

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TELAM DI TK LABSCHOOL UNESA 1

Nadira

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, bahwa permainan telam dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis anak terutama dalam hal mengamati, menganalisa dan menyimpulkan. Adapun 2 anak yang belum berkembang karena anak tersebut merupakan anak berkebutuhan khusus Untuk mengatasi tantangan tersebut, disarankan agar guru memberikan pendekatan yang lebih individual dan fokus pada anak-anak yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan telam efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Labschool Unesa 1 Surabaya. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus, terbukti dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan dalam mengamati 35% menjadi 72,25%, sedangkan pada menganalisa, 52,66% menjadi 75% dan aspek menyimpulkan 55% menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan telam efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun terutama dalam mengamati, menganalisa dan menyimpulkan.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Kritis, permainan terapung tenggelam

ABSTRACT

Based on the results of the research, it can be concluded that the "telam" game can improve children's critical thinking skills, particularly in observing, analyzing, and drawing conclusions. However, there were two children who did not show development because they were children with special needs. To address this challenge, it is recommended that teachers adopt a more individualized approach and focus on children who experience difficulties.

Based on the research conducted, it can be concluded that the "telam" game is effective in enhancing the critical thinking abilities of 5-6-year-old children at TK Labschool Unesa 1 Surabaya. This is evidenced by the results obtained in each cycle, with improvements seen from cycle 1 to cycle 2: in observing from 35% to 72.25%, in analyzing from 52.66% to 75%, and in drawing conclusions from 55% to 75%. These improvements indicate that the "telam" game is effective in helping to enhance the critical thinking skills of 5-6-year-old children, particularly in the areas of observing, analyzing, and drawing conclusions.

Keywords: Critical Thinking Skills, Floating and Sinking Game.

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pada masa itu anak sedang mengalami masa-masa keemasan atau disebut dengan golden age. Pada masa keemasan anak semestinya mengalami perkembangan yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan kelompok usianya.. Di usia ini anak memiliki masa tumbuh kembang di mana terjadi perkembangan dari berbagai aspek dini seperti perkembangan kognitif, sosial-emosional, agama moral, bahasa, fisik-motorik dan psikologi. Pendidikan Anak Usia Dini juga merupakan wadah untuk menggali seluruh potensi Anak agar berkembang secara optimal. Perkembangan Anak -Anak terjadi sangat pesat salah satunya yaitu perkembangan kognitif Anak. Salah satu kemampuan kognitif tingkat tinggi yaitu Berpikir kritis, yang merupakan pemahaman konsep matematika untuk pemecahan masalah, bukan sekedar dapat menjawab pertanyaan saja, Dengan demikian Berfikir Kritis memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada mulai dari perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi serta tindak lanjutnya.

Dalam konteks pendidikan, pengembangan kemampuan Berpikir Kritis pada anak tidak hanya dapat dilakukan melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi juga melalui kegiatan bermain terapung tenggelam menggunakan bahan alam. Aktivitas permainan terapung tenggelam adalah proses belajar yang melibatkan pengamatan, eksperimen dan penemuan konsep terapung tenggelam.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di TK Labschool Unesa 1 Surabaya mengenai permainan *TELAM* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk anak usia 5 - 6 Tahun masih mengalami hambatan pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan kurangnya pemahaman anak mengenai kegiatan bermain terapung tenggelam.

Berdasarkan permasalahan yang dialami di TK Laabschool Unesa 1 Surabaya, peneliti memilih judul tentang "*Meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun melalui permainan TELAM di TK Labschool Unesa 1 Surabaya*"

Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir berpikir kritis anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain terapung tenggelam?
2. Bagaimana aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan bermain terapung tenggelam?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas anak dalam kemampuan berpikir melalui kegiatan bermain terapung tenggelam?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan permainan *TELAM* di TK Labschool Unesa 1 Ketintang - Surabaya..

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut :

1. Guru
 - a. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajarannya.
 - b. Guru dapat terlibat aktif dalam pembelajaran aktif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
2. Sekolah/Lembaga
 - a. Meningkatkan kualitas anak.
 - b. Memberi masukan kemajuan sekolah yang ditunjukkan pada peningkatan profesionalisme guru dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa.
 - c. Sebagai penelitian lanjutan untuk meningkatkan pembelajaran praktis.
 - d. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa.
3. Penulis
Dapat mengumpulkan pengalaman baru untuk pengetahuannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis Anak
4. Peneliti lainnya
Dapat dijadikan bahan kajian, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan permainan terapung tenggelam.

