



## PENGARUH PERMAINAN KAKUMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITISI ANAK USIA DINI

**Yovita Rizki Alifia Putri**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [yovitarizki.19082@mhs.unesa.ac.id](mailto:yovitarizki.19082@mhs.unesa.ac.id)

**Kartika Rinakit Adhe**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [kartikaadhe@unesa.ac.id](mailto:kartikaadhe@unesa.ac.id)

### Abstrak

Kemampuan kognitif dan berpikir kritis anak sangat penting untuk distimulasi dan dikembangkan dengan metode yang tepat. Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun melalui permainan KAKUMA dengan bantuan media yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 12 anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 22 for windows. Teknik analisis data menggunakan *Paired Sample T Test*. Jika nilai signifikansi atau *Sig (2-tailed)* < dari 0,05 maka hipotesis atau  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi atau *Sig (2-tailed)* > dari 0,05 maka hipotesis atau  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa anak belajar melalui *trial and error* agar mampu mencapai tingkat perkembangan yang lebih baik. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* yaitu sebesar  $0,054 < 0,05$ , jika dibulatkan maka hasilnya menjadi 0,060 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan uji *Paired Sample T Test* dapat disimpulkan bahwa permainan KAKUMA tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Kemampuan Berpikir Kritis, Permainan KAKUMA

### Abstract

*Children's cognitive and critical thinking abilities are very important to be stimulated and developed with the right method. The goal to be achieved in this research is to develop the critical thinking skills of children aged 5-6 years through the KAKUMA game with the help of media that is easily available in the surrounding environment. This study used a quantitative research approach with the type of Quasi Experimental Design with a Nonequivalent control group design. The research subjects were 12 children in the experimental class and control class. Data collection techniques using observation and documentation. This study uses the Alpha Cronbach formula with the help of SPSS 22 for windows. Data analysis technique using Paired Sample T Test. If the significance value or Sig (2-tailed) < 0.05 then the hypothesis or  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Conversely, if the significance value or Sig (2-tailed) > 0.05 then the hypothesis or  $H_a$  is rejected and  $H_0$  is accepted. The results of the research show that children learn through trial and error in order to be able to achieve a better level of development. Based on the results of the hypothesis testing, it shows that the Sig (2-tailed) value is  $0.054 < 0.05$ , if it is rounded up, the result is 0.060, according to the decision-making basis for the Paired Sample T Test, it can be concluded that the KAKUMA game has no effect on the critical thinking skills of Group B children in TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi.*

**Keywords:** Early Childhood, Critical Thinking Skills, KAKUMA Game

## PENDAHULUAN

Masa depan suatu bangsa sangat bergantung pada bagaimana generasi masa depan yang akan datang. Anak usia dini akan menjadi penentu bangsa Indonesia pada

masa yang akan datang. Stimulasi yang diberikan kepada anak akan berpengaruh terhadap perkembangannya dan lingkungan apabila anak berada di lingkungan yang tepat

akan sangat membantu proses tumbuh kembang anak yang dapat menjadikan bangsa menjadi negara yang hebat pada masa yang akan datang (Widayanti, 2022). Pendidikan anak usia dini dapat didapatkan dengan baik apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak. Terdapat 2 jenis pendidikan, yaitu pendidikan formal dan non formal. Pendidikan non formal bisa didapatkan anak melalui interaksinya dengan orang-orang terdekatnya, seperti orang tua atau lingkungan disekitarnya, yaitu teman seumurannya. Sedangkan dalam pendidikan formal, bisa didapatkan anak melalui jenjang pendidikan yang bisa disesuaikan dengan usia anak. Untuk anak usia dini terdapat Lembaga PAUD yang dapat memberikan pendidikan awal bagi anak dengan memberikan stimulasi seluruh aspek perkembangan pada anak (Maulidiyah, 2020).

