

Pengembangan Permainan KORA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Regina Mellisa ^{1✉}, Darwin Effendi ²⁾, Melinda Puspita Sari Jaya ³⁾

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

¹email: regina.mellisa98@gmail.com

²email: darwinpasca2010@gmail.com

³email: melindaps05@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.8829](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.8829)

Received 25 Desember 2021, Accepted 6 April 2022, Published 8 April 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dengan mengembangkan permainan kora. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research & Development*). Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun KB Al-Hafiih sebanyak 16 anak. Langkah-langkah meliputi pengumpulan informasi awal melalui observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Perencanaan, Pengembangan produk awal dengan menyiapkan alat dan bahan pembuatan produk. Uji coba awal dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan setelah itu di revisi produk. Uji coba lapangan ke anak dengan sampel 16 anak kelompok B di KB AL-HAFIIZH. Dan revisi produk akhir dengan mengikuti saran ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi ahli materi yaitu mendapatkan 4,16 untuk nilai rata-rata dan 89,1 untuk persentase dan sangat valid, sedangkan untuk ahli media mendapatkan 3,43 untuk nilai rata-rata dan 93,3 untuk persentase dan sangat valid. Maka hasil penelitian ini berupa pengembangan produk/permainan KORA untuk anak usia 5-6 Tahun.

Kata Kunci : Permainan KORA, Kemampuan Berpikir Logis, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the increase in logical thinking skills of children aged 5-6 years by developing a Kora game. This type of research uses research and development (RND). The sample in this study was children aged 5-6 years KB Al-Hafiih as many as 16 children. The steps include collecting initial information through observation, questionnaires, documentation, and tests. Planning, Initial product development by preparing tools and materials for product manufacture. The initial trial was validated by material experts and media experts, and after that the product was revised. Field trials to children with a sample of 16 children in group B in AL-HAFIIZH KB. And revise the final product by following the advice of material experts and media experts. The results of the material expert validation are getting 4.16 for the average value and 89.1 for the percentage and are very valid, while for media experts it is 3.43 for the average value and 93.3 for the percentage and very valid. So the result of this research is the development of KORA products/games for children aged 5-6 years.

Keywords: KORA Games, Logical Thinking Skills, Early Childhood

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini biasa disebut sebagai usia emas (*golden age*) yaitu masa-masa anak dapat mengembangkan kemampuannya melalui aspek perkembangan. Kemampuan yang dapat dikembangkan pada aspek perkembangan yaitu: kemampuan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, nilai moral agama, serta seni. Karena perkembangan setiap anak berbeda-beda, pengembangan ini membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Kegagalan dalam memberi stimulus pada pendidikan sejak dini bisa mengakibatkan keterlambatan pertumbuhan dan menghambat perkembangannya.

Upaya untuk memberikan stimulus dalam mengembangkan kemampuan anak dengan caramelaksanakan program pendidikan yang di dalam kegiatan belajar mengajar anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dan menarik. Dengan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menarik, anak akan lebih mudah memahami pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran atau permainan yang dapat mengembangkan kemampuan perkembangan anak, sehingga media inilah yang menjadi faktor terpenting dalam membentuk cara berpikir dan perilaku anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Juliana, Ali, M., & Miranda, 2015) dengan judul “Peningkatan Rasa Ingin Tahu Melalui Permainan Kotak Misteri di TK Immanuel Pontianak”. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa melalui permainan kotak misteri dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak di TK Immanuel Pontianak. Hal ini terbukti dengan adanya anak sangat ekspresif dalam mengungkapkan rasa ingin tahu mereka. Anak begitu bangga saat bisa memasang/menggunakan/memakai

benda yang mereka keluarkan dari kotak misteri dengan benda.

Hasil penelitian dikuatkan lagi oleh (Oktavia, L., & Ismet, 2019) dengan judul “Efektivitas Permainan Kotak Perabaan terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholiatulloh Padang”. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak, dengan anak mudah memahami dan mengikuti permainan yang baru dan menarik bagi anak serta benda yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah benda yang sangat dekat dengan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru di KB Al-Hafiih Kec. Talang Kelapa pada ditemukan adanya masalah anak-anak yang menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan kognitif khususnya pada kemampuan berpikir logis anak dan perlu distimulasi. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan anak untuk mengenal, mengklasifikasikan benda, mengetahui sebab akibat, dan belum memiliki inisiatif dalam proses belajar.

