan teman sebelahnya.
 - 2) Mendengarkan dan Menyimak Guru
Pada Siklus II ini masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan dan menyimak guru saat guru menjelaskan terkait anggota tubuh dan fungsinya.
 - 3) Menjawab Pertanyaan Terkait Materi yang diberikan
Saat kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh guru kepada para peserta didik, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang terlihat pasif akan tetapi guru sudah dapat membawa mereka agar mau terlibat aktif saat kegiatan tanya jawab berlangsung, seperti menunjuk anak secara bergantian.

3. Siklus III

Hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dalam meningkatkan berpikir logis terkait anggota tubuh dengan menggunakan *game PowerPoint* pada anak usia 4-5 tahun sudah mengalami peningkatan, walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti karena dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II

masih terdapat kekurangan pada saat anak menjawab pertanyaan yang diajukan dan pada aktivitas anak. Untuk itu, peneliti merencanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan permainan *game PowerPoint* yang akan dilakukan pada siklus III.

Berdasarkan observasi dan refleksi ada beberapa perbaikan yang dilakukan untuk mencapai pembelajaran yang optimal, yaitu:

- a. Peneliti meminta izin kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk dapat menggunakan ruangan lain selain kelas, agar audio yang ada pada *game powerpoint* lebih terdengar oleh peserta didik.
- b. Mempersiapkan peserta didik agar tenang saat melaksanakan doa bersama dan agar lebih aktif ketika kegiatan tanya jawab dengan cara setiap peserta didik akan menyebutkan beberapa anggota tubuh dan fungsinya secara bergantian.

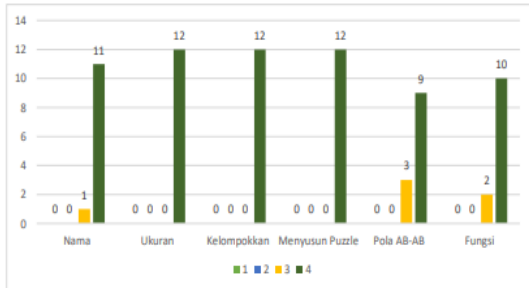
Pelaksanaan tindakan siklus III, dilakukan selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus III pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 3 Agustus 2022 dan pertemuan kedua pada hari Kamis, 4 Agustus 2022. Kegiatan penelitian disesuaikan dengan pembelajaran seperti biasanya yaitu terdiri dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Permainan *game PowerPoint* dilakukan pada saat kegiatan inti.

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil yang didapat terkait kemampuan berpikir logis anak melalui *game PowerPoint* disajikan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Siklus III

No	Berpikir Logis	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyebutkan nama anggota tubuh	0	0	1	11
	Persentase (%)	0	0	8%	92%
2	Membedakan ukuran besar dan kecil	0	0	0	12
	Persentase (%)	0	0	0	100%
3	Mengelompokkan anggota tubuh sesuai pasangannya	0	0	0	12
	Persentase (%)	0	0	0	100%
4	Menyusun puzzle panca indera	0	0	0	12
	Persentase (%)	0	0	0	100%

5	Mengurutkan pola AB-AB	0	0	3	9
	Persentase (%)	0	0	25%	75%
6	Menyebutkan fungsi anggota tubuh	0	0	2	10
	Persentase (%)	0	0	17%	83%



Gambar 5. Hasil Persentase Siklus III

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Islam Permata Bunda pada masing-masing pertemuan di Siklus III adalah sebagai berikut:

- Pada babak satu Siklus III pertemuan ke-1, terkait menyebutkan nama anggota tubuh, terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (92%).
- Pada babak kedua dan babak ketiga terkait perbedaan ukuran besar dan kecil, pada babak ini seluruh peserta didik sudah mendapatkan skor 4 (100%).
- Pada babak keempat terkait mengelompokkan anggota tubuh sesuai pasangannya, pada babak ini seluruh peserta didik sudah mendapatkan skor 4 (100%).

Selanjutnya, indikator pada siklus III pertemuan ke-2, adalah sebagai berikut:

- Pada babak satu Siklus III pertemuan ke-2, terkait menyusun puzzle panca indera, pada babak ini seluruh peserta didik sudah mendapatkan skor 4 (100%)
- Pada babak dua terkait mengurutkan pola AB-AB, terdapat 9 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (75%).
- Pada babak tiga terkait sebutkan fungsi anggota tubuh, terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan skor 4 (83%).

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator kemampuan berpikir logis anak di

Siklus III ini. Selanjutnya, peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75%.