Menurut Setyowati dan Nalakandarsi (2019:1-5) pendidikan anak usia dini merupakan sebuah usaha untuk membagi serta mengajarkan pembelajaran pada proses perkembangan, pertumbuhan, dan pembentukan kepribadian dalam diri anak usia dini. Pendidikan anak usia dini harus semestinya memasukkan kegiatan bermain yang menyenangkan dalam pembelajarannya. Karena dapat menjadikan pembelajaran anak menjadi maksimal, sehingga anak tidak hanya akan belajar tetapi anak juga mendapatkan minat dan bakatnya melalui bermain (Chayanti dan Setyowati, 2022). Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai fungsi penting dalam menumbuhkan serta mengembangkan pengetahuan dasar bagi anak, yaitu mengembangkan nilai moral, agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin, dan rasa mandiri anak, serta mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan seni pada anak. Karena pada usia tersebut dalam pemberian stimulasi sangat diperlukan, serta dapat memberikan pengetahuan baru yang beragam kepada anak. Sehingga dalam proses pembelajaran harus maksimal. Taman Kanak-Kanak (TK) yang merupakan salah satu program dalam satuan pendidikan untuk memberikan pembelajaran kepada anak usia dini (PAUD) yang menjadi langkah pertama dalam meningkatkan mutu pendidikan yang menstimulasi anak untuk menjadi manusia yang berkompoten melalui pendidikan, sehingga dapat mendampingi serta mengantarkan generasi anak bangsa yang berkualitas dimasa yang akan datang (Widayanti, 2022).

Penggunaan konsep pembelajaran dengan merdeka belajar dalam pendidikan dapat memberikan potensi yang besar dalam pengembangan pendidikan di Indonesia yang akan menjadi lebih baik. Melalui merdeka belajar, anak diharapkan mampu memiliki kompetensi abad 21, yaitu *Communication, Creativity, Collaboration, and Critical Thinking*. Dengan memiliki kompetensi 4C tersebut, diharapkan anak tidak hanya belajar dengan menghafal akan tetapi anak mampu menciptakan sebuah hal baru atau inovasi baru bagi bangsa dalam segala bidang, serta memiliki jiwa keterampilan sosial untuk bekerjasama dan memiliki karakter yang kuat, etik, dan moral (Widayanti, 2023). Salah satu kemampuan anak yang dapat distimulasi adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis (*critical thinking*) adalah suatu kemampuan dalam berpikir untuk mengambil sebuah keputusan secara

rasional tentang apa yang harus dilakukan atau yang harus dipertanggung jawabkan dengan yakin (Slavin, 2011:37). Berpikir kritis merupakan salah satu aspek perkembangan anak yaitu, kognitif, hanya saja daya berpikir kritis memiliki tingkatan berpikir yang lebih tinggi dibandingkan dengan kognitif.

Berpikir kritis dapat diajarkan kepada anak usia dini, tentunya sesuai dengan tahapan usia anak. Pada saat mengajarkan anak untuk berpikir kritis, maka pendidik harus menyiapkan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan usia anak, karena jika materi dan usia anak tidak sama, akan terjadinya ketidak seimbangan, antara materi pelajaran dengan usia anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Arisoy dan Aybek (2021) bahwa kemampuan berpikir kritis pada anak sangat dibutuhkan dalam memecahkan suatu permasalahan dan untuk mencari solusi dari masalah yang ada, maka dapat diselesaikan dengan cara membedakan secara detail, memilih, mengenali, menganalisis dan menguraikan ke solusi yang lebih baik lagi. Pada dasarnya seorang anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis, tidak akan dengan mudah menerima atau menolak jika diberikan sesuatu, karena anak akan terlebih dahulu untuk mengamati, mengenali, dan menyimpulkan sebuah informasi yang telah didupakannya. Seperti ketika dalam kehidupan sehari-hari, anak akan mendapatkan banyak pengetahuan baru yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritisnya, seperti melalui kegiatan bermain, menjumpai sebuah persoalan-persoalan terbaru yang belum diketahuinya dengan memberi komentar-komentar. Seperti pendapat Ricard Paul dan Linda Elder (2014), mengatakan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah bagian dari seni disiplin, dimana dengan memastikan bahwa anak telah menggunakan kemampuan berpikirnya secara baik dalam menangani suatu masalah apapun, dengan maksud untuk meningkatkan aktivitas berpikir dengan mempertimbangkan berpikir secara terarah, dan sesuai.

