

## STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA DIGITAL

Findi Dwi Wijayanti<sup>1</sup>, Anik Lestarinigrum<sup>2</sup>  
PG PAUD FKIP UNP KEDIRI<sup>1,2</sup>

Email: [Findidwiwijayanti1@gmail.com](mailto:Findidwiwijayanti1@gmail.com)<sup>1</sup>, [aniklestarinigrum@gmail.com](mailto:aniklestarinigrum@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

The development of logistical thinking at an early age through play activities, the involvement of direct objects or images and the integration of thinking through physical activities. Logical thinking can be done by children by learning while playing while paying attention to the child's initial abilities, methods, strategies, and appropriate learning. Problems that are often encountered in the cognitive development of logical thinking through activities based on children's activities have not provided the opportunity to think according to the stages of child development. Along with the development of digital technology, it needs to be associated with the learning process using digital media, therefore educators need to understand what kind of digital media can be used. The purpose of writing this article is to examine various basic theories of cognitive ability to think logically in children aged 5-6 years, various types of digital media that are suitable for children's thinking patterns. The method used is a literature design study with relevant sources of journals, books, and written studies based on clear sources. Descriptive qualitative data processing to describe the results of the supporting literature analysis. The conclusions that are expected from the literature review can be used as a basis for carrying out the actual research stages.

Keywords: logistics thinking, children aged 5-6 years, digital media

### ABSTRAK

Perkembangan berpikir logis anak usia dini melalui kegiatan bermain, pelibatan obyek langsung atau gambar dan integrasi berpikir logis melalui kegiatan fisik. Berpikir logis dapat dilakuka anak dengan belajar seraya bermain seiring memperhatikan kemampuan awal anak, metode, strategi, dan pembelajaran yang tepat. Permasalahan yang sering dijumpai dalam pengembangan kognitif berpikir logis melalui kegiatan berbasis lembar kegiatan anak belum memberikan kesempatan kemerdekaan berpikir sesuai tahapan perkembangan anak. Seiring perkembangan teknologi digital perlu mengaitkan proses pembelajaran memanfaatkan media digital, oleh karena itu pendidik perlu memahami media digital seperti apa yang dapat digunakan. Tujuan penulisan artikel ini mengkaji beragam teori dasar kemampuan kognitif berpikir logis anak usia 5-6 tahun, macam-macam media digital yang sesuai pola berpikir anak. metode yang digunakan disign studi literatur dengan sumber jurnal, buku, dan kajian tulisan yang relevan berbasis sumber yang jelas. Pengolahan data secara deskriptif kualitatif untuk menguraikan hasil analisis literatur yang mendukung. Kesimpulan yang diharapkan dari kajian literatur dapat digunakan sebagai pijakan melakukan tahapan penelitian sebenarnya.

**Kata kunci:** berpikir logis, anak usia 5-6 tahun, media digital

## PENDAHULUAN

*Golden age* atau banyak orang menyebutnya dengan usia emas yakni usia 0- 6 tahun dimana otak anak akan berkembang sangat pesat ketika menerima dan menyerap segala informasi baik kata-kata atau perilaku baik atau buruk seseorang yang ada disekitarnya akan diserap keseluruhannya dan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian serta kemampuan yang dapat dikembangkan. Kemampuan yang dapat dikembangkan dalam aspek perkembangan adalah kemampuan kognitif, keterampilan motorik fisik, emosi sosial, bahasa, nilai moral agama dan bahwa perkembangan setiap anak berbeda, hal ini memerlukan stimulasi yang sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan dapat tercapai secara optimal. Kegagalan saat memberikan stimulasi kepada anak membuat keterlambatan pertumbuhan dan menghambat perkembangannya.

Anak usia dini dalam kegiatan sehari-hari suka dengan aktivitas yang bersifat eksplorasi. Pada dasarnya anak usia dini memiliki daya ingin tahu yang cukup luas untuk menggali informasi-informasi baru. Kegiatan yang dikerjakan oleh anak usia dini dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan. Tahapan perkembangan anak usia dini dalam (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014) tentang standar nasional pendidikan anak usia dini usia 5-6 tahun salah satunya yaitu pemecahan masalah pada anak usia dini diantaranya: mengenal angka, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap kreatif, mempresentasikan macam-macam benda dalam bentuk gambar maupun tulisan. Peraturan menteri tersebut dapat menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun mencakup keempat hal dalam perkembangan kognitifnya, tujuannya agar anak dapat menambah wawasan pengetahuan umum dan sains, mengenal bentuk dan pola, warna ukuran, simbol, lambang bilangan serta huruf.