Dari permasalahan tersebut, peneliti perlu mengatasi dan membuat kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berpikir logis anak, menggunakan permainan. Permainan KORA atau Kotak Raba merupakan permainan yang dibuat dari papan triplek atau papan balok yang sisinya diberi lubang supaya tangan dapat masuk ke kotak untuk memegang, meraba dan menebak benda yang ada di dalam kotak. Didalam kotak dapat diisi berupa benda yang permukaannya halus atau kasar, besar atau kecil atau benda lainnya.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan mengembangkan permainan KORA dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di KB AL-Hafiih Kec. Talang Kelapa Tahun 2021.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ada 3 yaitu: metode deskriptif, evaluasi dan eksperimen. Metode deskriptif digunakan untuk menjabarkan keadaan, metode evaluasi digunakan untuk mengevaluasi uji coba pengembangan suatu produk, produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba kemudian dievaluasi baik hasil maupun proses. Metode eksperimen digunakan untuk mengukur kemampuan/kelayakan produk yang dihasilkan.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian pengembangan dan dapat disebut *Research and Development*. (Sugiyono, 2021) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan dengan kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (penelitian, perancangan, produksi dan pengujian).

Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut *Borg and Gall*. Dalam (Hamzah, 2020) menurut *Borg and Gall* model pengembangan memuat panduan sistematis langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dikembangkan mempunyai standar kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan.

Subjek validasi terdiri dari beberapa validator ahli yang telah berpengalaman. Validator dapat dilakukan oleh dosen dari PG PAUD dan validator dari dosen berbeda program studi di Universitas PGRI Palembang. Adapun jumlah sampel anak yaitu 16 anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* yang menghasilkan sebuah produk

yaitu KORA (Kotak Raba) untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis anak. Hasil dari produk pengembangan Permainan KORA ini di uji cobakan kepada 16 anak di KB AL-HAFIIZH dengan uji coba terbatas. Pengembangan dan penelitian ini terdiri atas beberapa langkah-langkah yang disesuaikan dengan model *Borg and Gall* sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi Awal

Langkah pertama dari penelitian ini yaitu pengumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan selanjutnya. Pengumpulan informasi awal yang dilakukan di sekolah tujuan yaitu dengan pemilihan materi, pemilihan sekolah, dan menganalisis kebutuhan anak. (1) Pemilihan materi, yang dilakukan dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di lapangan seperti menggunakan produk yang dihasilkan yaitu KORA dan menggunakan tema pembelajaran. (2) Pemilihan sekolah, sekolah yang dipilih adalah sekolah KB Al Hafiizh yang beralamatkan Jl. Sungai Rengit Km.20 Rt.09 Rw.04 LK II Kelurahan Air Batu Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin. (3) Menganalisis kebutuhan anak, tahap ini merupakan langkah awal dari pemilihan sekolah yaitu observasi. (4) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan/rancangan pengembangan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dimulai dari tujuan, pengguna, dan komponen produk. (5) Tujuan, pengembangan dan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk atau permainan KORA yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. (6) Pengguna, sample yang digunakan yaitu pada anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan jumlah 16 anak di KB Al-Hafiizh. (7) Komponen produk, komponen yang digunakan dalam pengembangan ini adalah bahan papan triplek yang telah berbentuk kotak yang diberi lubang di kedua sisi

dan lubang paling besar pada bagian depan, dan benda-benda yang akan di masukkan ke dalam kotak.

2. Pengembangan Produk Awal

Langkah selanjutnya peneliti mendesain produk yang dimana masih bersifat sementara dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Dengan menggunakan kotak yang di dalamnya akan di isi oleh benda-benda yang akan di tebak.



Gambar 1. Desain awal produk

3. Uji Coba awal

Sebelum melakukan uji coba ke anak, produk yang dikembangkan akan dilakukan uji validasi permainan. validasi dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi.

a. Validasi ahli materi

Nama : Ali Syahbana, S.Si.,M.Pd
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Matematika
Instansi : Universitas PGRI Palembang (FKIP)

Terdapat 3 aspek yang dinilai pada lembar instrumen ahli materi yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan berpikir logis. Di setiap aspek terdapat beberapa indikator yang pertama aspek kelayakan isi yaitu kesesuaian materi untuk dipahami, kejelasan konsep materi yang disajikan dalam permainan, menciptakan kemampuan untuk bertanya.