Batasan Penelitian

Batasan - batasan penelitian antara lain :

1. Penelitian ini dilakukandengan Batasan masalah yaitu masalah berpikir kritis melalui kegiatan terapung tenggelam menggunakan media bahan alam
2. Penelitian dilakukan pada Anak 5-6 Tahundi TK Labschool Unesa 1 Tahun Ajaran 2024-2025 dengan jumlah Anak 12 siswa yang terdiri 8 Laki-laki dan 4 Perempuan
3. Penelitian difokuskan pada kegiatan terapung tenggelam

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berpikir kritis

Pengertian berpikir kritis adalah kemampuan berpikir yang memerlukan penggunaan strategi metakognitif dan keterampilan berpikir reflektif. Mereka menekankan bahwa berpikir kritis mengintegrasikan pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan pemecahan masalah yang kreatif.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman, serta menggunakannya untuk memecahkan masalah sederhana.

Indikator berpikir kritis menurut sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi fokus masalah, pertanyaan, dan kesimpulan.
2. Menganalisis argumen.
3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi atau tantangan.
4. Mengamati dan menilai laporan observasi.
5. Menyimpulkan dan menilai keputusan.

B. Pengertian Permainan dan Bermain

Permainan dan bermain adalah kata yang sering kita dengar bahkan kita praktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika mendengarkata permainan terkadang ada yang masih bias dengan arti kata tersebut misalnya dikaitkan dengan kata bermain maupun mainan. Ketiga kata tersebut memiliki arti yang berbeda. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk main atau alat, dan permainan adalah kegiatan yang berisikan bermain dan mainan, sebagai contoh permainan bola sepak, ketika anda memainkannya disebut bermain dan bola merupakan mainannya/alat nya.

C. Pengertian Terapung Tenggelam

Pengenalan konsep tenggelam terapung bagi anak usia dini harus dipahami secara sederhana agar anak anak mampu mengetahui secara langsung apa yang dilihatnya/ apa yang terjadi ketika suatu benda di masukkan dalam air jadi secara langsung anak itu melihat mengamati proses kejadian tersebut sehingga dapat menyimpulkan hasil dari apa yang dilihat atau yang diamati.

1. Karakteristik kegiatan Terapung Tenggelam

Kegiatan Terapung Tenggelam memiliki

beberapa karakteristik yaitu

- a) Menggunakan benda-benda yang dapat terapung dan tenggelam
- b) Melibatkan eksplorasi dan pengalaman sensorik
- c) Mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial emosional.
- d) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi

2. Manfaat kegiatan Terapung Tenggelam

Menurut ahli Pendidikan Indonesia kegiatan Terapung Tenggelam bagi Anak Usia Dini memiliki beberapa manfaat :

- a) Manfaat Kognitif yaitu ; Mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif. (Slameto, 2019), Meningkatkan kemampuan Problem Solving. (Ahmadi, 2020). Mengembangkan kemampuan memahami sebab akibat.(Muhaimin 2018)
- b) Manfaat sosial emosional yaitu : Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional, Meningkatkan kesadaran dan kepercayaan diri serta Mengembangkan kemampuan berbagi dan bekerjasama.

Dengan demikian, kegiatan terapung dan tenggelam bagi anak usia dini, melalui metode eksperimen yang sederhana, merupakan langkah penting dalam pendidikan anak untuk mengembangkan pemahaman awal tentang sains dan fenomena alam di sekitar mereka.

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan langsung oleh peneliti melalui empat tahapan dilalui, yaitu :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan
3. Pengamatan, dan
4. Refleksi.

Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian

1. Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan direncanakan pada semester II Tahun Ajaran 2024/2025, tepatnya dimulai hari Senin - Rabu 21 - 23 April 2025

2. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di TK Labschool Unesa 1 yang beralamat di Gedung M5 Kampus Unesa Ketintang Kota Surabaya.

3. Subjek penelitiannya adalah anak-anak Kelompok paud tahun pelajaran 2024 – 2025. Subjek penelitian yang berjumlah 12 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak Perempuan.

