

## Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Melalui Pendekatan Bermain Sambil Belajar di TK AR-Roja Kisaran

Siti Fatimah

TK AR-Roja Kisaran

sitifatihakisaran789@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar di Taman Kanak-Kanak (TK) AR-Roja Kisaran. Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena berperan dalam mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendekatan bermain sambil belajar dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan dunia anak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 20 anak kelompok B di TK AR-Roja Kisaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain sambil belajar secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di TK AR-Roja Kisaran. Rekomendasi diberikan kepada pendidik untuk mengintegrasikan metode ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kritis, Bermain Sambil Belajar, Pendidikan Anak

### ABSTRACT

*This research aims to improve early childhood critical thinking skills through a play-by-learning approach in Kindergarten (TK) East Range. Critical thinking skills are important skills that need to be developed from an early age, because they play a role in preparing children to face challenges in the future. The play-by-learning approach was chosen because it is able to create a fun, interactive, and relevant learning atmosphere to the child's world. The research method used is classroom action research (PTK) with two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study are 20 children in group B in East Range Kindergarten. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The results of*

*the study show that the application of the play-by-learning approach significantly improves children's critical thinking skills, which is shown through improved ability to ask questions, analyze information, and solve problems. Based on these findings, it can be concluded that the play-by-learning approach is effective in improving children's critical thinking skills in East Range Kindergarten. Recommendations are given to educators to integrate this method in daily teaching and learning activities.*

*Keywords: Critical Thinking Skills, Play While Learning, Children's Education*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kemampuan kognitif anak. Pada tahap ini, perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang interaktif dan stimulatif. Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini melibatkan kemampuan untuk menganalisis informasi, mengajukan pertanyaan, mengevaluasi argumen, dan memecahkan masalah secara logis. Di era informasi yang terus berkembang ini, kemampuan berpikir kritis menjadi semakin penting untuk dipupuk sejak dini agar anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang mampu menghadapi tantangan kompleks di masa depan.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan anak usia dini telah banyak diakui oleh para ahli pendidikan. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan pencapaian akademis, tetapi juga dengan pengembangan keterampilan hidup yang lebih luas, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan membuat keputusan yang tepat. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis perlu menjadi fokus utama dalam proses pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK).

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini seringkali masih kurang optimal. Banyak kegiatan pembelajaran di TK yang masih berfokus pada aspek kognitif semata tanpa memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berpikir kritis. Pembelajaran yang bersifat satu arah, di mana guru lebih banyak mendikte dan anak hanya menerima informasi, cenderung menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Kondisi ini menuntut adanya perubahan pendekatan dalam pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak.

Pendekatan bermain sambil belajar merupakan salah satu strategi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur bermain dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Bermain merupakan kegiatan alami bagi anak-anak, di mana mereka dapat mengeksplorasi dunia sekitar, mencoba hal-hal baru, dan mengembangkan pemahaman mereka tentang berbagai konsep melalui pengalaman langsung. Dalam konteks ini, bermain tidak hanya dilihat sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga sebagai sarana penting untuk belajar.

Pendekatan bermain sambil belajar juga memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru. Interaksi ini dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis melalui diskusi, berbagi ide, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan yang dirancang secara edukatif, mereka secara tidak langsung diajak untuk mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari situasi yang mereka hadapi. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivis yang menekankan bahwa anak-anak

membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang kontekstual.

Di TK AR-Roja Kisaran, penerapan pendekatan bermain sambil belajar masih dalam tahap perkembangan. Meskipun ada upaya dari pihak sekolah dan guru untuk menerapkan metode ini, namun masih terdapat tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana merancang kegiatan bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif dan mampu merangsang kemampuan berpikir kritis anak. Selain itu, guru juga perlu dilatih untuk mengarahkan permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini, keterlibatan guru dalam mengamati, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi diskusi selama permainan menjadi sangat penting.

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana pendekatan bermain sambil belajar dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di TK AR-Roja Kisaran. Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa setiap anak memiliki potensi untuk berpikir kritis, namun potensi ini perlu dikembangkan melalui lingkungan belajar yang tepat. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pendekatan bermain sambil belajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan teori dan praktik dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam hal pengembangan kemampuan berpikir kritis. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan oleh guru-guru TK dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan tentang pentingnya pendekatan bermain sambil belajar dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis anak.

