

Power Point: Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini

Damaris Mega Permatasari¹, Lenny Nuraeni²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ dmarismega36@gmail.com, ² lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 04/01/2026; Direvisi: 07/01/2026; Disetujui: 21/01/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Kemampuan
Berpikir Logis;
Media Interaktif;
Power Point

Kemampuan yang penting untuk anak usia dini pada masa ini yaitu berpikir logis. Dari pengamatan awal peneliti memahami jika kemampuan berpikir logis sangatlah penting, maka dari itu penelitian akan meneliti kemampuan berpikir logis karena kemampuan berpikir logis akan mendukung perkembangan anak di masa depan agar bisa mengandalkan diri sendiri untuk menyelesaikan masalah yang akan di hadapi ke depannya. Dalam menstimulus kemampuan berpikir logis dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis komputer seperti power point interaktif. Pemilihan power point interaktif melalui tema yang membahas mengenai diri anak, seperti tema diriku; perasaanku; keluargaku; dengan begitu anak akan mengenal tentang dirinya. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun (K1-A) melalui media power point interaktif sedangkan Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif, yang melibatkan proses analisis data yang mencakup reduksi data, tampilan data, dan kesimpulan data. Subjek penelitian terdiri dari 13 anak yang termasuk dalam kelompok A (K1-A) di TKK Guntur BPK Penabur, Kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir logis pada anak-anak kelompok A (K1-A) ketika mereka menggunakan media pembelajaran power point interaktif. Dari total 13 subjek penelitian, tiga anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir logis, sementara sepuluh anak lainnya telah mencapai perkembangan yang sangat positif dalam kemampuan berpikir logis.

ABSTRACT

KEYWORDS

Early Childhood;
Logical Thinking
Skills;
Interactive Media;
PowerPoint

Logical thinking is a fundamental ability in early childhood development, as it supports children's capacity to process information and solve problems independently. Initial observations indicated that logical thinking skills play a crucial role in supporting children's future development; therefore, this study focuses on examining and enhancing logical thinking skills in early childhood. To stimulate logical thinking abilities, engaging learning media are required. One such medium is computer-based learning media, specifically interactive PowerPoint. The selection of interactive PowerPoint media was based on the use of themes closely related to children's personal experiences, such as *my feelings* and *my family*, which help children develop self-understanding and logical reasoning. This study aims to improve the logical thinking skills of children aged 4-5 years (K1-A) through the use of interactive PowerPoint media. Data were collected through observation and documentation. A qualitative descriptive approach was employed, with data analysis involving data reduction, data display, and conclusion drawing. The research subjects consisted of 13 children in Group A (K1-A) at TKK Guntur BPK Penabur, Bandung City. The findings revealed a significant improvement in children's logical thinking skills following the implementation of interactive PowerPoint learning media. Of the 13 participants, three children demonstrated a substantial increase in logical thinking abilities. In contrast, the remaining ten children showed very positive development in this area. These results indicate that interactive PowerPoint media effectively support the development of logical thinking skills in early childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini (AUD) adalah sekelompok anak yang berada diusia 0-8 tahun. Istilah ini merujuk pada definisi yang digunakan oleh *the National Association For The Education Of Young Children (NAEYC)* dan umumnya disepakati oleh para ahli sebagai "masa awal perkembangan anak". Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang berlangsung secara bersamaan dengan tingkat kematangan individu mereka. PAUD memiliki peran penting dalam membimbing, merangsang pertumbuhan, dan mengoptimalkan potensi anak usia dini, sehingga mereka dapat mengembangkan perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Nuraeni & Santana, 2015). Menurut Andini (dalam Maharani *et al.*, 2021) Pada masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) karena pada masa ini, anak memiliki potensi yang sangat besar untuk digali dan dikembangkan. Maka dari pernyataan di atas sangatlah penting untuk meningkatkan berpikir logis kepada anak usia dini, karena ini akan menjadi bekal anak usia dini di masa depan untuk menghadapi menyelesaikan sendiri masalah yang akan dihadapi tanpa bergantung kepada orang lain.