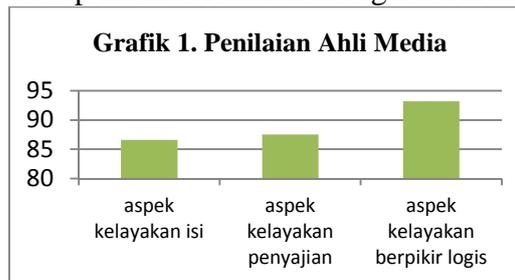
Pada aspek kelayakan isi dengan kesesuaian materi untuk dipahami mendapat nilai 4, kejelasan konsep materi yang disajikan dalam permainan mendapat nilai 4, menciptakan kemampuan untuk bertanya mendapat

nilai 5, sehingga rata-rata aspek kelayakan isi yaitu 4,33 dengan persentase 86,6% yang dikategorikan (sangat valid).

Pada aspek kelayakan penyajian memiliki 2 indikator yaitu keruntutan dalam bermain mendapat nilai 3, keterlibatan peserta didik dalam bermain mendapat nilai 4, sehingga rata-rata yang dari aspek kelayakan penyajian yaitu 3,5 dengan persentase 87,5% yang dikategorikan (sangat valid).

Dan pada aspek kelayakan berpikir logis terdapat 3 indikator yaitu Kemampuan permainan dalam memotivasi siswa mendapat nilai 5, Kemudahan siswa dalam belajar menggunakan permainan mendapat nilai 4, Kesesuaian tingkat kesulitan permainan dengan perkembangan siswa mendapat nilai 5, sehingga rata-rata yang didapat 4,66 dengan persentase 93,2% (sangat valid).

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, penilaian yang dicapai dari rata-rata pada aspek kelayakan isi yaitu 4,33 dengan persentase 86,6% (sangat valid), hasil dari aspek kelayakan penyajian yaitu memperoleh rata-rata 3,85 dengan persentase 87,5% (sangat valid), dan hasil dari aspek kelayakan berpikir logis memperoleh rata-rata 4,66 dengan persentase 93,2% (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa aspek dari instrumen ahli materi memperoleh persentase 89,1% sehingga permainan sangat valid. Hasil dari ahli materi yang dilakukan berdasarkan aspek pada setiap indikator adalah sebagai berikut:



Dari grafik di atas bahwa hasil validasi ahli materi terbagi menjadi 3

aspek yaitu, aspek kelayakan isi 86,6% , aspek kelayakan penyajian 87,5%, dan aspek kelayakan berpikir logis 93,2%.

b. Validasi ahli media

Nama : Febriyanti Utami, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Sriwijaya

Pada data hasil validasi ahli media terdapat 3 aspek yang dinilai pada lembar instrumen permainan yaitu desain tampilan permainan, kesederhanaan permainan, dan ukuran permainan. Di setiap aspek terdapat beberapa indikator yang pertama desain tampilan permainan yaitu permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran, gambar yang menarik, warna sesuai dan menarik, bentuk yang kokoh.

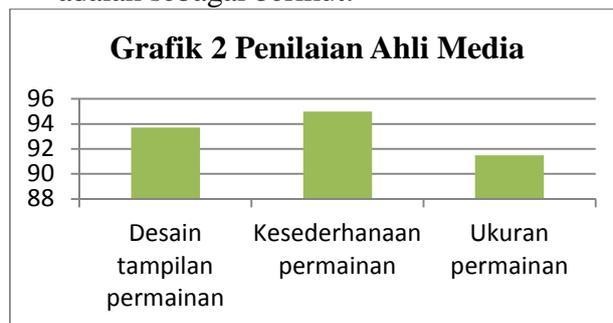
Pada aspek desain tampilan permainan dengan indikator permainan menarik semangat siswa dalam pembelajaran dengan nilai 4, gambar yang menarik dengan nilai 4, warna sesuai dan menarik dengan nilai 4, bentuk yang kokoh dengan nilai 3, sehingga rata-rata aspek desain tampilan permainan yaitu 3,75 dengan persentase 93% (sangat valid).

