



# Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Melalui Permainan *Finding Treasure* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al Hidayah Kecamatan Karangpawitan

Shelly Pratiwi<sup>1</sup>, Putri Patonah<sup>2</sup>

STAI Al Musaddadiyah Garut

[shelly.pratiwi@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:shelly.pratiwi@stai-musaddadiyah.ac.id)

[putri.patonah.2011@stai-musaddadiyah.ac.id](mailto:putri.patonah.2011@stai-musaddadiyah.ac.id)

[DOI : 10.37968/anaking.v3i1.728](https://doi.org/10.37968/anaking.v3i1.728)

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman berfikir logis kelompok B RA Al Hidayah Garut Tahun ajaran 2023/2024 masih tergolong rendah dengan persentase 90% dari total 18 orang anak belum memahami betfikir logis. Diantaranya 7 anak belum berkembang (BB), 5 anak mulai berkembang (MB), 4 anak berkembang sesuai harapan, dan hanya 2 anak berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan menggunakan metode permainan *finding treasure* terdapat peningkatan pemahaman berfikir logis anak usia dini. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis MC dan Taggart. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan prosedur perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan berfikir logis anak meningkat di setiap siklusnya. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan metode permainan *finding treasure* dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis anak usia dini pada anak kelompok B di RA Al Hidayah Garut. Hal ini ditandai dengan peningkatan persentase keberhasilan anak yang awalnya 33,3%, meningkat pada siklus I menjadi 55,5%, siklus II meningkat menjadi 88,9%, dan pada siklus III menjadi 94,4%.

Kata kunci: Berfikir Logis; Metode Permainan *finding treasure* ; Pendidikan Anak Usia Dini

### **Abstract**

*This research is motivated by the understanding of logical thinking in group B RA Al Hidayah Garut for the 2023/2024 academic year which is still relatively low with a percentage of 90% of the total 18 children not understanding logical thinking. Among them, 7 children are not yet developing (BB), 5 children are starting to develop (MB), 4 children are developing according to expectations, and only 2 children are in the very well developing (BSB) category. This research aims to describe that using the finding treasure game method there is an increase in understanding of logical thinking in young children. The research method used is the classroom action research method (PTK) with the Kemmis MC and Taggart models. The research was carried out in three cycles and each cycle consisted of two meetings of planning, action, observation and reflection procedures. Data collection techniques in this research are through observation, interviews and documentation. The results of the research show that the improvement in children's logical thinking increases with each cycle. So it can be concluded that using the finding treasure game method can improve the logical thinking abilities of young children in group B at RA Al Hidayah Garut. This was marked by an increase in the percentage of children's success, which was initially 33.3%, increased in cycle I to 55.5%, cycle II increased to 88.9%, and cycle III to 94.4%.*

**Keywords :** Logical Thinking; finding Treasure; Early Childhood Education

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk memajukan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini menyiapkan berbagai kegiatan yang mendorong unuk aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik dan motorik. Ada berbagai potensi yang harus dikembangkan pada Anak Usia dini, dan meskipun anak pada umumnya memiliki pola perkembangan yang sama, namun dalam perkembangannya akan berbeda-beda karena anak pada dasarnya adalah individu. Salah satu pendidikan yang sangat penting dalam keseluruhan proses pembangunan manusia adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (Hidayah, 2019).

Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa anak mempunyai kemampuan untuk berfikir Sebagaimana tertera dalam surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya :

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”. ( An-Nahl ayat 78).