Salah satu aspek yang fundamental untuk dikembangkan pada anak adalah kemampuan berpikir logis. Kemampuan berpikir logis ini memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak karena dapat membantu mereka mencapai tujuan hidup mereka. Jika seorang anak tidak memiliki kemampuan berpikir logis yang memadai, maka mungkin mereka akan menghadapi kesulitan dalam mencapai potensi maksimal mereka, terutama dalam era saat ini di mana anak-anak dituntut untuk berfungsi dalam masyarakat yang lebih luas daripada keluarga mereka. Lebih lanjut, diharapkan bahwa anak-anak juga akan meraih keberanian untuk mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas konsekuensi dari pilihan yang mereka buat.

Sejalan dengan pernyataan di atas menurut Faradina & Muklis (dalam Kurniyawati & Prastowo, 2021) Berpikir logis merupakan kapasitas anak untuk mengaplikasikan pikiran rasional dan menggunakan prinsip-prinsip logika untuk mencapai kesimpulan yang rasional. Dengan kata lain, logika adalah cara anak untuk menjalani pemikiran yang dapat menghasilkan jawaban yang masuk akal. Menurut Mursid (dalam Nurqolbi *et al.*, 2019) kemampuan berpikir logis pada anak melibatkan kemampuan observasi, pengenalan pola hubungan antara berbagai unsur, serta kemampuan bertanya untuk mendapatkan informasi yang lebih baik tentang sebab dan akibat suatu situasi. Menurut Novan (dalam Hayati & Komala, 2020) menyoroti permasalahan yang sering ditemui di lembaga PAUD, yaitu penggunaan pendekatan berpikir yang kurang rasional pada anak. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan kemampuan berpikir logis anak, menyebabkan kurangnya inisiatif dan kreativitas pada mereka.

Berdasarkan hasil temuan di salah satu sekolah TK melalui observasi dan wawancara pada salah satu pendidik di sekolah TK pada kelompok A mendapatkan temuan bahwa kegiatan belajar mengajar. Masih banyak peserta didik yang belum berkembang dalam kemampuan berpikir logis seperti mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, Merupakan tindakan mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik seperti bentuk, warna, atau ukuran; mengategorikan benda ke dalam kelompok yang serupa atau pasangan yang memiliki dua variasi yang sesuai; mengidentifikasi pola, seperti AB-AB atau ABC-ABC, dan mengulanginya; serta menyusun benda berdasarkan urutan berdasarkan lima seriasi, entah itu berdasarkan ukuran atau warna. Penyebab banyaknya peserta didik yang belum berkembang dalam kemampuan berpikir logis yaitu media yang digunakan oleh pendidik belum inovatif terkesan masih kuno; pendidik kurangnya pengetahuan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK); kegiatan yang monoton selalu diberikan oleh pendidik.

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran lebih menarik, menurut Nur & Febrialismanto (dalam Hidayat *et al.*, 2021) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, dimana dalam penggunaan media TIK dapat dilakukan untuk pencarian data pengembangan media dalam pembelajaran supaya proses pembelajaran akan lebih baik. Pembelajaran dalam menggunakan teknologi memberi kesempatan bagi anak didik dan pendidik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan anak dalam proses pembelajaran di era digital.