Selanjutnya terdapat 5 indikator di aspek kesederhaan permainan yaitu Permainan yang mudah dimainkan / digunakan dengan nilai 4, Alat dan bahan pada permainan mudah didapat dengan nilai 4, Peraturan dan petunjuk permainan tepat dan jelas dengan nilai 4, Peraturan permainan mudah dipahami dengan nilai 3, Bahan permainan aman bagi anak dengan nilai 4. Sehingga rata-rata aspek kesederhanaan permainan yaitu 3,8 dengan persentase 95% (sangat valid).

Dan yang terakhir aspek ukuran permainan dengan 3 indikator yaitu kesesuaian ukuran permainan dengan nilai 4, kesesuaian permainan dengan materi dengan nilai 3, dan permainan praktis yang bisa dibawa kemana saja dengan nilai 4. Sehingga rata-rata aspek

ukuran permainan yaitu 3,66 dengan persentase 91,6% (sangat valid).

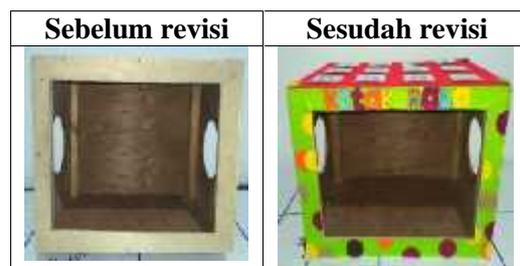
Jadi dari hasil validasi ahli permainan, penilaian yang didapat dari rata-rata pada aspek desain tampilan permainan yaitu 3,75 dengan persentase 93,7% (sangat valid), hasil dari aspek kesederhanaan permainan yaitu memperoleh rata-rata 3,8 dengan persentase 95% (sangat valid), dan hasil dari aspek ukuran permainan memperoleh rata-rata 3,66 dengan persentase 91,6% (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa aspek dari instrumen ahli permainan memperoleh persentase 93,3% sehingga permainan sangat valid. Hasil dari ahli media yang dilakukan berdasarkan aspek pada setiap indikator adalah sebagai berikut:



Dari grafik di atas bahwa hasil validasi yang dilakukan pada permainan KORA terhadap masing-masing aspek di setiap indikator yaitu, desain tampilan permainan 93,7% , kesederhanaan permainan 95%, dan ukuran permainan 91,5%.

4. Revisi Produk

Revisi yang dilakukan dilihat dari hasil validasi oleh ahli dan materi, hasil revisi produk sebagai berikut:



KORA sebelum di tambahkan dan di hiasi oleh kain panel yang berwarna	Sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi, Permainan di tambahkan dan di hiasi kain panel supaya lebih menarik
--	---

Permainan KORA yang berbentuk kotak yang di hias oleh flanel dengan dilubangi pada bagian depan untuk memasukkan/mengeluarkan benda. Benda-benda tersebut dapat berupa buah-buahan dan benda yang biasa di jumpai dan telah dikenal anak.

5. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk dengan tes yang dilakukan menggunakan permainan KORA untuk mengetahui nilai data hasil penelitian dalam melihat tingkat hasil belajar peserta didik terhadap produk pengembangan permainan.

Dengan subjek uji coba dilakukan pada 16 anak di kelas Ar Rahiim KB AL-HAFIIZH. Dan menggunakan hasil dokumentasi sebagai bukti penelitian.

6. Revisi Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi produk dilakukan setelah uji coba dan diperbaiki berdasarkan komentar, kritik, dan saran dari validasi ahli materi dan ahli permainan. adapun saran sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Nama : Ali Syahbana, S.Si.,M.Pd
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Matematika
Instansi : Universitas PGRI Palembang (FKIP)

Sebagai ahli materi penelitian ini, ahli materi memiliki saran kepada peneliti supaya dapat di perbaiki .

Tabel 3. Saran Ahli Materi

No	Saran
1	Sudah di perbaiki bagian yang salah
2	Dapat digunakan

b. Ahli Media

Nama : Febriyanti Utami, M.Pd
Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Sriwijaya
Ahli media memiliki saran untuk produk dari peneliti, sebagai berikut.