Ibnu katsir menafsirkan ayat di atas bahwa :

Kemampuan mendengar, melihat, dan berfikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuannya mendengar, melihat, dan akal nya akan semakin mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah di ciptakan kemampuan berfikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Allah. (Reka Zahara et al., 2019)

Anak usia dini usia 5-6 tahun berada di bagian dari kemampuan perkembangan kognitif tahap praoperasional yang dimana anak sudah bisa memahami dunianya, menggunakan simbol-simbol penggunaan kata dan gambar. Hal ini sesuai dengan teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget. Berfikir logis menurut Aisyah yaitu kemampuan berfikir bernalar secara logis dalam memecahkan masalah, menilai, melakukan tindakan atau respon terhadap suatu masalah. Menurut Enah Suminah, berfikir logis adalah mengenali berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Urgensi berfikir logis datang dari kemampuan mengembangkan rasa ingin tahunya. Hal ini mencerminkan perilaku memecahkan masalah, kreatifitas, pemahaman terhadap lingkungan sekitar. (Marietta & Watini, 2022)

Kemampuan berfikir logis dan bernalar secara logis sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan anak, dalam memecahkan masalah, menilai, melakukan tindakan atau respon terhadap suatu masalah atau kejadian dengan melakukan penalaran, melakukan keputusan. Sehingga penulis mengamati adanya kesenjangan terhadap anak yang belum bertingkat kemampuan berfikir logis yang dimiliki, faktor yang mempengaruhi dalam berfikir logis dapat dikelompokkan menjadi dua faktor internal yaitu dari keturunan/ hereditas dan faktor eksternal yaitu dari lingkungan di sekolah maupun di sekitar.

Menurut Enah Suminah, berfikir logis adalah mengenali berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Urgensi berfikir logis datang dari kemampuan mengembangkan rasa ingin tahunya. Hal ini mencerminkan perilaku memecahkan masalah, kreatifitas, pemahaman terhadap lingkungan sekitar. ( Purnamasari & Yusma, 2021)

Bermain menurut Meyke S.T. dalam A. Martuti (2012:6) pengetahuan mengenai konsep warna, ukuran, bentuk dan arah lebih mudah diperoleh melalui bermain. Anak-anak prasekolah mungkin memiliki rentang perhatian yang terbatas atau masih ingin bermain dan mengalami kesulitan belajar. Bedanya, jika konsep-konsep tersebut diperkenalkan pada saat bermain maka anak akan senang dan otomatis itu merupakan salah satu bentuk pembelajaran. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreatifitas dan kreatifitas, karena bermain merupakan sumber pengalaman dan Seorang anak memperoleh kepuasan ketika ia dapat menciptakan

sesuatu yang baru dan berbeda dari orang lain, baik melalui gambar, tulisan, cerita atau karya lainnya.

Kegiatan belajar sambil bermain disenangi oleh anak-anak, dikarenakan anak semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan berfikir logis. Salah satu permainan yang disukai yaitu *finding treasure* atau permainan berburu harta karun yang dimana dilaksanakan di luar ruangan di taman bermain. Hutomo menjelaskan bahwa *Finding Treasure* merupakan metode permainan berburu harta karun untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kognitif anak dengan cara menemukan petunjuk (*clue*) untuk menemukan harta karun tersebut. Permainan ini di lengkapi dengan pertanyaan, petunjuk dan perintah mengklasifikasikan warna melalui benda yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Permainan ini bertujuan untuk memudahkan dalam penyampaian konsep materi dengan mempraktikkan secara langsung menggunakan alat peraga sehingga dapat meningkatkan kognitif pada anak. (Masruroh et al., 2014)

Untuk anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berfikir logis dengan menggunakan metode permainan *finding treasure* juga mampu menunjukkan apa yang telah peserta didik buat sudah bisa dikatakan baik, karena tahapan dalam meningkatkan berfikir logis membutuhkan waktu panjang, semakin sering meningkatkan berfikir logis maka akan terlatih dengan sendirinya. Dengan menggunakan metode *finding treasure* anak tidak bosan dalam belajar karena sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B2 yang berjumlah 18 orang anak, yaitu 5 anak laki-laki dan 13 anak perempuan di RA Al Hidayah pada hari kamis tanggal 21 Desember 2023. Diperoleh data awal yaitu terdapat 2 orang anak atau 11,1% yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 orang anak atau 22,2% yang Berkembang Sesuai Harapan, 5 orang anak yang Mulai Berkembang (MB) dan 7 orang anak atau 38,8 yang Belum Berkembang (BB). Data tersebut diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan permainan *finding treasure*, dimana anak diberi kesempatan untuk berburu harta karun sesuai dengan arahan yang di berikan di dalam peta. Selain itu berdasarkan hasil pengamatan dan komunikasi dengan anak, terdapat beberapa anak yang belum mengerti dengan bermain *finding treasure*, seperti dalam kegiatan tantangan selanjutnya, anak belum memahami dalam mengenal perbedaan, mengklasifikasikan, mengenal berbagai pola, mengurutkan sesuai gambar, dan mengenal sebab akibat.