Usaha yang dapat dilakukan guru dalam menstimulasi berpikir logis pada anak yaitu dengan kegiatan atau pembelajaran yang mengasyikan bagi anak salah satunya adalah melalui pemanfaatan *power point* interaktif dalam menstimulus kemampuan berpikir logis anak. Saat ini, muncul berbagai konsep inovatif mengenai pemanfaatan teknologi sebagai sumber pembelajaran untuk anak usia dini. Salah satu pendekatan yang diperkenalkan adalah pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media interaktif (Sari *et al.*, 2021). Menurut Permana & Pratita (dalam Munasti & Suyadi, 2021) *Microsoft Power Point*, sering disebut sebagai *Power Point*, adalah aplikasi presentasi yang dapat mempermudah pembuatan slide presentasi dengan tampilan yang menarik dan profesional berkat berbagai fitur efek, animasi, dan suara. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran untuk anak usia dini, penggunaan *Power Point* memerlukan sentuhan khusus yang memasukkan gambar, efek animasi, musik, dan variasi suara lainnya. Hal ini bertujuan untuk menjadikan materi pembelajaran lebih menarik bagi anak. *Power Point* yang ditujukan untuk anak memiliki perbedaan dalam pendekatan dibandingkan dengan presentasi untuk orang dewasa. Presentasi untuk anak harus mencakup unsur-unsur seperti gambar, suara, efek animasi, serta desain yang cerah dan menarik, dengan tujuan untuk menarik perhatian serta memicu antusiasme mereka dalam belajar dan mengikuti proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi, terutama penggunaan aplikasi *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran, diharapkan dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. *Microsoft Power Point* memiliki kemampuan untuk menyajikan lambang bilangan dan bentuk lambang bilangan dengan bantuan suara, yang dapat membantu anak mengembangkan potensi mereka dalam aspek *auditory*, visual, dan memori. Dalam konteks potensi visual, anak dapat mengamati berbagai bentuk lambang bilangan, sementara dalam aspek auditif, mereka dapat mendengar vokal yang terkait dengan lambang bilangan tersebut. Kemampuan anak untuk mengingat lambang bilangan yang telah dipelajari dapat berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka, membantu mereka mencapai tahap perkembangan secara optimal.

Di era teknologi dan informasi saat ini, salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *power point*. *Power point* merupakan aplikasi dari *Microsoft* yang dipertunjukkan sebagai media presentasi. Tetapi dalam penelitian ini *power point* akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak didik. Dengan media *power point* dapat meningkatkan berpikir logis pada anak didik yaitu dalam mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna, ukuran; mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya. Maka dari itu peneliti memiliki tujuan untuk meningkatkan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun dengan pemanfaatan *power point* interaktif dalam pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan yang bersifat kualitatif. Pendekatan kualitatif seringkali dikenal dengan istilah metode

penelitian naturalistik, seperti yang dijelaskan Sugiyono (2022). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa teks deskriptif dan gambar, dengan penekanan pada kualitas data daripada aspek kuantitatifnya. Melalui pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, peneliti berupaya untuk menggali data dan memberikan gambaran mengenai aktivitas yang dilakukan serta dampak dari tindakan yang dijalankan oleh siswa dalam bentuk narasi. Oleh karena itu, melalui pendekatan penelitian deskriptif kualitatif ini, peneliti bermaksud untuk menguraikan proses dan hasil peningkatan kemampuan berpikir logis dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

Penelitian ini dijalankan di TKK Guntur BPK Penabur Bandung dan melibatkan subjek penelitian yang terdiri dari anak-anak kelompok A (K1-A). Jumlah subjek penelitian adalah 13 anak, terdiri dari delapan anak laki-laki dan lima anak perempuan. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat berbagai peristiwa yang terjadi pada objek penelitian, yang dalam kasus ini adalah anak-anak kelompok A (K1-A) di TKK Guntur BPK Penabur Bandung. Pengumpulan data melalui dokumentasi melibatkan pengambilan foto, gambar, atau catatan yang dibuat selama proses observasi.