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak tentunya diperlukan adanya fasilitas yang memadai sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak, karena ketika fasilitas yang memadai sesuai dengan tahapan usia anak, kreatif dalam pembuatannya maka akan dengan mudah bagi anak untuk memproses aktivitas baru yang diketahui anak, serta anak akan nyaman dan aman saat beraktifitas. Fasilitas ini bisa berupa media yang sesuai dengan tahap usia anak, karena penggunaan atau dengan menggunakan media dalam proses belajar dapat memberikan nilai-nilai yang positif seperti dapat meningkatkan hasil belajar, memberikan pengalaman secara nyata, dan menumbuhkan pola pikir yang berkembang (Sudjana dan Rivai, 2007). Dalam pemberian media untuk mendukung proses belajar perlu disiapkan sesuai dengan tema atau materi, sehingga pemberian media dapat batasan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan ide atau gagasan hingga sampai pada yang dituju (Hamijaja dan Latuheru, 1993).

Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis dapat mengajarkan anak untuk berpikir secara terarah dan pasti, selain itu berpikir kritis mampu membantu anak untuk menentukan keputusan yang tepat, cermat, dan masuk akal. Dalam kemampuan berpikir kritis tidak hanya

dapat membantu anak dalam menemukan sebuah kunci jawaban saja, tetapi kemampuan berpikir kritis juga dapat membantu anak untuk mengembangkan sikap, nilai, dan karakter dalam diri anak, sehingga ketika anak mendapatkan sebuah permasalahan, maka anak dapat mencari kunci jawaban dengan mempertimbangkan sikap, nilai, dan karakter, karena hal tersebut bersangkutan dengan proses bagaimana anak menerima dan menyelesaikan permasalahan tersebut. Saat mencari kunci jawaban dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, anak dapat membuat soal dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat ditanyakan kepada guru, orang tua, dan pendidik, seperti pernyataan dari Cleovoulou dan Beach (2019) mengungkapkan bahwa bertanya dengan tujuan untuk mendapatkan petunjuk serta pemahaman yang jelas terhadap permasalahan yang dihadapi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Menurut Ennis dalam Tilaar, dkk (2011:15-16) mengatakan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah aktivitas berpikir secara membayangkan dengan detail, yaitu dengan mempercayai apa yang harus dilakukan di langkah selanjutnya, berpikir kritis juga merupakan sebuah cara dalam mengambil suatu keputusan yang dihadapkan dengan mempercayai apa yang diketahuinya secara langsung. Hal tersebut juga dikatakan oleh Paul dan Elder (2019), dkk yang mengilustrasikan bahwa berpikir kritis juga sebagai cara aktif untuk menguraikan sebuah objek, menyatukan pendapat dan ide, dan mau menerima resiko untuk membentuk hubungan dan mensurvei langkah-langkah yang akan diambil untuk sampai pada tahap menyimpulkan dengan jawaban yang masuk akal. Maksud dari penjelasan Paul dan Elder, yaitu ketika anak dihadapkan dengan suatu masalah maka diharapkan dalam menyelesaikan masalah tersebut, anak mampu untuk memahami situasi secara detail, menuangkan ide atau pendapat, dan menyimpulkan langkah yang akan dilakukan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi, model pembelajaran yang digunakan di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi ialah model pembelajaran kelompok dengan terdapat 2 kelas, yaitu kelas B1 dan B2, dengan masing-masing kelas terdapat 1-20 anak. Pada kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi masih ditemukan beberapa anak dengan kemampuan berpikirnya yang masih kurang, tidak hanya itu beberapa anak dalam kemampuan bahasanya juga masih ada yang belum lancar, tetapi sebagian besar ketika dicoba untuk menjawab soal tebak-tebakan sebagian anak dapat menjawab dengan cepat, pembelajaran di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi masih menggunakan dan mengacu pada LKA/LKS hampir setiap harinya, sehingga kurangnya anak dalam melakukan kegiatan di luar LKA, dan guru kelas juga jarang memberikan suatu kegiatan di luar LKA sekitar sebanyak 1-2 kali karena terbatasnya media dan dana.