Kegiatan bermain *finding treasure* menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis anak. Karena kegiatan ini menjadikan anak tidak jenuh dalam belajarnya. Oleh karena itu, metode bermain *finding treasure* menjadi solusi pembelajaran di RA Al Hidayah yang masih belum optimal untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis anak. Selain itu, Menurut teori behavioristik perubahan tingkah laku disebabkan adanya interaksi stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah suatu bentuk perubahan yang dialami anak dalam hal kemampuannya berperilaku baru melalui interaksi stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Teori behaviorisme menekankan hubungan antara stimulus dengan respon. Karena sangat penting untuk meraih keberhasilan belajar. Sebagaimana dalam penelitian ini stimulus yang memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis yang

telah dibuat. Dan respon yang di harapkan kepada anak-anak adalah kemampuan berfikir logis. Dimana anak-anak mampu mengemukakan bersama teman-temannya dengan permainan *finding treasure*.

Pada siklus I dengan tema kendaraan “darat dan air, udara” dengan menggunakan media bermain berburu harta karun dan pada siklus II peneliti mengambil tema macam-macam profesi dan alat-alat profesi. Sedangkan pada siklus III peneliti menyampaikan tema air, api, udara dan alat komunikasi manfaat dan bahaya api dan macam-macam alat komunikasi. Peneliti menggunakan media bermain berburu harta karun.

## 2. Metode Penelitian

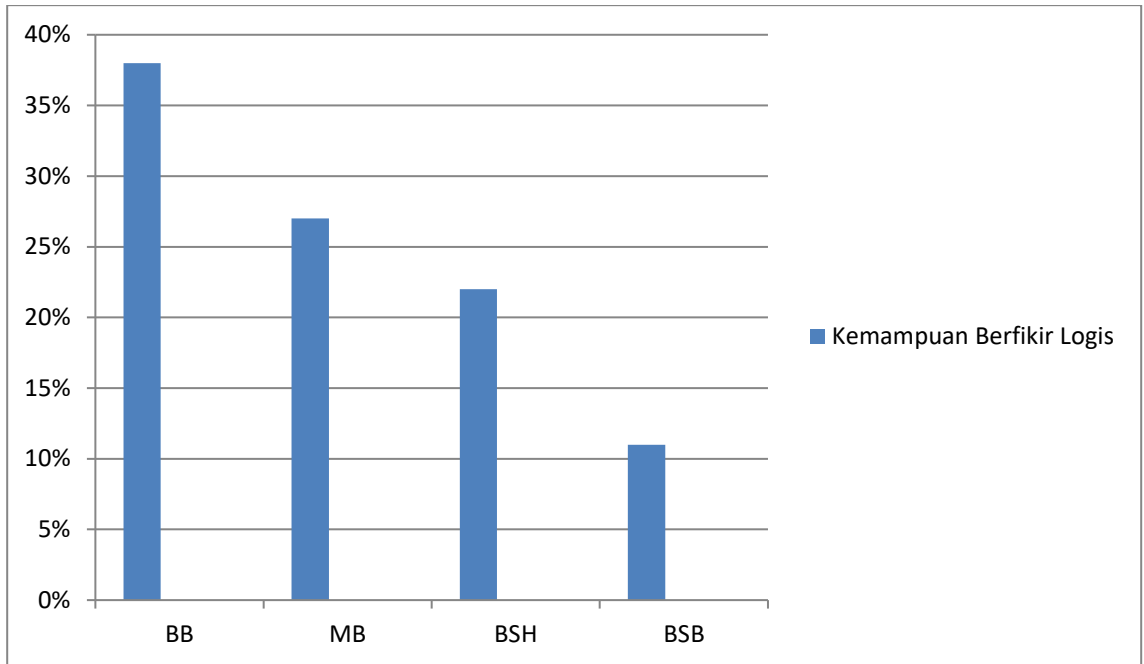
Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah sebuah pendekatan yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang digambarkan secara alami dan keadaan tidak memanipulasi dan kondisi. Menurut Kemmis penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Model Kemmis-Mc. Taggart secara jelas adalah: diagnosis masalah, perancangan tindakan), pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian, evaluasi, refleksi. (Suryana A, 2017)

