

ABSTRAK

Amelia Mutmainah Yusup : *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Melalui Permainan Fun Thinkers (Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok A RA Adzkia Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)*

Berdasarkan studi pendahuluan terdapat beberapa permasalahan mengenai kurangnya kemampuan berpikir logis anak usia dini, hal ini disebabkan oleh : *pertama*, media dan majalah yang terus menjadi patokan dalam pembelajaran. *Kedua*, kurangnya alat permainan edukatif untuk anak. *Ketiga*, peserta didik tidak fokus terhadap media yang kurang menarik. *Keempat*, peserta didik kurang mendapatkan stimulus dalam proses berpikir logis, *Kelima*, peserta didik kurang percaya diri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Kemampuan berpikir logis anak kelompok A RA Adzkia sebelum diterapkan permainan *fun thinkers* ; (2) permainan *fun thinkers* dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok A RA Adzkia ; dan (3) Kemampuan berpikir logis kelompok A RA Adzkia setelah diterapkan permainan *fun thinkers* pada seluruh siklus.

Kegiatan permainan *fun thinkers* adalah salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, dengan harapan dapat memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan dalam aspek kognitif anak, konsentrasi, ketelitian, proses menyelesaikan masalah, kemandirian, kedisiplinan, dan kesabaran.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan campuran yaitu kualitatif kuantitatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua kali tindakan. Subyek penelitian ini adalah melalui observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak sebelum menggunakan permainan *fun thinkers* memperoleh nilai rata-rata sebesar 38,35 dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) Proses penerapan permainan *fun thinkers* dilihat dari aktivitas guru dan siswa menunjukkan peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I yaitu sebesar 75% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus II presentase keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 94% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Aktivitas anak pada siklus I diperoleh presentase sebesar 69% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan pada siklus II meningkat menjadi 87% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Begitu juga kemampuan berpikir logis anak setelah diterapkan permainan *fun thinkers* pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berpikir logis melalui unjuk kerja pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,65 dengan kriteria Mulai Berkembang (MB), dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 70,6 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).