Setiap individu dalam perkembangan anak usia dini memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Beberapa aspek perkembangan anak usia dini diantaranya perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, bahasa, seni, kognitif. Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak usia dini yaitu aspek kognitif. Menurut (Bujuri, 2018) perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan daya pikir yang dapat dilakukan melalui panca indera. Apa yang mereka dengar, lihat, rasakan ataupun dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan kegiatan yang berorientasi pada anak dengan tingkat usia anak pada mengembangkan kurikulum yang berupa seperangkat rencana serta berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain dengan pendidik menyiapkan materi dan proses belajar yang menyenangkan (Anik Lestarinigrum, 2017). Tidak dipungkiri bahwa orang tua menuntut anaknya anaknya bisa membaca, menulis serta berhitung setelah lulus dari taman kanak-kanak, harapannya agar anak memasuki sekolah dasar dapat *calistung*. Peran guru sangatlah penting disini bagaimana guru untuk mengupayakan permintaan orang tua namun tidak mengesampingkan aspek perkembangan lainnya.

Dari observasi yang telah dilakukan, penulis melihat keadaan kelas langsung saat proses belajar mengajar dan melakukan wawancara pada guru kelas B TK Dharma Wanita Klampitan yang menyatakan bahwa di kelas pendidik melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media seadanya. Hal ini tentu membuat anak bosan Selain itu guru lebih banyak

menggunakan metode ceramah, dan terkadang hanya menekankan pada penggunaan buku paket sebagai sumber belajar. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak maka dibutuhkan media pembelajaran yang relevan. Media tersebut alat secara fisik, digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari buku, video maupun gambar. Media merupakan sumber belajar mengajar secara fisik yang mengandung materi dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Oleh karena itu pendidik perlu memahami media digital seperti apa yang dapat digunakan.

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian studi literatur yang berdasarkan pada karya tulis ilmiah serta hasil dari penelitian sebelumnya. Studi literatur ini digunakan sebagai awal kerangka berpikir yang menggunakan sumber bacaan dalam mendapatkan data-data tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan dokumentasi berdasarkan karya tulis ilmiah yang sudah ditulis oleh peneliti sebelumnya dan sudah dipublikasikan. Analisis data yang digunakan menggunakan analisis anotasi bibliografi.

Adapun langkah-langkah yang digunakan saat menganalisis penelitian diantaranya dengan mengorganisir sumber bacaan yang relevan terkait dengan penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran berpikir logis anak usia dini dengan tahapan mencari ide, gagasan, tujuan, simpulan dari sumber dengan membaca abstrak dan mengelompokkan literatur berdasarkan kategori kemudian mengidentifikasi permasalahan dengan merumuskan pertanyaan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Kemampuan berpikir logis**

Menurut Enah Suminag, berpikir logis merupakan pengenalan berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, ide, rencana serta mengenal sebab akibat yang terjalar dalam pengenalan kompetensi dasar benda-benda yang ada disekitarnya baik itu bentuk, warna, ukuran, sifat, suara, tekstur maupun fungsi berpikir logis juga mendorong anak dalam menyampaikan gagasan atau ide yang muncul dengan melihat benda disekitarnya (Direktorat Pembinaan PAUD, 2018). Menurut Piaget berpikir logis pada anak usia dini adalah kesadaran dari seseorang dengan konsep berpikir untuk mendapatkan kesulitan yang dimiliki oleh seorang anak, tetapi anak akan mengetahui kesulitan dan memecahkan masalahnya sendiri sehingga kedepannya dapat menstimulasi dalam menghadapi masalah yang dialami (Khadijah, 2016). Berpikir dengan memecahkan masalah dan berinovasi merupakan kegiatan yang kompleks dan memiliki hubungan yang erat. Menurut (Setyowati & Pd, n.d.) menerangkan bahwa berpikir logis merupakan proses berpikir untuk menarik kesimpulan berupa pengalaman atau pengetahuan yang telah didapat oleh anak berdasarkan fakta yang sudah ada dengan menggunakan argumentasi sesuai prosedur dalam menyelesaikan masalah sehingga mendapat kesimpulan. Berpikir logis sangat berhubungan erat dengan penalaran agar

dapat menarik kesimpulan. Sedangkan menurut (Irwansyah & Lubis, 2016) dalam jurnal mmemaparkan bahwa berpikir logis yaitu proses seseorang dalam memberikan pendapat secara logis dan menggunakan logika yang masuk akal agar dapat dipelajari kedepannya dan dikatakan berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa berpikir logis merupakan kemampuan seseorang dalam mengeksplorasi atau menciptakan ide yang baru berdasarkan fakta yang ada dengan logika serta dapat dikaji kebenarannya.