RANCANGAN TINDAKAN PENELITIAN

SIKLUS PERTAMA

1. PERENCANAAN (Planning)
2. PELAKSANAAN (Action)
3. PENGAMATAN (Observation)
4. REFLEKSI (Reflection)

SIKLUS KEDUA

Peneliti membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran

Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk mengumpulkan data untuk analisis adalah yang paling strategis karena tujuan utama analisisnya adalah untuk mengumpulkan data. Tanpa pengetahuan tentang teknik pengumpulan data, pengguna tidak dapat memperoleh informasi yang konsisten dengan standar data yang sudah tercatat. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah dengan observasi. (Sugiyono 2016)

INSTUMEN PENITIAN

1. Lembar Observasi Penilaian kemampuan Anak
2. Lembar Aktivitas Guru dan Anak..

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2009) analisis data dalam penelitian mengacu pada pengumpulan data secara sistematis selama penelitian dan penggunaan temuan dari catatan lapangan untuk menyajikan hasil dengan metode yang bisa dimengerti oleh peneliti lain. Selain itu untuk memahami efektivitas satu cara yang digunakan dalam evaluasi ini dari penelitian tindakan kelas. Data diperoleh dengan memakai lembar observasi aktivitas anak selama proses berlangsung kegiatan belajar mengajar dilakukan secara deskriptif.

Cara analisis yang diaplikasikan pada penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif diaplikasikan untuk menganalisis data dalam bentuk angka. Hal tersebut dapat diketahui dengan rumus menurut Anas Sudjiono (2010).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan RKH
- 2) Alat pengajaran yang mendukung
- 3) Menetapkan jadwal penelitian
- 4) Menyusun alat evaluasi dan observasi.

(Terlampir tabel perencanaan Siklus Pertama)

b. Pelaksanaan / Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran

c) Pengamatan / Observasi

- o dilaksanakan bersamaan dengan PBM
- o pengumpulan data melalui lembar observasi guru,
- observasi anak, observasi kemampuan ketrampilan
- sains.

[Lembar Observasi Aktifitas Guru dan Anak](#)
: (terlampir)

Sedangkan hasil kegiatan pembelajaran pada siklus I (pertemuan 2) skor yang diperoleh 55% (kurang baik)

d) Refleksi

Kesimpulan kegagalan dari Siklus I :

1. Anak diberi arahan dalam memahami ketrampilanSains
2. Pembelajaran sains harus sering diajarkan agarkemampuan kognitif meningkatPersiapan guru bagi anak harus baik
3. Demontrasi pembelajaran harus mampu menciptakan konsentrasi anak
4. Terampil dalam menciptakan suasana kelassehingga terjadi interaksi guru dan murid

Siklus Kedua

Kegiatan sama dengan Siklus Pertama, terdiri dari :

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Pengamatan
- Refleksi

Kegiatan sama dengan Siklus Pertama, terdiri dari :

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Pengamatan
- Refleksi

[Tabel Perencanaan](#) (terkampir)

Pelaksanaan Tindakan

Permainan TELAM ini dilakukan melalui komponen mengamati, menganalisa dan menyimpulkan.

Memperbaiki cara penyampaian materi permainan Telam

[Tabel Jadwal Penelitian Siklus II](#) (terlampir)

Pengamatan/Observasi

- Disajikan hasil pengamatan yang dilakukan anak setelah menerapkan pembelajaran sains terapung melayang tenggelam
- Pengamatan dilaksanakan saat PBM
- Hasil pengumpulan data diperoleh dari : Lembar Observasi Guru, dan Lembar Observasi Anak,
- Skor yang dicapai 75% : kriteria baik [Lembar Observasi Aktifitas Guru dan Anak Siklus II](#) (terlampir)

Hasil pengamatan pembelajaran diperoleh skor 85

% dalam kriteria BAIK SEKALI.