Tabel 2 Saran Ahli Media

No	Saran
1	Benda yang digunakan dalam permainan ini sebaiknya benda yang kontekstual, dekat dengan anak, sesuai dengan tahapan berpikir logis anak, sesuaikan dengan tema tidak mengenalkan secara acak/ <i>random</i>

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk KORA atau Kotak Raba untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak yang telah di validasi dan di uji cobakan. Peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 16 anak pada kelompok B KB AL-HAFIIZH dan dapat di gunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.



Gambar 3. Permainan KORA

Dari Hasil penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan *Magic Box* (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak” adanya perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. “Pengembangan Domino Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4 – 5 Tahun”, Hasil penelitian ini yang berasal dari hasil validasi oleh ahli media mendapatkan hasil 89% dengan kategori “Sangat layak/ tidak perlu di revisi”, dan hasil validasi ahli materi mendapatkan

hasil 83% dengan kategori “Sangat layak/ tidak perlu di revisi”.

Yang kedua “Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun di paud sunan pandan aryan tegal kepatihan Tulungagung”, hasil dari penelitian tersebut bahwa media papan pintar bergambar (papimbar) sangat membantu proses belajar siswa. Dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Permendikbud No. 137 Tahun 2014 antara lain adalah anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, fungsi dan ukuran, anak mengenal ciri-ciri sebab dan akibat akan sesuatu disekitarnya.

Ketiga (Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, 2019) hasil penelitian tentang Kotak Misteri dengan sampel 13 anak adanya pengaruh penerapan permainan magic box (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai thitung = 10,2700 > ttabel = 2,064, 2), adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai thitung = 8,6782 > ttabel = 2,064, adanya perbedaan pengaruh penerapan permainan magic box (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, dilihat dari nilai thitung = 2,7458 dan ttabel = 2,064.

Keempat (Pratama, 2014) hasil penelitian yang berjudul “*Game Adventure Misteri Kotak Pandora*” pengujian *Black box testing* yang telah dilakukan peneliti menunjukkan, permainan ini layak sebagai hiburan dan sebagai salah bentuk cara ikut memajukan dan berpartisipasi dalam dunia permainan Indonesia. Pada pengujian penerimaan menggunakan

metode kuisisioner yang dilakukan terhadap pengguna atau user hasil prosentase yang menyatakan setuju sebanyak 77%, tidak setuju sebanyak 23%. Ini menunjukkan tingkat respon pengguna cukup tinggi untuk memainkan permainan ini. Permainan ini merupakan produk aplikasi yang telah teruji dan siap pakai untuk semua kalangan sebagai salah satu bentuk cara ikut memajukan dan berpartisipasi dalam dunia game Indonesia.

(Veryawan, Tan, M., & Syarfin, 2021) dengan judul “Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini” Dilihat dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain kotak ajaib (*magic box*) yang dilaksanakan di kelompok B II TK Methodist Binjai telah dapat meningkatkan kemampuan sains anak dalam mengenal konsep benda secara kualitatif. Secara kuantitatif, berdasarkan data hasil penilaian siklus II, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal konsep benda pada jumlah anak yang berpredikat (BSH) berkembang sesuai harapan mencapai 53% dan jumlah anak yang berpredikat (BSB) berkembang sangat baik mencapai 47%.

Anak Usia Dini dalam proses pembelajaran membutuhkan stimulus yang dapat berpengaruh aspek-aspek perkembangan. Hasil dari pengembangan permainan KORA dapat dikaji dari multidisiplin ilmu yang memiliki keterkaitan dengan berbagai aspek perkembangan, hasil penelitian pengembangan ini berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu di antaranya kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional anak. Penelitian ini mengembangkan beberapa aspek yaitu : kognitif (berpikir logis anak), dengan menstimulus kemampuan kognitif dengan permainan KORA anak dapat berpikir memecahkan suatu masalah.

Menurut (Susanto, 2011) Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Menurut (Lara Oktavia, 2019) Ketika anak sedang melakukan dengan permainan KORA anak dapat mengenal warna, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, anak mulai berpikir logis melalui proses pembelajaran, anak mampu menyebutkan nama benda, menjumlah, menghitung benda, menyebutkan ciri-ciri benda.