<https://youtu.be/DmcSrNwlr-A>

Gambar 6. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Siklus III

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus III

No	Siklus III	Skor	Rata-Rata
1	Kehadiran Siswa	3	75%
2	Berdoa Bersama	3	75%
3	Mendengarkan dan Menyimak guru	3	75%
4	Mengikuti kegiatan dan Mentaati peraturan	3	83%
5	Menjawab Pertanyaan	3	75%
6	Mengoperasikan <i>Game PowerPoint</i> sendiri	3	92%
7	Menyelesaikan Permainan	3	100%
8	Mendengarkan Rangkuman Kegiatan	3	75%
9	Merapikan Peralatan	3	96%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada masing-masing aktivitas anak di siklus III yaitu anak terlihat mulai tertib dan mau mendengarkan, memperhatikan dan menjawab pertanyaan dari guru, anak lebih mudah memahami cara bermain *game PowerPoint* pada siklus III sehingga sebagian besar anak telah menjawab pertanyaan pada *game PowerPoint* dengan baik.

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

No	Siklus III	Pertemuan I			Pertemuan II		
		B	C	K	B	C	K
Kegiatan Awal							
1	Absensi Kehadiran	✓			✓		
2	Mempersiapkan anak dan berdoa	✓			✓		
3	Menjelaskan tujuan pembelajaran	✓			✓		
Kegiatan Inti							
4	Menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan	✓			✓		
5	Mengajukan tanya jawab	✓			✓		
Kegiatan Penutup							
6	Evaluasi dan <i>Recalling</i>	✓			✓		
7	Memberikan Reward	✓			✓		

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada Siklus III pada dua pertemuan, guru sudah melakukan aktivitas dengan sebaik-baiknya. Guru juga telah membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dengan melakukan nyanyian-nyanyian terkait anggota tubuh selanjutnya, guru juga berusaha membuat semua peserta didik didalam kelas mau terlibat aktif saat kegiatan tanya jawab terkait materi yang sedang berlangsung. Jadi dapat dikatakan bahwa pada Siklus III dengan dua hari pertemuan tersebut, guru sudah mendapatkan skor/nilai b (baik) pada setiap penilaiannya.

Pada siklus III, hambatan-hambatan yang terjadi di siklus I dan siklus II sudah banyak berkurang. Namun masih terdapat anak yang perlu dibimbing dalam bermain *game PowerPoint* terkait mengurutkan pola AB-AB.

Tindakan pada siklus III telah mencapai keberhasilan penelitian, sehingga peneliti menghentikan penelitian ini pada siklus III karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai rata-rata ketercapaian. Hal ini diketahui karena rata-rata anak sudah mendapatkan skor 4 pada setiap indikator atau telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%.

Tabel 11. Hasil Rekapitulasi Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Indikator	Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Logis Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III			
	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Persentase Peningkatan
Menyebutkan nama anggota tubuh	0%	50%	92%	42%
Membedakan ukuran besar dan kecil	33%	67%	100%	33%
Mengelompokkan anggota tubuh	42%	67%	100%	33%
Menyusun puzzle panca indera	50%	75%	100%	25%
Mengurutkan pola AB-AB	0%	42%	75%	33%
Menyebutkan fungsi anggota tubuh	0%	50%	83%	33%

Indikator mengenali nama anggota tubuh, pada siklus I sebesar 0%, siklus II sebesar 50% dan siklus III sebesar 92%, adapun peningkatan sebesar 42%. Indikator membedakan ukuran besar dan kecil pada siklus I sebesar 33%, siklus II 67% dan siklus III 100%, adapun peningkatan sebesar 33%. Indikator mengelompokkan anggota tubuh berdasarkan pasangannya pada siklus I sebesar 42%, siklus II sebesar 67% dan siklus III sebesar 100%, adapun peningkatan sebesar 33%. Indikator menyusun puzzle panca indera pada siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 75% dan siklus III 100%, adapun peningkatan sebesar 25%. Indikator mengurutkan pola AB-AB pada siklus I sebesar 0%, siklus II 50% dan siklus III 75%, adapun peningkatan sebesar 44%. Indikator menyebutkan fungsi anggota tubuh pada siklus I sebesar 0%, siklus II sebesar 50% dan siklus III sebesar 83%, adapun peningkatan sebesar 33%.