Dalam rangka menjalankan penelitian ini, peneliti merancang sebuah instrumen observasi yang disebut sebagai kisi-kisi instrumen observasi. Kisi-kisi ini digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dengan fokus pada indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan berpikir logis anak-anak. Penelitian ini melibatkan teknik analisis data yang bersifat interaktif yang melibatkan pengumpulan data melalui berbagai metode, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Selanjutnya, dalam tahap reduksi data, peneliti melakukan seleksi data yang relevan dan signifikan. Data yang terpilih akan dihadirkan secara informatif, dan kesimpulan akan ditarik dari berbagai sumber data, termasuk hasil observasi yang melibatkan partisipan dan non-partisipan, wawancara, dokumentasi, serta materi audiovisual seperti foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi menunjukkan anak kelompok A (K1-A) di TKK Guntur BPK Penabur Bandung dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif dengan sangat baik dan kondusif sehingga upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dapat dilaksanakan dengan baik. Anak mampu mengoperasikan *power point* interaktif menggunakan komputer dengan baik mulai dari memperkenalkan mengenai komputer, *mouse*, dan *keyboard* sampai dengan *recalling* mengenai tema yang dibahas melalui *power point* interaktif. Peningkatan kemampuan berpikir logis anak dengan media pembelajaran *power point* interaktif pada pertemuan 1-6 dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Dengan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Pertemuan 1-6

Nama Anak	Indikator Penilaian																	
	Mampu mengenal bentuk persegi panjang sesuai warna yang disebutkan guru						Mampu memilih bentuk tanda panah sesuai warna yang disebutkan guru						Mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
AMA	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
CIT	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
DH	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
IGN	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB

JIS	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
JV	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH
JKN	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
JKC	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
MDT	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
MBJ	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB
RDL	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB
SSE	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH
SHNG	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSH

Tabel 2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Dengan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Pertemuan 1-6

Nama Anak	Indikator Penilaian																	
	Mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar yang ditunjukkan						Mampu memilih bentuk tanda panah sesuai warna yang disebutkan guru						Mampu melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
AMA	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
CIT	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
DH	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
IGN	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
JIS	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
JV	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB	MB	BSH
JKN	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
JKC	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BB	MB	MB	MB	BSH	BSB
MDT	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
MBJ	BB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB
RDL	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB
SSE	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB	MB	BSH
SHNG	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB	MB	MB	BSH

Dari data observasi pada pertemuan 1 didapatkan hasil bahwa semua anak Belum Berkembang (BB) dalam indikator kemampuan berpikir logis, tetapi beberapa anak sudah mulai berani untuk memegang *mouse* saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif. Walaupun beberapa anak masih bingung untuk menekan dan mengarahkan *mouse* kepada objek yang diperintahkan oleh guru, dan beberapa anak juga masih kebingungan untuk menekan objek menggunakan *mouse* bagian kiri atau kanan. Seringkali anak masih menekan objek menggunakan *mouse* bagian kanan. Tetapi beberapa anak akan meminta bantuan untuk mengajarkan menggunakan *mouse* yang benar.

Pada pertemuan 2 yang telah dilakukan peneliti, terhadap kemampuan berpikir logis anak menunjukkan bahwa JV, RDL, SSEBB, dan SHNG yang belum mampu mengenal bentuk persegi panjang sesuai warna yang disebutkan guru menggunakan *mouse* bagian kiri untuk menekan objek. Karena JV, RDL, SSEBB, dan SHNG masih kaku untuk memegang *mouse* dan masih bingung menggunakan *mouse* bagian kiri atau kanan untuk menekan objek. Sedangkan AMA, CIT, DH, IGNXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBJ sudah mulai mampu mengenal bentuk persegi panjang sesuai warna yang disebutkan guru menggunakan *mouse* walaupun masih menekan *mouse* bagian kanan bukan bagian kiri pada objek, tetapi AMA, CIT, DH, IGNXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBJ sudah mulai terbiasa menggunakan *mouse* untuk menekan dan mengarahkan *mouse* pada objek.