Kemampuan fisik motorik menurut (Khadijah, & Amelia, 2020) bahwa kemampuan motorik adalah kemampuan untuk melakukan gerakan, kemampuan yang diawali dengan koordinasi tubuh, duduk merangkak, berdiri, dan diakhiri dengan berjalan. Melalui permainan KORA kemampuan fisik motorik anak yaitu ketika anak memainkan permainan secara bergantian, anak meraba benda yang ada di dalam kotak, bertepuk tangan menyanyikan lagu yang berhubungan dengan benda yang ada didalam kotak,

Menurut Catron dan Allen (Agusniatih, A., & Monepa, 2019) mengatakan bahwa bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak, dengan komunikasi anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengespresian kemampuan berbahasa melalui interaksi dengan anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan. Melalui permainan KORA Anak mengerti akan perintah dari guru, anak bermain sambil bernyanyi dengan lagu baru dan kata-kata baru, dengan permainan KORA anak akan

menyebutkan nama benda yang ada didalam kotak, dan anak memahami ciri-ciri yang telah di sebutkan oleh guru.

Dengan permainan KORA anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya, menurut Catron dan Allen dalam (Agusniatih, A., & Monepa, 2019) mengatakan bahwa bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak yang lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap oranglain serta mengurangi sikap egosentrisme. Menurut (Kusmiati, Muhammad Ali, 2022) Melalui permainan KORA anak mampu menunjukkan sikap mandiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, melalui indikator bermain dengan teman sebaya anak akan belajar bagaimana berperilaku yang baik sesama teman lainnya dan mengetahui perasaan temannya, dalam kegiatan pembelajaran anak dapat menaati peraturan kelas dan tertib saat pembelajaran berlangsung dan dapat mengatur diri sendiri untuk bertanggung jawab atas perilakunya.

Sejalan dengan penelitian (Hanifah & Syah Khalif Alam, 2019) bahwa Peran media sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini mengingat perkembangan anak berada pada masa berfikir konkret. (Rohmawati, 2019) Untuk menciptakan suatu alat permainan harus disesuaikan dengan aspek yang ingin dikembangkan, tingkat usia anak, manfaat permainan, karakteristik permainan, cara bermain, bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan dan juga kelemahan kelebihan permainan tersebut. Permainan Magic Box merupakan salah satu alat permainan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna yang dibuat untuk anak kelompok A usia 4-5 tahun. Melalui permainan Magic Box ini anak bermain tentang pengenalan bentuk dan warna. Anak mengambil salah satu bentuk di dalam

kotak kemudian meraba dan menebak bentuk yang ada didalam kotak dengan memasukkan tangan ke dalam kotak tersebut, setelah itu barulah salah satu bentuk dikeluarkan dan anak menebak warna dari bentuk yang diambilnya. Diantara warna yang perlu dikenalkan pada anak adalah warna merah, kuning dan biru serta bentuk yang akan dikenalkan pada anak yaitu lingkaran, persegi dan segitiga.

Menurut (Sandy, 2018) Media yang digunakan harus dapat melatih dan mengasah pemikiran anak dalam meningkatkan daya fikirnya tetapi tetap mempunyai proses menyenangkan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media “Magic Box Plinko”. Media ini mempunyai arti media yang melatih pola pikir anak dalam memecahkan sebuah clue yang sudah tertempel pada magic box atau kotak Ajaib.

(Septiria, 2020) Tujuan dari alat permainan edukatif magic box (kotak rahasia) memiliki dimensi antara lain: 1) Aspek bahasa, Anak dapat menyebutkan benda-benda yang mereka sentuh dengan indra tangan mereka, 2) Aspek pskimotorik, Anak bisa mengambil benda yang ada di dalam kotak, 3) Aspek kognitif, Anak mampu mengingat dan menyebutkan benda-benda, 4) Aspek sosial emosional, melatih keberanian anak, melatih komunikasi dan rasa ingin tahu anak serta membiasakan sosialisasi /interaksi anak dengan orang lain, 5) Aspek seni, Anak dapat mengenal berbagai warna yang ada.

Menurut (Novitasari et al., 2020) Kesimpulan yang diharapkan adanya game petualangan digital yang menyenangkan dan kreatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis sebagai bekal agar anak mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. (Hikmah & Zahro, 2020) Kecerdasan berpikir logis adalah bagian dari kecerdasan kognitif. Salah ciri kecerdasan berpikir logis adalah

anak bisa mengklasifikasikan bentuk, ukuran dan warna. Metode bermain merupakan suatu dasar pembelajaran pendidikan di Taman Kanak-Kanak, bermain melibatkan anak secara aktif dan menyenangkan.