Kenyataan di lapangan terdapat permasalahan tentang aktivitas anak bermain sambil belajar masih kurang, karena guru lebih menekankan belajar menggunakan LKS/LKA hampir disetiap harinya karena

keterbatasannya media dan dana sehingga pemberian aktivitas bermain dapat diberikan 1 atau 2 kali dalam seminggu.

Dalam mengembangkan kemampuan anak, seperti kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan melalui kegiatan bermain permainan, karena sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini telah disampaikan sebagai suatu hal yang sangat banyak dalam keterampilan penting yang dapat disempurnakan oleh sistem pendidikan pada anak (Thompson, 2011). Dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak dapat dilakukan dengan cara yang sederhana dan tentunya sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Ennis (2011) mengartikan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan cara berpikir yang dilakukan secara masuk akal dan didasarkan pada alasan serta tujuan yang berpusat pada suatu hal yang dipercayai, serta berpikir kritis adalah kemampuan proses berpikir dengan alasan serta tujuan yang berfokus pada desain pengambilan keputusan tentang apa yang harus dipercayai, harus dilakukan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Bermain dipandang sebagai sesuatu yang dilakukan dalam kehidupan anak-anak dan tidak dilakukan oleh orang dewasa karena perbedaan usia, dengan pemikiran bahwa hanya bermain itulah yang dapat menyenangkan untuk anak. Bermain juga dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar hal baru, Piaget berpendapat bahwa seiring bertambahnya usia serta pertumbuhan anak-anak, anak dapat menolak bermain dan lebih mengejar pembelajaran kehidupan yang secara nyata terjadi, melalui fantasi dan khayalannya merupakan sebagai tahap pertama yang ditunjukkan (David Cohen, 2001). Fagen (dalam David Cohen, 2001) juga menyatakan bahwa permainan mengarah pada banyak pertemuan secara nyata dimana anak dapat belajar hal baru serta berkaitan dengan kerja sama. Fagen menyimpulkan bahwa akan sangat menyenangkan dan bermanfaat apabila sebuah permainan dilakukan di lingkungan sekitar sebagai dari jenis keterampilan mudah dan cepat dalam menyesuaikan diri. Adriana (2020) menyatakan bahwa dunia anak secara nyata adalah aktivitas bermain dan berinteraksi dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya, melalui aktivitas bermain dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak melalui pengalaman terbaru yang didapatkan, sehingga anak lebih aktif, ceria, dan cerdas. Dengan aktivitas bermain, anak tidak hanya dapat bermain saja akan tetapi anak juga akan belajar untuk membentuk sebuah kerjasama yang melibatkan komunikasi dengan teman-temannya, dapat membuat anak lebih terbuka dan percaya diri, anak dapat mengekspresikan perasaannya ketika bermain.

Tujuan bermain adalah untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Adapun tujuan menurut Wolfgang (Sujiono, 2012); (Nutbrown, 2006) menyatakan bahwa tujuan dari kegiatan bermain antara lain, yaitu :

- a. Memperkuat otot-otot dan mengembangkan koordinasi melalui gerak
- b. Mengembangkan keterampilan emosional anak
- c. Mengembangkan kemampuan kecerdasan berpikir anak

- d. Meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri pada anak.