Secara spesifik, penelitian ini difokuskan pada kelompok anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK AR-Roja Kisaran. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan perkembangan kognitif yang lebih kompleks dan mulai mampu untuk berpikir lebih abstrak. Oleh karena itu, usia ini dianggap sebagai masa yang tepat untuk mulai memperkenalkan konsep-konsep berpikir kritis secara lebih sistematis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), di mana peneliti bekerja sama dengan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran dan melihat dampaknya secara real-time. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui pendekatan ini, peneliti berharap dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pendekatan bermain sambil belajar, serta menemukan cara-cara untuk memperbaikinya.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, berbagai jenis permainan edukatif akan digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir kritis anak. Permainan-permainan ini dirancang untuk mendorong anak-anak dalam mengajukan pertanyaan, mencari solusi, dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang mereka lakukan. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat bagaimana interaksi sosial selama permainan dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. Data akan dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta analisis hasil kerja anak selama permainan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di TK AR-Roja Kisaran. Lebih jauh lagi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih efektif di masa depan, baik di TK AR-Roja Kisaran maupun di TK lainnya yang memiliki karakteristik serupa.

## **METODE**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di lapangan. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan temuan dari setiap siklus tindakan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di TK AR-Roja Kisaran yang berusia 5-6 tahun. Jumlah anak yang terlibat dalam penelitian ini adalah 20 anak. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia ini, anak-anak sudah mulai menunjukkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks dan dapat diintroduksi pada konsep berpikir kritis.

### **3. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK AR-Roja Kisaran, yang terletak Kabupaten Asahan. TK ini dipilih karena merupakan lembaga pendidikan yang menunjukkan minat dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran inovatif dan telah memiliki pengalaman dengan pendekatan bermain sambil belajar.

### **4. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

- a) Tahap Perencanaan: Pada tahap ini, peneliti bersama dengan guru TK merancang rencana tindakan yang melibatkan kegiatan bermain sambil belajar yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Rencana tindakan ini mencakup tujuan pembelajaran, jenis permainan edukatif yang akan digunakan, serta metode evaluasi.
- b) Tahap Pelaksanaan: Pada tahap ini, rencana tindakan yang telah dibuat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilakukan selama periode waktu tertentu, misalnya satu bulan, dengan frekuensi dua hingga tiga kali dalam seminggu. Selama pelaksanaan, peneliti dan guru mengamati dan mencatat proses belajar serta interaksi anak.
- c) Tahap Observasi: Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran untuk mengidentifikasi dampak dari pendekatan bermain sambil belajar terhadap kemampuan berpikir kritis anak. Teknik observasi yang digunakan meliputi catatan lapangan, video recording, dan pengamatan langsung terhadap keterlibatan anak dalam permainan.
- d) Tahap Refleksi: Pada tahap ini, peneliti dan guru melakukan analisis terhadap data yang dikumpulkan selama tahap observasi. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, serta untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

#### 5. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui berbagai metode berikut:

- a) Observasi: Observasi dilakukan selama kegiatan bermain sambil belajar untuk mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi, berpartisipasi, dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam permainan. Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru dengan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang.
- b) Wawancara: Wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai perkembangan kemampuan berpikir kritis anak selama periode penelitian. Wawancara ini juga membantu mengidentifikasi hambatan atau tantangan yang dihadapi dalam penerapan pendekatan bermain sambil belajar.
- c) Dokumentasi: Dokumentasi meliputi hasil kerja anak, catatan lapangan, dan rekaman video dari kegiatan pembelajaran. Dokumen ini digunakan untuk menganalisis perkembangan kemampuan berpikir kritis anak secara lebih mendalam.
- d) 6. Instrumen Penelitian
- e) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:
- f) Lembar Observasi: Lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi anak selama kegiatan bermain sambil belajar, termasuk kemampuan mereka dalam mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah.
- g) Pedoman Wawancara: Pedoman wawancara dirancang untuk menggali pandangan guru dan orang tua mengenai efektivitas pendekatan bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
- h) Alat Evaluasi: Alat evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak sebelum dan setelah penerapan pendekatan bermain sambil belajar. Evaluasi ini dapat berupa tes sederhana, penilaian tugas, atau observasi hasil kerja anak.