Menurut (Poppyariyana & Munajat, 2020) kemampuan berpikir logis merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kemampuan siswa untuk menganalisa, merencanakan dan memecahkan masalah dalam kehidupan. Berpikir tidak memiliki indeks perilaku. Oleh karena itu, sulit bagi kita untuk mengamatinya dalam tindakan. (Sriningsih et al., 2018) Kemampuan berpikir logis adalah kemampuan dalam berpikir yang berdasarkan pada fakta, rasional dan masuk akal manusia. Kemampuan berpikir logis merupakan suatu hal yang penting dalam proses pembelajaran. (Permatasari et al., 2019) penelitian ini direkomendasikan kepada para pendidik anak usia dini, untuk menerapkan metode bernyanyi kepada anak agar perkembangan berpikir logis anak dapat meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, baik bentuk, warna, desain, dan mulai dengan benda yang dapat membantu anak mengembangkan aspek kemampuan anak usia dini seperti halnya dalam penelitian ini pada bidang pengembangan permainan KORA untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak (pada aspek perkembangan kognitif), selain kognitif permainan KORA dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan produk permainan KORA adalah di kembangkannya permainan KORA sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Permainan KORA

terbuat dari papan triplek, paku, kain panel, lem.

Hasil dari validasi ahli materi yaitu mendapatkan 4,16 untuk nilai rata-rata dan 89,1 untuk persentase dan sangat vali, sedangkan untuk ahli media mendapatkan 3,43 untuk nilai rata-rata dan 93,3 untuk persentase dan sangat valid. Uji coba penelitian dan pengembangan permainan KORA dilakukan ke 16 anak di KB AL-HAFIIZH pada kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori Dan Metode Pengembangan)*. Edu Publisher.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil*. Literasi Nusantara.
- Hanifah, M., & Syah Khalif Alam. (2019). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B*. Jurnal Ceria, 2(6).
- Hikmah, N., & Zahro, I. F. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Metode Bermain Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3(1), 85–92.
- Juliana, Ali, M., & Miranda, D. (2015). *Peningkatan Rasa Ingin Tahu Melalui Permainan Kotak Misteri Di TK Immanuel Pontianak*. Jurnal UNTAN Vol 2.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kencana.
- Kusmiati, Muhammad Ali, H. (2022). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas BI TK Negeri Pembina Kapuas Hulu*. Pendidikan Anak Usia Dini UNTAN Pontianak, 1, 1–17. <https://doi.org/10.12987/9780300242546-005>
- Lara Oktavia, S. (2019). *Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang*. PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 5, 72–86.
- Novitasari, U. N., Safitri, D., & Saptiwi, N. A. (2020). *Strategi Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Dengan Menggunakan Game Petualangan Digital Di Era New Normal*. Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara, 1, 67–75.
- Oktavia, L., & Ismet, S. (2019). *Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Ditaman Kanak-Kanak Islam DAUD Kholifatullah Padang*. Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 84.
- Permatasari, D., Rohaeti, E., & Westhisi, S. M. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Pada Anak Kelompok B*. Jurnal Ceria, 2(2), 230–236.
- Popyariyana, A. A., & Munajat, A. (2020). *Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak*. Awlady: Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24235/Awlady.V6i1.5779>
- Pratama, W. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Matematika, 30.
- Rohmawati, F. & N. K. (2019). *Pengaruh Permainan Magic Box Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok A Di Tk Budi Luhur*

- Surabaya. UNESA, 1–7.
- Sandy, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sdn Lakarsantri Iii Surabaya*. JPGSD, 06, 2084–2093.
- Septiria, D. (2020). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box*. IAIN Bengkuluain Bengkulu.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). *Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Ra Al-Fajar Medan Denai*. Jurnal Raudhah, 104.
- Sriningsih, N. N., Ardana, I. K., & Tirtayani, L. A. (2018). *Pengaruh Pendekatan Sainifik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Kelompok B Paud Kumara Asri, Denpasar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, 6(1), 95–104. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/Article/View/11592> Data : 19-20-02
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana.
- Veryawan, Tan, M., & Syarfin, S. (2021). *Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 44.