Subjek penelitian adalah kelompok B2 RA Alhidayah terdiri dari 18 orang anak, anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan selama 3 siklus, setiap siklus dilakkan dua pertemuan dengan menggunakan permainan *finding treasure* atau yang disebut berburu harta karun dalam peningkatan kemampuan berfikir logis anak.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik ini dipilih peneliti karena peneliti terlibat secara langsung dalam proses pemberian tindakan kepada anak.. Selain itu, peneliti juga menambahkan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif dari lembar observasi dan presentase.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Observasi awal dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi kemampuan berfikir logis anak usia dini sebelum diberikan tindakan dan peroleh hasil observasi yang menunjukkan adanya permasalahan-permasalahan berfikir logis, sehingga data awal yang terdapat dalam grafik berikut ini:



Bagan1. Hasil Observasi Sebelum Tindakan

Data menunjukkan hasil observasi awal dengan kemampuan berfikir logis yang tergolong masih rendah. Persentase keberhasilan sebelum tindakan hanya mencapai 11,1% atau 2 orang anak berkembang sangat baik (BSB), 4 atau 22,2% berkembang sesuai harapan (BSH), sedangkan 5 atau 27,7% mulai berkembang (MB), dan 7 anak masuk dalam kriteria belum berkembang (BB) atau 38,8% anak yang masih sangat rendah kemampuan berfikir logisnya.

Faktor penyebab rendahnya pemahaman kemampuan berfikir logis anak di antaranya belum adanya pembiasaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain untuk anak RA Al Hidayah, masih ada anak yang belum memahami aturan bermain dan belum memahami perbedaan, mengklasifikasikan, pola, mengurutkan, dan menyusun perencanaan. Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan didapat hasil wawancara yang menyatakan bahwa anak masih kurang dalam peningkatan berfikir logis, dengan kemampuan diri yang dimiliki setiap tersebut sehingga menjadi belum mengerti dalam hal permainan berburu harta karun dan mengemukakan pendapatnya dalam menjawab pertanyaan dalam tantangan yang di berikan penulis.

Melihat permasalahan-permasalahan tersebut, penulis melakukan tindakan menggunakan metode bermain *finding treasure* sebanyak 2 siklus untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis anak. Namun dalam pelaksanaannya belum mencapai maksimal sehingga di tambah menjadi 3 siklus. Dengan hasil akhir yang di sesuaikan oleh penulis yang dimana mengambil mencapai 90% (Arikunto). Dimana melakukan tindakan, penulis dibantu oleh Wali Kelas

untuk mendokumentasikan kegiatan kegiatan yang sedang berlangsung. Selain itu, penulis memiliki buku catatan untuk mencatat penemuan baru di setiap siklus.