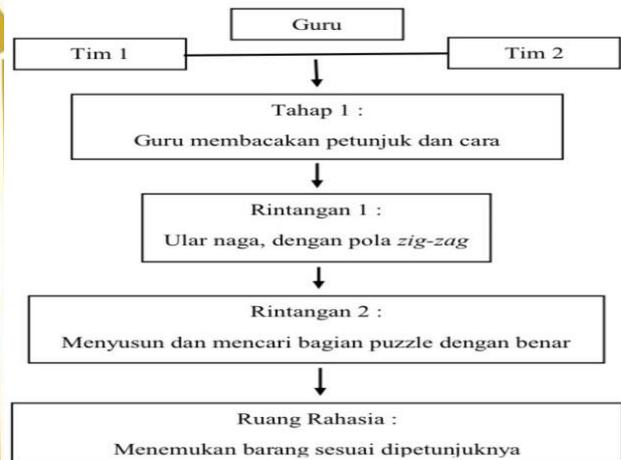
Kegiatan bermain merupakan aktivitas anak usia dini yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya. Dimana ketika anak sedang melakukan aktivitas bermain anak dapat mengungkapkan pemikiran, keinginan, perasaan, menjalin hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral dan emosionalnya secara bersamaan. Piaget mengemukakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang dapat menimbulkan rasa senang, memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi, menemukan dan menggunakan benda yang ada disekitarnya, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan serta mendapatkan pengetahuan baru, dengan bermain proses pembelajaran bagi anak akan sangat menyenangkan (Wijaya, 2009). Karena dengan proses bermain, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, menarik, mudah diikuti dan dipahami oleh anak. Proses kegiatan bermain juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Aktivitas bermain memiliki banyak manfaat yang baik untuk pertumbuhan serta perkembangan anak, seperti Smaldino, Deborah James (2011;39) mengatakan bahwa manfaat dari permainan adalah anak dapat terlibat dengan cepat dalam belajar, permainan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan beragam suasananya. Maksud dari suasana ini yaitu permainan dapat dilakukan di dalam ruang kelas atau pun di luar ruang kelas, baik secara menyeluruh atau individual saja.

Salah satu cara dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak, yaitu melalui kegiatan bermain permainan. Sehingga penelitian ingin menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi pada Kelompok B melalui kegiatan bermain permainan KAKUMA (Temukan Aku Dimana), hal tersebut merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan mencerna terlebih dahulu masalah yang sedang terjadi, menuangkan ide dan pendapat dengan jelas, serta dapat menyimpulkan dari suatu permasalahan tersebut melalui berbagai pendapat dari teman-temannya (Harlindah, 2014:8).

Permainan KAKUMA, permainan KAKUMA (Temukan Aku Dimana) merupakan permainan modifikasi, modifikasi permainan ini menggunakan permainan-permainan yang pernah dilakukan oleh anak yaitu, mencari benda, permainan ular naga dan permainan *puzzle*. Tidak ada yang berubah atau berbeda dari cara bermain permainan tersebut, hanya saja langkah dari kegiatan permainan tersebut dimodifikasi menjadi sebuah permainan yang baru. Permainan ular naga dan *puzzle* disini, dijadikan sebuah rintangan dalam menemukan benda tersebut. Permainan ular naga, dalam permainan ular naga ini dibuat menjadi ular naga kecil karena dalam kegiatan bermainnya dibagi menjadi 2 tim, dengan masing-masing tim melewati jalan yang berpola *zig-zag* dengan memegang Pundak teman satu timnya tanpa terputus, jika sampai terputus maka tim tersebut harus

mengulang dari awal. Sedangkan pada permainan *puzzle*, terdapat 8 *puzzle* berukuran besar dengan letak posisi yang berbeda-beda dan ada beberapa bagian *puzzle* yang hilang, masing-masing tim harus menyelesaikan 4 *puzzle* tersebut. Jika tim sudah menyelesaikan permainan ular naga dan permainan *puzzle*, maka tim dapat menemukan benda atau barang yang dimaksud oleh petunjuk. Adapun urutan dalam permainan KAKUMA, sebagai berikut :



**Bagan 1. Urutan Permainan KAKUMA**

**METODE**

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan 2 kelompok, yaitu : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Bagan 2. Quasi Experimental Design Nonequivalent Control Group Design**

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan :

- O1 : *Pretest* untuk kelompok eksperimen
- O2 : *Posttest* untuk kelompok kontrol
- X : Perlakuan (*treatment*) berupa penerapan Permainan KAKUMA
- O3 : *Pretest* untuk kelompok kontrol
- O4 : *Posttest* untuk kelompok kontrol