Setelah itu pada indikator mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar yang ditunjukkan AMA, CIT, DH, IGNXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBJ didapatkan hasil Mulai Berkembang (MB), sedangkan JV, RDL, SSEBB, dan SHNG Belum Berkembang (BB) karena masih dibantu guru untuk menekan dan mengarahkan *mouse* pada angka yang sesuai. Kemudian pada indikator mampu melanjutkan urutan dari persegi

panjang kemudian tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI didapatkan hasil Mulai Berkembang (MB), sedangkan JV, RDL, SSEBB, dan SHNG Belum Berkembang (BB) karena masih dibantu guru untuk menekan dan mengarahkan *mouse* pada objek. Selain itu, pada indikator mampu melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI didapatkan hasil Mulai Berkembang (MB), sedangkan JV, RDL, SSEBB, dan SHNG Belum Berkembang (BB) karena masih dibantu guru untuk menekan dan mengarahkan *mouse* pada objek.

Pada pertemuan 3 didapatkan hasil bahwa kemampuan berpikir logis anak sudah mulai berkembang. Hal ini terlihat dari AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI sudah mampu mengenal bentuk persegi panjang sesuai warna yang disebutkan guru menggunakan *mouse* dengan menekan *mouse* bagian kiri pada objek walaupun sedikit bantuan guru, sedangkan JV, RDL, SSEBB, dan SHNG sudah mulai mampu mengenal bentuk persegi panjang sesuai warna yang disebutkan guru menggunakan *mouse* walaupun masih menekan *mouse* bagian kanan bukan bagian kiri pada objek, tetapi JV, RDL, SSEBB, dan SHNG sudah mulai terbiasa menggunakan *mouse* untuk menekan dan mengarahkan *mouse* pada objek. AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI sudah mampu mengenal tanda panah sesuai warna yang disebutkan guru meskipun dengan sedikit bantuan guru. Adapun JV, RDL, SSEBB, dan SHNG sudah mulai mampu mengenal tanda panah sesuai warna yang disebutkan guru walaupun masih menekan *mouse* bagian kiri bukan bagian kanan pada objek. Pada indikator memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI didapatkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) dan JV, RDL, SSEBB, dan SHNG didapatkan hasil mulai berkembang (MB).

Setelah itu pada indikator mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar yang ditunjukkan AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI didapatkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan JV, RDL, SSEBB, dan SHNG mulai berkembang (MB) karena masih salah menekan *mouse* bagian kanan bukan bagian kiri pada angka yang sesuai. Kemudian pada indikator mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBI didapatkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG mulai berkembang (MB) karena masih salah menekan *mouse* bagian kanan bukan bagian kiri pada objek. Pada indikator mampu melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, dan MBI didapatkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH) dan JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG mulai berkembang (MB).

Pada pertemuan 4 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak sudah mulai meningkat. Terlihat dari AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBI sudah terbiasa menggunakan *mouse* untuk mengarahkan dan menekan *mouse* bagian kiri pada persegi panjang sesuai warna dengan hasil yang didapatkan Berkembang Sangat Baik (BSB), meskipun JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG masih sedikit bantuan dari guru untuk menggunakan *mouse* untuk mengarahkan dan menekan *mouse* bagian kiri pada objek dengan hasil yang didapatkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada indikator mampu mengenal tanda panah sesuai warna sudah digunakan AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBI didapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun hasil yang didapatkan oleh JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan untuk indikator mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBI didapatkan hasil BSB dan JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG didapatkan MB.

Kemudian pada indikator mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar yang ditunjukkan CIT, DH, JIS, MDT, dan MBJ didapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), Adapun hasil yang didapatkan oleh AMA, IGXLP, JKN, JKB, RDL adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan hasil yang didapatkan oleh JV, SSEBB, dan SHNG adalah Mulai Berkembang (MB). Setelah itu pada indikator mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, MBJ, RDL didapatkan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan hasil yang didapatkan oleh JV, SSEBB, dan SHNG adalah Mulai Berkembang (MB). Pada indikator mampu melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, MBJ, RDL didapatkan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan hasil yang didapatkan oleh JV, JKC, SSEBB, dan SHNG adalah Mulai Berkembang (MB).