Keberhasilan peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun melalui media *game powerpoint* juga dapat terlihat karena anak usia dini merupakan individu yang senang bermain, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain membuat peserta didik menjadi lebih senang, tertarik dan dapat meningkatkan motivasinya untuk melakukan kegiatan pembelajaran, selain itu bermain juga dapat membangun karakter dan membentuk sikap

serta kepribadian anak. Sejalan dengan pendapat Susanto dalam (Wiwik Pratiwi, 2017) bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak diantaranya: (a) bermain dapat membuat anak belajar tentang aturan, dan berlatih menjalankan komitmen, (b) membuat anak belajar menyelesaikan masalah, (c) melatih kesabaran untuk menunggu giliran, (d) berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan (e) melatih menghadapi resiko kekalahan.

Media *game powerpoint* adalah media yang menggunakan audio visual. Media dengan audio visual menjadi salah satu faktor keberhasilan dari media *game powerpoint* karena media audio visual adalah media yang menggabungkan penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*audio*) agar media tersebut dapat dilihat dan didengar secara bersama-sama. Selaras dengan pendapat Sanaky dalam (Fathonah et al., 2020) mengungkapkan bahwa media audio visual merupakan media yang menghasilkan unsur gambar dan suara pada saat bersama-sama untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada seseorang. Tentunya media *game powerpoint* sudah mencakup semua unsur yang ada.

Sebagaimana keterangan diatas peneliti pun mencoba membuat media berbasis audio-visual dengan menggunakan *microsoft powerpoint* yang dikembangkan menjadi sebuah *game* agar dapat dimainkan oleh peserta didik kelompok A di TK Islam Permata Bunda. *Game powerpoint* yang dibuat difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun sesuai tema yaitu anggota tubuh dengan fokus, mengenal benda berdasarkan nama dan ukuran, mengelompokkan benda berdasarkan pasangan, menyusun puzzle, mengurutkan pola AB-AB dan menyebutkan fungsi.

Selanjutnya, setelah observasi yang sudah dilakukan, kegiatan bermain *game powerpoint* tergolong baru, dikarenakan TK Islam Permata Bunda selalu menggunakan lembar kerja siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Maka saat peneliti memperlihatkan *game powerpoint* kepada para peserta didik kelompok A, mereka sangat antusias dan berminat untuk bermain *game powerpoint*, serta adanya pemberian reward kepada para peserta didik sehingga meningkatnya motivasi anak dalam mengikuti kegiatan. Sehingga tujuan

penelitian dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak menggunakan media *game powerpoint* pun tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir logis kepada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media *game PowerPoint*. Hal ini diketahui karena rata-rata anak sudah mendapatkan skor 4 pada setiap indikator atau telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%. Hasil tersebut terjadi dikarenakan penelitian ini menggunakan metode yang menyenangkan yaitu dengan metode bermain. *game PowerPoint* mengajak anak untuk menggunakan dua indera yaitu indera penglihatan (*visual*) dan indera pendengaran (*audio*), hal tersebut membuat pembelajaran yang dilaksanakan lebih efektif karena penerapan media berbasis audio-visual.

Penggunaan gambar akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak, sedangkan suara memudahkan anak dalam memahami gambar yang sedang ditampilkan melalui suara. Anak kelompok A di TK Islam Permata Bunda sangat antusias dan semangat saat bermain *game PowerPoint*, hal tersebut dikarenakan bermain *game PowerPoint* merupakan kegiatan yang tidak pernah dilakukan di TK Islam Permata Bunda, sehingga walaupun pada pertemuan di siklus I anak belum dapat memainkan *game PowerPoint* dengan baik akan tetapi pada pertemuan-pertemuan selanjutnya saat anak diberikan penjelasan terkait cara bermain dan apersepsi terkait tema membuat adanya peningkatan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan media *game PowerPoint*.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun saran tersebut yaitu, *pertama*, guru-guru di TK Islam permata bunda sebaiknya dapat mencoba kegiatan pembelajaran selain menggunakan lembar kerja siswa dan mau mempelajari berbagai aplikasi sederhana seperti *powerpoint* dan *canva* agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran; *kedua*, Sekolah TK Islam Permata Bunda hendaknya mengikutsertakan guru-guru dalam pelatihan penggunaan aplikasi atau membuat

media pembelajaran dan dapat menyediakan media pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathonah, M. F., Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. M. (2020). Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 142. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39789>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 2(1), 21–32.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/ul-umuddin.v9i1.283>
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rohimah, N., & Aprianti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini melalui Kegiatan Membentuk Plastisin. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 93–101.
- Safira, S., & Fidesrinur, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>
- Safita, M., Suryana, D., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., & Padang, N. (2022). Pengenalan warna melalui media stik warna terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 28–43.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas* (E. Wahyudin (ed.); 1st ed.). KENCANA.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.