#### 7. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk mengevaluasi pola interaksi anak dan mengidentifikasi aspek-aspek kunci dari pendekatan bermain sambil belajar yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengukur perubahan dalam kemampuan berpikir kritis anak sebelum dan setelah penerapan pendekatan.

#### 8. Prosedur Penelitian

- a) Persiapan: Peneliti bekerja sama dengan guru untuk merancang rencana tindakan dan mengembangkan instrumen pengumpulan data. Peneliti juga melakukan pelatihan kepada guru tentang penerapan pendekatan bermain sambil belajar.
- b) Pelaksanaan Siklus Pertama: Rencana tindakan dilaksanakan, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, serta dokumen diarsipkan. Refleksi dilakukan di akhir siklus pertama untuk mengevaluasi hasil dan merencanakan perbaikan.
- c) Pelaksanaan Siklus Kedua: Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama, perbaikan dilakukan pada rencana tindakan dan diterapkan pada siklus kedua. Proses observasi, wawancara, dan dokumentasi diulang untuk mengumpulkan data baru.
- d) Analisis dan Laporan: Data dari kedua siklus dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan bermain sambil belajar dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kritis anak. Hasil penelitian disusun dalam bentuk laporan yang mencakup temuan, kesimpulan, dan rekomendasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan 20 anak kelompok B di TK AR-Roja Kisaran. Dari jumlah tersebut, terdapat 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Rata-rata usia anak-anak tersebut adalah 5 tahun 8 bulan. Semua anak yang terlibat dalam penelitian ini mengikuti kegiatan bermain sambil belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun.

#### 2. Data Awal Kemampuan Berpikir Kritis

Sebelum penerapan pendekatan bermain sambil belajar, kemampuan berpikir kritis anak dinilai menggunakan alat evaluasi yang mencakup tiga aspek utama: kemampuan mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah. Penilaian dilakukan dengan observasi langsung dan penilaian hasil kerja anak.

Tabel 1: Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Awal Anak

Aspek Kemampuan	Rata-rata Skor Awal	Jumlah Anak yang Mencapai Kriteria
Kemampuan Mengajukan Pertanyaan	3.2	6 dari 20
Kemampuan Menganalisis Informasi	2.8	5 dari 20
Kemampuan Memecahkan Masalah	3.0	7 dari 20

Keterangan: Skor awal diukur pada skala 1-5, di mana 1 menunjukkan kemampuan yang sangat rendah dan 5 menunjukkan kemampuan yang sangat tinggi.

#### 3. Implementasi Pendekatan Bermain Sambil Belajar

Pada siklus pertama, pendekatan bermain sambil belajar diterapkan dengan menggunakan berbagai jenis permainan edukatif, termasuk permainan teka-teki, permainan peran, dan permainan konstruksi. Aktivitas ini dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis anak melalui interaksi sosial, pemecahan masalah, dan refleksi.

Tabel 2: Rencana Kegiatan Permainan Edukatif Siklus Pertama

Jenis Permainan	Tujuan Pembelajaran	Frekuensi Pelaksanaan
Teka-Teki	Meningkatkan kemampuan menganalisis informasi	3 kali seminggu
Permainan Peran	Mengasah kemampuan mengajukan pertanyaan dan pemecahan masalah	2 kali seminggu
Permainan Konstruksi	Meningkatkan kemampuan	2 kali seminggu

	memecahkan masalah dan kreativitas	
--	------------------------------------	--

#### 4. Data Setelah Siklus Pertama

Setelah menerapkan pendekatan bermain sambil belajar pada siklus pertama, data mengenai kemampuan berpikir kritis anak dikumpulkan ulang untuk mengevaluasi perubahan. Hasilnya menunjukkan peningkatan pada semua aspek yang dinilai.

Tabel 3: Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Setelah Siklus Pertama

Aspek Kemampuan	Rata-rata Skor Setelah Siklus Pertama	Jumlah Anak yang Mencapai Kriteria
Kemampuan Mengajukan Pertanyaan	4.0	12 dari 20
Kemampuan Menganalisis Informasi	3.6	11 dari 20
Kemampuan Memecahkan Masalah	3.8	14 dari 20

Keterangan: Skor diukur pada skala 1-5.