Berdasarkan bagan 2, kegiatan pertama yaitu melakukan *pretest* dimana kegiatan ini terlaksana untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak sampai mana terhadap apa yang diajarkan, kegiatan *pretest* dilakukan sebelum diberikan *treatment*. Kegiatan kedua yaitu pemberian *treatment* permainan KAKUMA yang dilaksanakan selama 4 kali, untuk mengetahui perbandingan hasil kemampuan berpikir kritis anak Kelompok B. Setelah diberikan *treatment*, selanjutnya yaitu pemberian kegiatan *posttest*.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B yang berjumlah kurang lebih 24 anak. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, yang terbagi menjadi 12 anak sebagai kelompok eksperimen dan 12 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan teknik analisis data menggunakan uji statistik menggunakan parametrik dengan bantuan SPSS 22 for windows. Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Kegiatan penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah, kemudian melakukan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode kemampuan berpikir kritis. Merancang bahan media dan instrumen yang sesuai dengan indikator. Berikut kisi-kisi instrumen dalam penelitian.

**Tabel 1. Instrumen Penelitian**

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Berpikir Kritis	Analisis	Anak mampu menganalisis argumen, dengan mengungkapkan alasan melalui pendapatnya
	Evaluasi	Anak mampu mengevaluasi sebuah argumen dan anak mampu mengevaluasi apa yang dihadapkan, dengan mendengarkan pendapat dari teman-temannya
	Memberikan Penjelasan	Anak mampu memberikan penjelasan melalui bercerita tentang bagaimana cara anak menyelesaikan permasalahan dengan idenya
	Regulasi Diri	Anak mampu mengontrol dirinya sendiri, ketika akan bercerita anak mampu untuk bersabar untuk menunggu antrian

Selanjutnya melaksanakan uji validasi dan reliabilitas untuk mengukur seberapa valid dan reliabel instrumen penelitian. Uji validitas dinilai oleh ahli validator untuk menelaah kisi-kisi instrumen penelitian dengan tujuan penelitian dalam bentuk isi validitas oleh ahli materi dan desain validitas yang dilaksanakan oleh

ahli desain dihitung nilai rata-ratanya. Uji validitas instrumen pengukuran kemampuan berpikir kritis dan permainan KAKUMA. Sehingga validator bisa memberikan kritis dan masukan guna perbaikan perangkat penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Dalam menguji validitas instrumen, dilakukan pengujian dengan melibatkan 16 sampel pada uji reliabilitas dengan tujuan untuk memastikan validitas yang dapat diandalkan pada setiap item. Dalam pengujian ini, perlu diperhatikan bahwa nilai r table yang digunakan memenuhi nilai minimum yang telah ditetapkan. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan menggunakan IBM SPSS 22 for windows. Uji validitas yang sudah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam bentuk table, sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi**

No	r Hitung	r Tabel 5% (16)	Sing.	Kriteria
1	0,852	0,497	0,000	Valid
2	0,804	0,497	0,000	Valid
3	0,955	0,497	0,000	Valid
4	0,505	0,497	0,046	Valid

(Sumber: Output SPSS 22)

Pengujian validasi ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22, dengan kriteria, yaitu jika r hitung  $\geq$  table maka pernyataan tersebut dinyatakan valid, jika r hitung  $\leq$  table maka persyaratan tersebut dinyatakan tidak valid, dan nilai r hitung dapat di lihat pada table di atas.

Berdasarkan hasil uji validitas, semua instrument menunjukkan skor r hitung lebih besar dari r table, artinya semua instrumen dapat dikatakan bahwa hasil tersebut valid.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item indikator yang dinyatakan valid. Sebuah variable dapat dikatakan konsisten (reliabel) jika nilai koefisien dari Alpha Cronbach  $\geq$  0,6. Pengambilan data dilakukan pada saat penelitian dilakukan pengamatan. Berikut data hasil observasi dari uji reliabilitas ditampilkan pada table di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.786	4

Hasil uji reliabilitas dengan 4 item menunjukkan bahwa seluruh variable penilaian ini memiliki koefisien Alpha Cronbach's sebesar 0,786 karena 0,786 > dari 0,60. Dengan demikian lembar observasi yang digunakan sebagai pengukuran pada saat penerapan dinyatakan reliabel.