Pada pertemuan 5 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak sudah mulai meningkat. Terlihat dari AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBJ sudah terbiasa menggunakan *mouse* untuk mengarahkan dan menekan *mouse* bagian kiri pada persegi panjang sesuai warna dengan hasil yang didapatkan Berkembang Sangat Baik (BSB), meskipun JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG masih sedikit bantuan dari guru untuk menggunakan *mouse* untuk mengarahkan dan menekan *mouse* bagian kiri pada objek dengan hasil yang didapatkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada indikator mampu mengenal tanda panah sesuai warna sudah digunakan AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBJ didapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun hasil yang didapatkan oleh JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan untuk indikator mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, MDT, dan MBJ didapatkan hasil BSB dan JV, JKC, RDL, SSEBB, dan SHNG didapatkan BSH.

Kemudian pada indikator mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar yang ditunjukkan CIT, DH, JIS, MDT, dan MBJ didapatkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB), Adapun hasil yang didapatkan oleh AMA, IGXLP, JKN, JKB, RDL adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan hasil yang didapatkan oleh JV, SSEBB, dan SHNG adalah Mulai Berkembang (MB). Setelah itu pada indikator mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, MBJ, RDL didapatkan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan hasil yang didapatkan oleh JV, SSEBB, dan SHNG adalah Mulai Berkembang (MB). Pada indikator mampu melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, MBJ, RDL didapatkan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan hasil yang didapatkan oleh JV, SSEBB, dan SHNG adalah Mulai Berkembang (MB).

Pada pertemuan 6 kemampuan berpikir logis dengan media pembelajaran *power point* interaktif didapatkan hasil besar peningkatan posisiitif yang ditunjukkan oleh anak dalam 5 kali pertemuan. AMA, CIT, DH, IGXLP, JIS, JKN, JKC, MDT, MBJ, dan RDL didapatkan hasil berkembang sangat baik (BSB). Terlihat dari anak yang sudah mampu menggunakan *mouse* sendiri tanpa bantuan guru untuk mengarahkan dan menekan objek pada persegi panjang sesuai warna, anak sudah mampu mengenal bentuk tanda panah sesuai warna, mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar, mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah, adan melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah. Pada pertemuan ini JV, SSEBB, dan SHNG didapatkan hasil berkembang sesuai harapan (BSH). Terlihat dari anak yang sudah mampu menggunakan *mouse* dengan sedikit bantuan guru untuk mengarahkan dan menekan objek pada persegi panjang sesuai warna, anak sudah mampu mengenal bentuk

tanda panah sesuai warna, mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar, mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah, adan melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah.

Berikut ini dokumentasi penelitian kemampuan berpikir logis anak dengan media pembelajaran power point interkatif selama 6 kali pertemuan, sebagai berikut :



Gambar 1. Dokumentasi penelitian pertemuan 1



Gambar 2. Dokumentasi penelitian pertemuan 2



Gambar 3. Dokumentasi penelitian pertemuan 3



Gambar 4. Dokumentasi penelitian pertemuan 4



Gambar 5. Dokumentasi penelitian pertemuan 5



Gambar 6. Dokumentasi penelitian pertemuan 6

Pada gambar 1 anak didik masih kesulitan untuk memegang dan mengarahkan *mouse* pada objek dan beberapa anak hanya melihat komputer tanpa menggunakannya, kemudian pada gambar 2 mulai terlihat anak didik yang sudah mau memegang dan belajar untuk mengarahkan *mouse* pada objek dengan sedikit bajntuan dari guru, pada gambar 3 beberapa anak didik mulai mahir untuk menggunakan *mouse* tanpa bantuan dari guru. Kemudian pada gambar 4 beberapa anak didik ada yang masih kebingungan untuk menekan *mouse* bagian kiri atau kanan pada objek, pada gambar 5 anak didik sudah mulai fokus dan mandiri untuk menggunakan dan mengarahkan *mouse* pada ojek, dan pada gambar 6 sudah tidak terlihat anak yang kebingungan maupun kesusahan dalam menggunakan *mouse* untuk diarahkan kepada objek.