Permainan *finding treasure* mendorong anak untuk berfikir bagaimana cara menemukan benda dengan sesuai arahan peta. Selain mengenal anak juga bisa mengetahui gambar, dengan cara berkelompok anak juga bisa bekerja sama. Melalui permainan harta karun dapat melatih anak mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan (Masrurroh). Penggunaan metode bermain *finding treasure* pada penelitian ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran sebanyak tiga siklus dengan dua pertemuan pada setiap siklusnya. Berikut gambar hasil pemberian tindakan pada siklus 1, II sampai siklus III setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, peneliti menemukan bahwa berfikir logis anak masi belum menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dikarenakan anak belum terbiasa dengan media bermain *finding treasure*. Hal ini dibuktikan dengan persentase keberhasilan yang baru mencapai 55,5% dengan keterangan terdapat 11,1% atau 2 anak yang masuk dalam kriteria belum berkembang (BB), 33,3% atau 6 anak yang masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB) 33,3% atau 6 anak yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) 22,2% atau 4 anak. Peneliti merasa peningkatan kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun masi belum menunjukkan adanya perkembangan dikarenakan anak belum mampu terbiasa dengan media bermain *finding treasure*, beberapa anak yang belum bisa tertib ketika duduk, serta belum bisa menyimak dalam kegiatan main yang diberikan. Berikut dokumentasi kegiatan pada siklus I pertemuan I dan II.



Gambar 1: Pelaksanaan Kegiatan Siklus I Pertemuan I Media Balok  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 2: Pelaksanaan Kegiatan Siklus I pertemuan II Media Stiker Gambar  
Tema Kendaraan Sub Tema Macam-macam Kendaraan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada siklus II, sudah mulai ada peningkatan ke arah yang lebih baik dengan presentase keberhasilan 88,9% dimana 11,1% atau 2 anak yang masuk kriteria mulai berkembang (MB), 33,3% atau 6 anak yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 55,6% atau 10 anak yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Berikut dokumentasi kegiatan pada siklus II pertemuan I dan II.



Gambar 3: Pelaksanaan Kegiatan Siklus II pertemuan I Media Stiker Gambar  
Tema Pekerjaan Sub Tema Macam-macam Pekerjaan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 4: Pelaksanaan Kegiatan Siklus II pertemuan II Media Stiker Gambar  
Tema Pekerjaan Sub Tema Alat-alat Pekerjaan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada siklus II terkait peningkatan berfikir logis anak usia 5-6 tahun menunjukkan adanya peningkatan namun belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti, sehingga peneliti melakukan tindakan selanjutnya sebagai upaya untuk meningkatkan indikator kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun.

Peningkatan kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun melalui permainan *finding treasure* pada siklus III terlihat peningkatan yang optimal dimana kemampuan berfikir logis sudah terbiasa di RA Al Hidayah, terbukti dari 18 anak, 5,5% atau 1 anak sudah mulai berkembang (MB), 16,6% atau 3 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dan 77,8%

atau 14 anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus III, persentase keberhasilan sudah mencapai 94,4% atau tergolong pada pencapaian katgori sangat baik. Berikut dokumentasi kegiatan pada siklus III pertemuan I dan II.



Gambar 5: Pelaksanaan Kegiatan Siklus III Pertemuan I Media Stiker Gambar Tema Air, api dan udara Sub Tema manfaat dan bahaya air, api, udara (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 6: Pelaksanaan Kegiatan Siklus III Pertemuan II Media Stiker Gambar Tema Alat Komunikasi Sub Tema manfaat dan bahaya air, api, dan udara (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dari hasil tahapan siklus memperlihatkan bahwa rata-rata kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun mengalami keberhasilan yang sangat baik dari setiap siklusnya. Pada observasi awal sebelum diberikan tindakan keberhasilan anak mencapai 33,3%, pada siklus I terjadi peningkatan menjaddi 55,5%, siklus II meningkat menjadi 88,9%, dan siklus III terjadi peningkatan yang sangat pesat menjadii 94,4%.