Kegiatan pemberian *pretest* dilaksanakan di kelas eksperimen untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak di awal sebelum diberikan *treatment*. Kegiatan ini dilaksanakan pada TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi, yang dilakukan pada tanggal 13 di kelas eksperimen dan 14 di kelas kontrol. Kegiatan *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan mencari perbedaan antara kedua gambar. Setelah itu pemberian *treatment* melalui kegiatan bermain permainan KAKUMA, yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan melatih kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun dengan 4 kegiatan sama tetapi berbeda dalam menemukan benda yang dicari. Setelah dilakukan kegiatan *treatment*, maka selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan mencari perbedaan antara kedua gambar. Sehingga dapat diketahui adanya perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Hasil dari kegiatan *pretest* dan *posttest* dapat dilihat table dibawah ini.

**Tabel 4. Perbedaan Nilai Pretest dan Posttest**

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis								Total	
		Anak mampu menganalisis argumen, dengan mengungkapkan alasan melalui pendapatnya		Anak mampu mengevaluasi sebuah argument dan anak mampu mengevaluasi apa yang dihadapkan, dengan mendengarkan pendapat dari teman-temannya		Anak mampu memberikan penjelasan melalui bercerita tentang bagaimana cara anak menyelesaikan permasalahan dengan idenya		Anak mampu mengontrol dirinya sendiri, ketika anak bercerita anak mampu bersabar untuk menunggu antrian			
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	PRE	POST
1	HF	3	3	2	3	3	4	2	3	10	13
2	CH	3	3	2	2	2	3	3	2	10	10
3	UW	3	3	3	3	3	4	3	3	12	13
4	AD	3	2	2	2	3	3	2	2	10	9
5	AV	3	3	3	3	3	4	2	2	11	12
6	RY	2	3	3	3	2	3	3	3	10	12
7	UL	2	3	3	3	2	3	3	3	10	12
8	NR	2	3	3	3	3	2	2	3	10	11
9	AL	3	3	2	2	3	3	2	3	11	12
10	AR	3	3	2	3	3	3	2	2	10	11
11	JH	3	2	3	2	2	3	2	3	11	10
12	RK	2	3	3	2	2	3	3	2	9	10

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jika kemampuan berpikir kritis anak Kelompok B pada kelas eksperimen di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi, sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan terjadi peningkatan.

**Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen mengenai pengaruh permainan KAKUMA terhadap kemampuan berpikir kritis anak pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi. Penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan media *puzzle*, botol minum plastik dan mencari benda sesuai petunjuk untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis anak dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapkan. Kelompok B1 pada TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi sebagai kelas eksperimen dan Kelompok B2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dimulai dengan diberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kegiatan *treatment* (perlakuan) sebanyak 4 kali dikelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran yang sesuai dengan RPPH, dan kegiatan yang terakhir

setelah diberikan perlakuan adalah pemberian *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil kemampuan berpikir kritis dalam mencari perbedaan antara kedua gambar yang dilakukan pada 12 anak dari kelas eksperimen, hasil *post-test* menunjukkan adanya perubahan yang dialami oleh 12 anak berupa hasil pengerjaan mencari perbedaan kedua gambar dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dimana anak yang awalnya kurang memahami dan kurang teliti, jika diberikan stimulasi yang tepat akan dapat membantu meningkatkan kemampuannya. Penggunaan permainan KAKUMA dapat sangat membantu anak dalam proses pembelajaran *trial and error*, karena jika anak melakukan kesalahan dalam menyusun urutan *puzzle*, maka anak dapat membongkar dan memasang kembali urutan *puzzle* yang benar dan sesuai dengan contohnya yang telah disediakan. Hal tersebut didukung oleh Edward L. Thorndike dalam teori *connectionism* yaitu *Multiple Response* atau hukum reaksi bervariasi menyatakan bahwa pada individu diawali oleh proses *trial and error* yang dimana dalam melakukan suatu kegiatan menunjukkan adanya bermacam-macam respon sebelum memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi (Makki, 2019).