Berdasarkan data tersebut terlihat peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak kelompok A (K1-A) ada 10 orang anak yang sudah berkembang sangat baik dan 3 orang anak yang sudah berkembang sesuai harapan.

Pembahasan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang sudah dilakukan bahwa dengan media pembelajaran *power point* interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak kelompok A (K1-A) di TTK Guntur BPK Penabur Bandung berjalan dengan sangat baik dan menunjukkan respon yang sangat antusias dari anak. Mereka dapat melakukan kegiatan ini sambil bermain namun kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, karena menurut Sari *et al.*, (2021) Peningkatannya dipengaruhi karena *Microsoft Power Point* menarik minat anak untuk mengenal simbol, angka, bentuk, mengenal warna, mengenal perbedaaan dari suatu hal yang hampir terlihat sama, mengenal perbedaaan suara, dan mengenal sumber suara.

Oleh karena itu, anak usia dini dapat didefinisikan sebagai mereka yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, dan karakteristik utama mereka adalah pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, yang menghasilkan berbagai keunikan dalam berbagai

aspek seperti koordinasi motorik (halus dan kasar), intelegensi (termasuk daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), kemampuan sosial-emosional (termasuk sikap, perilaku, dan aspek agama), bahasa, dan komunikasi. Semua aspek ini berkembang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan khusus anak (Muazzomi, 2017). Filosofi pendidikan anak usia dini menekankan pendidikan yang berpusat pada anak, dengan penekanan utama pada pentingnya bermain. Pemahaman ini mengakui bahwa setiap anak memiliki potensi bawaan yang dianugerahkan oleh Tuhan. Potensi anak ini, jika hanya dikembangkan melalui pengalaman alami (*nature*), mungkin tidak akan mencapai potensinya yang maksimal. Sebaliknya, dengan pengembangan yang didasarkan pada pengaruh budaya dan lingkungan (*nurture*), potensi anak dapat mencapai tingkat maksimalnya (Nuraeni & Sharina, 2020). Kemudian menurut Ramdhani (dalam Nuraeni *et al.*, 2019) Proses pembelajaran di PAUD menekankan semua aspek perkembangan berhasil dalam perkembangan anak usia dini. Seperti penelitian yang sudah dilakukan peneliti terlihat perkembangan yang signifikan dari awal anak masih kebingung untuk membeda bentuk hingga mereka sudah dapat memilih bentuk yang sesuai dengan pemanfaatan *power point* interaktif.

Setelah melakukan penelitian peneliti mengetahui peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir konkrit. Namun menurut Khadijah (dalam Zaini & Dewi, 2017) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian mungkin rupa sehingga proses belajar terjadi. Karena alasan ini, prinsip-prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus didasarkan pada kebutuhan anak untuk mengalami dan memahami dunia secara langsung. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan metode yang memungkinkan anak untuk belajar secara konkret sangat penting. Prinsip ini menekankan pentingnya penggunaan media sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan kepada anak-anak usia dini. Ketika seorang guru menyampaikan informasi kepada anak-anak usia dini, penggunaan media menjadi kunci agar informasi tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak-anak, dengan harapan bahwa ini akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak. Karena dapat terlihat saat peneliti melakukan penelitian dengan pemanfaatan *power point* interaktif akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dianggap sebagai pilihan media yang sangat sesuai, terutama ketika mengajarkan dasar-dasar membaca dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki beragam jenis yang dapat digunakan oleh anak-anak usia dini. Penelitian ini menekankan pada pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbasis multimedia, menggabungkan elemen gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi, dengan keyakinan bahwa multimedia dapat meningkatkan minat anak dalam kegiatan membaca dan, akibatnya, dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, karena menurut Agus Suheri (dalam Muazzomi, 2017) bahwa multimedia, sebagai media yang menggabungkan gambar, foto, audio, video, dan animasi, secara tidak langsung dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap proses membaca dan pada gilirannya, akan meningkatkan kemampuan membaca mereka. Hal ini diperkuat oleh Mayer (dalam Muazzomi, 2017) “orang belajar lebih baik dari kata dan gambar dari pada kata-kata saja”. Menurut Munadi (dalam Muazzomi, 2017) media memiliki fungsi psikologis yang dapat mempengaruhi peserta didik dan mendorong minat serta semangat mereka dalam proses belajar. Dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti