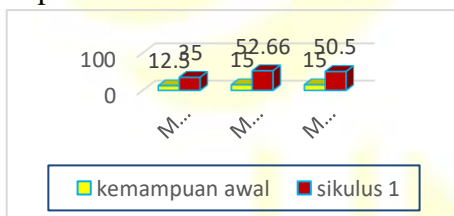
[Hasil Observasi Kemampuan Ketrampilan Sains Siklus II](#) (terlampir)

REFLEKSI

Pada refleksi siklus 1, peneliti menganalisis data dan mengukur tingkat kemajuan serta keberhasilan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peneliti memberikan perhatian khusus kepada individu yang mengalami kesulitan, dengan cara memberikan motivasi melalui tanya jawab selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian di siklus 1 ini belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, oleh karena itu untuk mencapai indikator yang diharapkan peneliti memutuskan untuk melanjutkan di siklus 2

B. PEMBAHASAN

Rekapitulasi Analisis Siklus I :

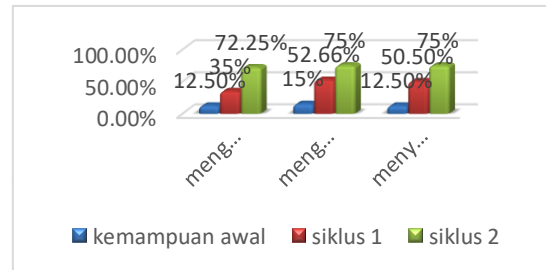


Dari pertemuan II siklus 1 menunjukkan ada peningkatan perkembangan dari pertemuan 1 yaitu aspek menganalisa dari 20% menjadi 50% atau meningkat 30%, aspek mengamati dari 15,25% menjadi 52,66 % atau meningkat 37,41% sedangkan dari aspek tanya jawab dari 15% menjadi 62,5% atau meningkat 47,5%.

Rekapitulasi Analisis Siklus II

Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis

anak mencapai 75%. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 24% dibandingkan dengan siklus 1 yang hanya mencapai 50,25%. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti telah tercapai.



PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan penelitian dari siklus I ke siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui permainan TELAM dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun dikelompok B1 TK Labschool Unesa 1

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab 4, dapat disimpulkan bahwa permainan telam efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Labschool Unesa 1 Surabaya. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus, terbukti dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan dalam mengamati 35% menjadi 72,25%, sedangkan pada menganalisa, 52,66% menjadi 75% dan aspek menyimpulkan 55% menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan telam efektif untuk membantu anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis terutama dalam mengamati, menganalisa dan menyimpulkan

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, bahwa permainan telam dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis anak terutama dalam hal mengamati, menganalisa dan menyimpulkan. Adapun 2 anak yang belum berkembang karena anak tersebut merupakan anak berkebutuhan khusus Untuk mengatasi tantangan tersebut, disarankan agar guru memberikan pendekatan yang lebih individual dan fokus pada anak-anak yang mengalami kesulitan

DAFTAR PUSTAKA

Achmadi, Hainur Rasyid dan Sudiby, Elok. 2007. *Sains Dasar*. Surabaya : Unesa University Press.

Anwar, Desi.2002. *Kamus Bahasa Indonesia*

_____ 2010. *Penelitian*

Modern. Surabaya : Amelia..

Arsyad, Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi., dkk. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.

Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Managemen Penelitian*. Jakarta : Rinieka Cipta.

Aqib, Zaenal.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widia

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak – kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Depdiknas, 2004.*Kurikulum2004 StandartKompentensi TK dan RA*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Kemendiknas 2010.*Kumpulan PedomanPembelajaran Taman Kanak – Kanak*, Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional.

Mas'udah, dkk. PLPG. 2011. *Pengembangan Kognitif, Kreatifitas dan Seni Anak Usia Dini*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Montololu, dkk. 2005.*Bermain Dan PermainanAnak*. Jakarta:Universitas Terbuka

UNESA

Nasruddin, Harun,
dkk. 2007, *Sains Dasar*. Unesa, Surabaya
: University Press.

Press Hans Jurgen. 2009. *Bermain Dengan Pengetahuan Penemuan Dalam Alam dan Bidang Teknik*. Bandung : Angkasa Bandung.

Rahmawati, Nur. 2008.
Ensiklopedi. Asyiknya Bermain Air.
Jakarta: Indobook
Citra Media.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru, Algensindo.

Wonoraharjo, Surjani. 2011. *Dasar-Dasar Sains. Menciptakan Masyarakat Sadar Sains*. Unesa, Surabaya : University Press

Yuliani, Nuraini, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.

2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks Permata Puri Media.

Yahya, Harun,
2004. *Pustaka Sains Populer Islami. Kesempurnaan Pencipta Alam*.
. Bandung: Dzikra.

UNESA