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* didapatkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$  dengan keputusan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kritis pada anak kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment* melalui permainan KAKUMA. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan nilai uji *Paired Sample T-Test* dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Melalui permainan KAKUMA ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh permainan KAKUMA terhadap kemampuan berpikir kritis, karena permainan ini dirancang khusus untuk menstimulasi berpikir kritis anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga anak memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam membedakan dan menyusun *puzzle* dengan baik, karena anak akan menyukai hal baru yang dapat menarik perhatiannya baik berupa dari bentuk ataupun warnanya. Sehingga pada permainan KAKUMA memberikan manfaat berpikir kritis (kognitif) yaitu semakin mampu dalam menyelesaikan suatu permasalahan di kehidupan yang akan datang nanti. Hal ini sesuai dengan pengertian berpikir kritis itu sendiri yaitu kemampuan dalam berpikir mengambil sebuah keputusan secara masuk akal tentang apa yang harus di pertanggungjawabkan.

**PENUTUP**  
**Simpulan**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh dalam permainan KAKUMA terhadap kemampuan berpikir kritis anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pepelegi yang signifikan. Hal tersebut terbukti dari hasil nilai kemampuan berpikir kritis dari kegiatan *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa

anak belajar melalui proses *trial and error*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,054 yang jika hasilnya dibulatkan menjadi 0,60. Hasil ini didapatkan berdasarkan dari perhitungan uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 for windows. Hasil uji *Paired Sample T-Test* diketahui nilai sig (2-tailed) yaitu sebesar 0,054 lebih kecil dari 0,05 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### Saran

Pada penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat mengembangkan permainan KAKUMA terhadap kemampuan berpikir kritisi anak usia dini, serta menambahkan jumlah media dan permainan agar lebih efektif dan bervariasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Gian Fitria et al. 2020. "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* 1(1): 15–25.
- Chayanti, Dinda Fitri Nur, and Sri Setyowati. 2022. "Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B." *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)* 3(1): 1–18.
- David, Cohen. 2001. *The Development of Play*.
- Marwah Sholihah, and Nurrohmatul Amaliyah. 2022. "Peran Guru Dalam Menerapkan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(3): 898–905.
- Makki, Ali. 2019. "Mengenal Sosok Edward Lee Thorndike Aliran Fungsionalisme Dalam Teori Belajar." *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14(1): 78–91.
- O'Reilly, Catherine, Ann Devitt, and Nóirín Hayes. 2022. "Critical Thinking in the Preschool Classroom - A Systematic Literature Review." *Thinking Skills and Creativity* 46(August).
- Permadi, Komang Satya, and Putu Yulia Angga Dewi. 2022. "Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 41.
- Prameswari, Salvina Wahyu, Suharno Suharno, and Sarwanto Sarwanto. 2018. "Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 1(1): 742–50.
- Paul Richard, Linda Elder. 2014. *CRITICAL THINKING*.
- Reza, Muhammad, Rachma Hasibuan, Nurul Khotimah, and Melia Dwi Widayanti. 2022. "Implementasi Perancangan Pembelajaran Anti Narkoba Anak Usia Dini Pada Guru Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Kumara Cendekia* 10(1): 65–75.
- Rahmawati, Siti, and Eka Cahya Maulidiyah. 2020. "Literature Study of Modification Scale Media in Learning Measurement Concepts of Children 5-6 Years Old." *Early Childhood Education and Development Journal* 2(2): 13.
- Ridwan, Taufik, and Iman Nasrulloh. 2022. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Sekolah Dasar." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 8(2): 466.
- Rahmawati. 2022. "Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4(2): 381–87.
- Sa'diyah, Siti Aminatus, Muhammad Reza, Melia Widayanti, and Dewi Komalasari. 2022. "Studi Komparatif Kompetensi Profesional Guru Paud Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan." *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)* 3(1): 35–50.
- Widayanti, Melia, Dewi Komalasari, and Ruqoyyah Fitri. 2023. "Pelatihan Penyusunan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Literasi Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Guru Paud Di Kecamatan Prigen." *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(1): 14–18.
- Wingsi, Masda Septi. 2020. "Analisis Percobaan Sains Terkait Lingkungan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4: 1228–36. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/589>.