## 2. Penggunaan media digital untuk anak usia dini

Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) media digital merupakan benda yang dapat di manipulasi, dilihat, dibaca serta diimajinasikan beserta instrumen yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat mempengaruhi keefektifan intruksional. Menurut (Jannah, 2009) menyatakan bahwa media memegang komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan hasil belajar pada anak. (Anik Lestarinigrum, 2014) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi penunjang dalam proses berpikir pada anak usia dini mulai dari hal abstrak dapat menjadi kongkrit serta hal kompleks menjadi sederhana.

(Kurniawati & Baroroh, 2016) dalam penelitiannya mengatakan bahwa ada 4 kategori yaitu :

1. Media komunikasi interpersonal email
2. Media permainan interaktif
3. Media mesin pencariann atau *browser*
4. Media partisipatooris seperti ruang chat di internet

Masuknya media digital dalam sarana pendidikan membuat masyarakat semakin mengikuti perkembangan. Sarana media yang ada di masyarakat yaitu *handphone*, film bingkai, televisi, radio, komputer dan laptop. Masing-masing media digital mempunyai kegunaan sendiri-sendiri. Menurut (Hidayat & Khotimah, 2019) penggunaan media digital memiliki karakteristik yang dipakai untuk media pembelajaran diantaranya yaitu

1. Media audio merupakan media yang penyampaian pesan hanya dapat didengar saja. Pesan yang disampaikan melalui lambang-lambang auditif yaitu berupa kata-kata, musik maupun *sound effect*. Beberapa jenis media yang tergolong kedalam media audi diantaranya radio, alat perekam, dan laboratorium bahasa. Keuntungan memakai media audio ini tersedia dimana-mana, tdak mahal, mengajarkan bahasa daerah, menstimulasi berbicara pada anak usia dini, menyediakan pesan lisan untuk media pembelajaran dan menyediakan informasi terbaru.
2. Media visual merupakan media yang menggunakan fungsi penglihatan. Menurut (Budiman, 2016) Media visual memiliki dua bentuk.pertama yaitu media visual tiga dimensi

merupakan media visual yang dapat menampilkan gambar, lukisan, patung, slide, dan berbagai macam yang dibuat dengan mencetak. Bentuk kedua media visual dua dimensi merupakan media yang menampilkan gambar atau simbol seperti alat peraga cononya tengkorak manusia, alat peraga listrik dll. Media visual memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memberi gambaran antara isi materi dengan pengetahuan di dunia nyata. Contohnya yaitu gambar, foto, sketsa, grafik, poster, media slide dll.

Menurut (Anam et al., 2021) Media digital yaitu salah satu media gabungan antara data, suara, dan berbagai jenis gambar dikemas dalam format digital serta dapat disebarluaskan melalui jaringan. Pembelajaran dengan menggunakan media digital dapat meningkatkan proses belajar mengajar selama di kelas, karena dengan menggunakan media digital pendidik tidak hanya berceramah saja namun dapat menampilkan suara dan gambar sehingga membuat anak tidak bosan. Penggunaan media digital akan dapat membantu siswa dalam memahami informasi. Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pembelajaran disampaikan melalui komunikasi verbal. Artinya siswa hanya mengetahui dengan kata-kata saja tanpa mengerti makna kata yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu media digital memiliki banyak manfaat. (Jediut et al., 2021) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa manfaat media digital yaitu:

1. Sebagai sumber interaksi dan informasi dalam belajar.

Media pembelajaran dapat dipakai untuk sarana informasi bagi siswa. Penyajian informasi pada media digital cukup luas. Penyajian dapat berupa hiburan, kajian pustaka, ringkasan laporan serta pengetahuan-pengetahuan umum.

2. Memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan informasi meskipun tidak secara langsung

Media digital dapat memfasilitasi siswa dalam penyampaian informasi tanpa bertatap muka. Umumnya media digital dikemas semakin efisien dan praktis agar penggunaannya dapat menggunakan dimana saja dan kapanpun. Salah satu contoh media digital yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun yaitu *handphone*. *Handphone* merupakan media digital yang dapat digunakan oleh siswa saat berkomunikasi dengan teman atau pendidik tanpa bertemu langsung.

3. Mendorong inovasi pembelajaran

Dalam penggunaan media digital semua akses pembelajaran dapat diakses lebih mudah oleh pendidik dan siswa. Dengan adanya media digital informasi akan mudah diakses

sehingga pengetahuan siswa akan lebih luas sehingga akan mendorong inovasi siswa dalam pembelajaran.

4. Sebagai sarana pendidikan dengan adanya akses internet untuk menggali informasi-informasi baru sehingga pembelajaran menjadi jelas, interaktif dan menarik.