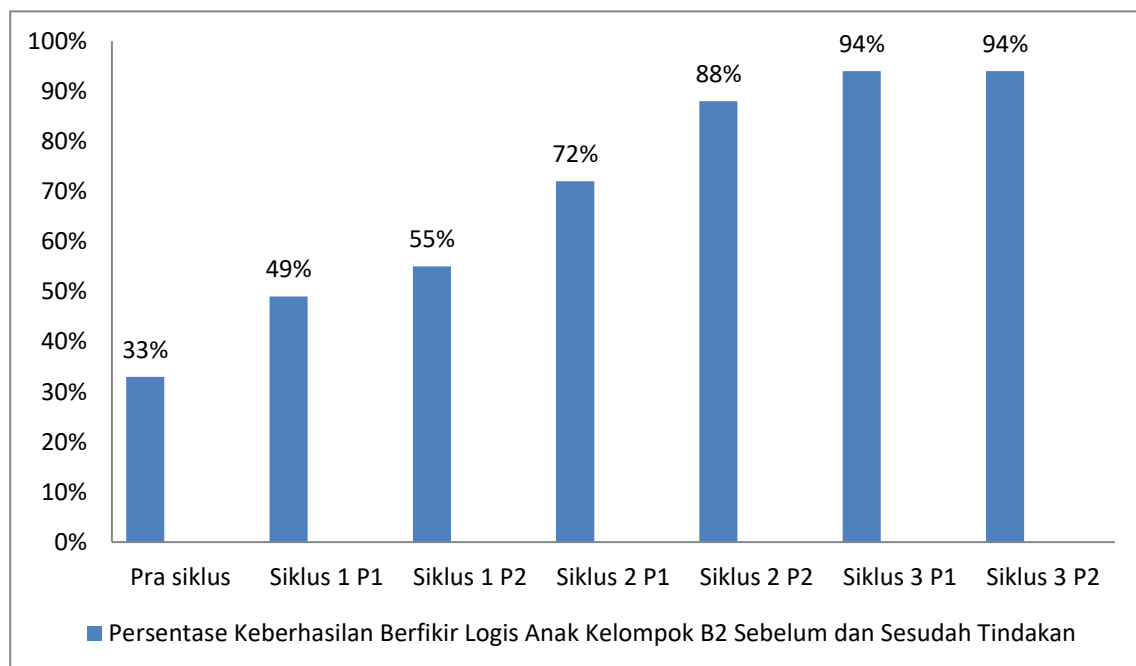
**Tabel 4.3**

**Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berfikir Logis Melalui Permainan *Finding Treasure* Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

No	Variabel yang diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III

1.	Rata-rata	33,6	49,4	57,8	61,7
2.	Jumlah anak yang berhasil	6	10	16	17
3.	Jumlah anak yang belum berhasil	12	8	2	1
4.	Persentasi anak yang berhasil	33,3%	55,5%	88,9%	94,4%
5.	Persentasi anak yang belum berhasil	66,7%	44,5%	11,1%	5,6%
	Jumlah	100%	100%	100%	100%

Pelaksanaan tindakan diberhentikan sampai siklus III karena hasil penelitian sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat semakin baik pada setiap siklusnya. Dengan menggunakan media bermain *finding treasure* atau berburu harta karun dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun. Berikut grafik perkembangan kemampuan berfikir logis anak dari mulai prasiklus sampai siklus III.



## Bagan 2: Persentase Keberhasilan Peningkatan Kemampuan Berfikir Logis Anak Kelompok B2 Sebelum dan Sesudah Tindakan

Teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku disebabkan adanya interaksi stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar adalah suatu bentuk perubahan yang dialami anak dalam hal kemampuannya berperilaku baru melalui interaksi stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. (Anam S & Dwiwiyogo, 2019)