power point interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar pada anak dan meningkatkan berpikir logis pada anak dengan tampilan yang lebih menarik, dapat dilihat peningkatan anak kelompok A sangat signifikan saat memanfaatkan *power point* interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan berpikir logis pada kelompok A di TKK GUNTUR BPK PENABUR Bandung mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif serta dalam pembelajaran anak merasa senang tanpa terbebani dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif. Kondisi awal kemampuan berpikir logis kelompok A (K1-A) di TKK GUNTUR BPK PENABUR, semua anak masuk pada kategori belum berkembang (BB) karena alasan belum terbiasa menggunakan *mouse* untuk mengarahkan dan menekan objek dalam *power point* interaktif. Setelah dilakukannya observasi sebanyak 5 kali maka diperoleh hasil akhir yaitu sebanyak tiga anak kemampuan berpikir logisnya berkembang sesuai harapan mulai dari anak mampu menggunakan *mouse* dengan sedikit bantuan guru untuk mengarahkan dan menekan objek pada persegi panjang sesuai warna, anak sudah mampu mengenal bentuk tanda panah sesuai warna, mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar, mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah, dan melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah. Serta sebanyak 10 anak yang kemampuan berpikir logisnya berkembang sangat baik (BSB) dimana anak mampu menggunakan *mouse* sendiri tanpa bantuan guru untuk mengarahkan dan menekan objek pada persegi panjang sesuai warna, anak sudah mampu mengenal bentuk tanda panah sesuai warna, mampu memilih gambar sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, mampu memilih angka sesuai dengan jumlah pada gambar, mampu melanjutkan urutan dari persegi panjang kemudian tanda panah, dan melanjutkan urutan setelah menjawab kemudian tekan bentuk tanda panah.

REFERENSI

- Hayati, I., & Komala, K. (2020). Analisis Permainan Lego dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 615-622.
- Hidayat, H., Aulia, N., Tania, N., & Salsabila G, T. (2021). Heri Hidayat, Nanda, Nita, Tasya PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK). *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 27-34. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.620>
- Kurniyawati, S. U., & Prastowo, A. (2021). Kontribusi Model Simulasi Tik Untuk Menumbuhkan Berpikir Logis Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sd/Mi. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 88. <https://doi.org/10.24114/jtp.v14i2.26121>
- Maharani, P. A., Novieazizah, E., & Susdarwati. (2021). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 159-173. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.505>
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133-142. <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>
- Munasti, K., & Suyadi, S. (2021). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan*

- Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204>
- Nuraeni, L., & Santana, F. D. T. (2015). Persepsi, pola pengasuhan, dan peran serta keluarga pemulung tentang pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 2/2(2), 160–168. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p160-168.175>
- Nuraeni, L., & Sharina. (2020). Efektivitas pembelajaran dengan pendekatan Reggio Emilia untuk meningkatkan kreativitas anak dalam konteks merdeka belajar di taman kanak-kanak kota Cimahi pada masa pandemi covid 19. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(2), 51–62. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p51-63.2065>
- Nurqolbi, R. I., Riyanto, A. A., & Lestari, R. H. (2019). Pengaruh Keterampilan Proses Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 189. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p189-196>
- Sari, N. P., Utoyo, S., & Zubaidi, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B (5-6 Tahun). *Student Journal of Early Childhood Education (SJECE)*, 1(2), 60–68. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>