Dari beberapa manfaat yang sudah dipaparkan di atas dapat kita ketahui bahwa dengan menggunakan media digital kita dapat mengakses kegiatan belajar baik itu akademis maupun non akademis. Artinya dengan menggunakan media digital peserta didik dapat bereksplorasi tidak hanya ilmu yang diajarkan di sekolah namun juga belajar ilmu-ilmu baru melalui media digital seperti video, gambar-gambar, maupun permainan-permainan yang dapat berimajinasi. Artinya macam-macam ilmu dapat dipelajari dengan menggunakan media digital. Melalui media digital kita dapat berinteraksi dengan semua pengakses tanpa bertemu langsung.

Anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan atau bisa disebut *golden age*. Proses pertumbuhan dan perkembangan umumnya hanya terjadi satu kali dalam perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan dalam fisik, motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa serta seninya. Maka perlu diketahui anak usia dini merupakan dasar atau pijakan dalam membentuk kepribadian yang utuh.

Oleh karena itu, semua materi yang diajarkan dalam proses belajar mengajar perlu dirancang secara menarik dan memudahkan peserta didik dengan menggunakan media digital. Seorang guru harus bisa dalam menguasai media digital dan membuat media yang menarik agar peserta didik dapat memahami pembelajaran. Selain itu seorang guru juga wajib melakukan evaluasi untuk memperoleh pengukuran keberhasilan dalam proses belajar. Dalam perencanaan pembelajaran pendidik dapat menentukan media digital yang akan dipakai saat pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut (Nurjanah & Mukarromah, 2021) media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini aplikasi game, video atau gambar, youtube, kuis, dan aplikasi-aplikasi lainnya. Sebagai pendidik perlu belajar dalam mengoperasikan pembuatan media digital sebagai perantara interaksi dan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran seperti video edukatif pendidik dapat mendisain atau membuat sendiri melalui aplikasi-aplikasi yang dapat didownload melalui *platform* yang gratis.

Dapat disimpulkan bahwa media digital dapat menunjang proses belajar pada anak usia ini. Karena pada anak usia dini banyak belajar hal baru untuk bereksplorasi minat pada anak. Melalui media digital pula guru dapat mengembangkan pola pikir anak dalam berpikir logis.

Media digital sangat penting di era perkembangan teknologi yang semakin pesat. Menurut (Carle, 2019) tujuan daripada media pembelajaran adalah mempermudah proses dalam pembelajaran, meningkatkan efisiensi, menjaga relevansi antara materi dengan tujuan belajar serta membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2015) mengemukakan bahwa proses belajar

mengajar yang efektif dan efisien bila didukung dengan media penunjang, penyediaan media yang dinamis kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembang peserta didik.. media pembelajaran dapat mengembangkan minat yang baru dan membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik. pembelajaran pada anak usia dini dapat mengakibatkan anak berinteraksi dan bereksplorasi pada alam sekitarnya sehingga mengakibatkan anak mendapat informasi baru.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dipakai untuk membantu proses belajar anak usia dini untuk mengenal hal baru yang serta memberikan dapat mengembangkan berpikir logis pada anak. memahami, menggunakan media digital anak dapat belajar dalam mengenal masalah dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Media digital juga dapat membantu dalam proses belajar mengajar guru untuk alternatif, sehingga anak tidak bosan dalam proses pembelajaran.

### KESIMPULAN

Penggunaan media digital pada anak usia dini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Manfaat media digital yaitu sebagai sumber interaksi dan informasi dalam belajar, memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan informasi meskipun tidak secara langsung, mendorong inovasi pembelajaran serta sebagai sarana pendidikan dengan adanya akses internet untuk menggali informasi-informasi baru sehingga pembelajaran menjadi jelas, interaktif dan menarik.

Pembelajaran yang cocok diterapkan untuk anak usia dini aplikasi game, video atau gambar, youtube, kuis, dan aplikasi-aplikasi lainnya. Sebagai guru harus belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital karena dengan menggunakan media digital guru dapat membantu proses perkembangan anak. Media digital dapat menjadi alternatif guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak. melalui pembelajaran digital anak akan belajar mengenali permasalahan dan memecahkan masalahnya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87.  
<https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/genderangasa/article/view/161>
- Anik Lestaringrum. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Vcd Terhadap Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak. *PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8.
- Anik Lestaringrum. (2017). Buku PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD\_ISBN\_9786026135544.pdf. In *Adjie Media Nusantara*.

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, *Al-Tadzkiyyah*: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- carle. (2019). 6–24.
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD (Issue 021)*.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Irwansyah, & Lubis, A. M. (2016). Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Swasta Yayasan Pendidikan Nur Azizi. *Niagawan*, 26–30.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. In *Media Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(No. 2), 51–66.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1>.
- Setyowati, S., & Pd, M. (n.d.). *Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok B*. 1–8.