Bagi anak yang berada pada kriteria mulai berkembang dalam peningkatan kemampuan berfikir logis anak usia 5 – 6 tahun disebabkan karena perkebangan setiap anak berbeda-beda dan memiliki faktor penyebab adanya keterlambatan dalam kemampuan berfikir logis dalam memahami dan menyelesaikan masalahnya. Dengan demikian peran seorang guru penting dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh anak baik secara individu maupun kelompok agar mencapai keberhasilan belajar anak.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait meningkatkan kemampuan berfikir logis melalui permainan *finding treasure* di RA Al Hidayah usia 5-6 tahun, maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

Kemampuan berfikir logis anak di RA Al Hidayah usi 5-6 tahun sebelum adanya media bermain *finding treasure* masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dengan kemampuan berfikir logis anak pada pra siklus, dengan indikator penilaian dari 18 anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 anak atau 38,8%, mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak atau 27,7%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 22,2%, dan berkembang sangat baik (BSB) 2 anak atau 11,1%.

Penggunaan media bermain permainan *finding treasure* pada kelas B2 di RA Al Hidayah usia 5-6 tahun. Pada penelitian peneliti melaksanakan sebanyak 3 siklus yang terdiri dari siklus I sebanyak 2 pertemuan begitupun siklus II dan III sama yaitu 2 pertemuan. Pada siklus I dengan tema kendaraan “darat dan air, udara” dengan menggunakan media bermain berburu harta karun Dan pada siklus II peneliti mengambil tema pekerjaan macam-macam dan alat-alat. Sedangkan pada siklus III peneliti menyampaikan tema air, api, udara dan alat komunikasi manfaat dan bahaya api dan macam-macam alat komunikasi. Media yang digunakan adalah bermain di luar ruangan dengan berburu harta karun, di setiap pertemuannya anak mencari gambar-gambar yang telah di sembunyikan oleh guru lalu anak di suruh mencari gambar yang telah di sembunyikan dengan berkelompok, selesai mencari guru mengajak anak-anak untuk merencanakan, menyusun, mengelompokan, pola, dan mengenal perbedaan.

Peningkatan kemampuan berfikir logis anak melalui media bermain permainan *finding treasure* pada kelas B2 di RA Al Hidayah usia 5-6 tahun menunjukkan adanya peningkatan dengan hasil persentase keberhasilan yang mencapai 94,4% setelah diberikan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Dibuktikan dengan indikator penilaian dari 18 anak yang belum

berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak atau 5,6%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak atau 16,6%, berkembang sangat baik sebanyak (BSB) sebanyak 14 anak 94,4%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media bermain permainan *finding treasure* dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun pada kelas B2 di RA Al Hidayah, dibuktikan dengan hasil persentase keberhasilan yang mencapai 94,4% setelah diberikan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III.

## Daftar Pustaka

- Anam S, M., & Dwiwogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik DANam S, M., & Dwiwogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2. [https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/TEORI\\_BELAJAR\\_BEHAVIORISTIK\\_DAN\\_IMPLIKAS.pdf](https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/TEORI_BELAJAR_BEHAVIORISTIK_DAN_IMPLIKAS.pdf)
- Eksperimen, M., & Logis, K. B. (2021). *MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA Nia Indah Purnamasari STAI YPBWI Surabaya Nur Arifah Yusma STAI YPBWI Surabaya Kata Kunci : Kegiatan Bermain Warna , Metode Eksperimen , Pendahuluan Kemampuan kognitif anak di taman kanak-kanak pada umumnya masih jauh dari s. 1, 37–70.*
- Hidayah, R. N. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 9(2), 1.
- Marietta, F., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Pembelajaran Motorik Halus melalui Media Origami di Taman Kanak Kanak. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3053–3059. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.794>
- Masruroh, U., Susantini, E., & Yuliani, D. (2014). Pengembangan Media Permainan Penemuan Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel the Development of Finding Treasure Game Media in Cell Respiration Subtopic. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 3(2), 347–351. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Reka Zahara, Lubis, R., & Khadijah. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping pada Anak usia 5-6 Tahun di RA Al Kamal. *Jurnal Roudhah*, 7(01), 26–29.
- Suryana A. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)