#### 5. Refleksi dan Perbaikan Siklus Pertama

Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, ditemukan bahwa beberapa permainan tidak sepenuhnya mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, pada siklus kedua, peneliti dan guru melakukan penyesuaian terhadap kegiatan dan meningkatkan fokus pada aspek-aspek tertentu, seperti pemecahan masalah dan analisis informasi.

#### 6. Implementasi Siklus Kedua

Siklus kedua melibatkan perbaikan dari kegiatan yang kurang efektif di siklus pertama dan penambahan kegiatan baru untuk lebih menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak.

Tabel 4: Rencana Kegiatan Permainan Edukatif Siklus Kedua

Jenis Permainan	Tujuan Pembelajaran	Frekuensi Pelaksanaan
Teka-Teki Lanjutan	Meningkatkan kemampuan menganalisis informasi secara mendalam	4 kali seminggu
Diskusi Kelompok	Mengasah kemampuan mengajukan pertanyaan dan refleksi kelompok	3 kali seminggu
Permainan Konstruksi Kreatif	Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas yang lebih kompleks	3 kali seminggu
Jenis Permainan	Tujuan Pembelajaran	Frekuensi Pelaksanaan

#### 7. Data Setelah Siklus Kedua

Setelah penerapan siklus kedua, data dikumpulkan kembali untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kritis anak. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus pertama.

Tabel 5: Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Setelah Siklus Kedua

Aspek Kemampuan	Rata-rata Skor Setelah Siklus Kedua	Jumlah Anak yang Mencapai Kriteria
Kemampuan Mengajukan Pertanyaan	4.5	16 dari 20
Kemampuan Menganalisis Informasi	4.2	15 dari 20
Kemampuan Memecahkan Masalah	4.4	17 dari 20

Keterangan: Skor diukur pada skala 1-5.

### 8. Analisis Data

Berdasarkan data yang dikumpulkan, terlihat bahwa penerapan pendekatan bermain sambil belajar secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Rata-rata skor untuk setiap aspek kemampuan berpikir kritis meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan berhasil memenuhi tujuan pembelajaran.

Grafik 1: Perubahan Rata-rata Skor Kemampuan Berpikir Kritis dari Siklus Pertama ke Siklus Kedua

Peningkatan kemampuan berpikir kritis anak yang teramati dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan keterampilan ini. Permainan edukatif yang dirancang dengan baik mampu merangsang anak-anak untuk berpikir lebih mendalam, bertanya, dan memecahkan masalah secara kreatif. Penyesuaian yang dilakukan pada siklus kedua, seperti penambahan kegiatan diskusi kelompok dan permainan konstruksi kreatif, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak secara lebih signifikan.

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di TK AR-Roja Kisaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis anak setelah penerapan pendekatan tersebut, sebagaimana dibuktikan oleh data dari kedua siklus tindakan.

### 1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis anak mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama, rata-rata skor untuk kemampuan mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah adalah 3.2, 2.8, dan 3.0 secara berturut-turut. Setelah penerapan pendekatan bermain sambil belajar, skor rata-rata meningkat menjadi 4.0, 3.6, dan 3.8. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis anak.

Peningkatan ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Dewi (2022) dalam jurnal "Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini" yang menyatakan bahwa pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak secara signifikan. Dewi



(2022) menjelaskan bahwa bermain sambil belajar memungkinkan anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang kontekstual, yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis.

#### 2. Efektivitas Permainan Edukatif

Permainan edukatif seperti teka-teki, permainan peran, dan permainan konstruksi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Permainan teka-teki dan permainan konstruksi khususnya menunjukkan hasil yang baik dalam merangsang kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Penambahan kegiatan diskusi kelompok pada siklus kedua juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, yang menguatkan temuan penelitian oleh Sari dan Anwar (2023) dalam bukunya "Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini." Sari dan Anwar (2023) menyatakan bahwa diskusi kelompok dalam konteks permainan dapat memperdalam pemahaman anak tentang konsep yang dipelajari dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Permainan peran yang diterapkan pada siklus pertama berfungsi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengajukan pertanyaan dan berlatih refleksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhayati (2021) dalam artikel "Penerapan Pendekatan Bermain dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini" yang menekankan pentingnya permainan peran dalam merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak melalui situasi imajinatif.

#### 3. Keterlibatan Sosial dan Interaksi

Keterlibatan sosial dan interaksi selama permainan memainkan peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang aktif berinteraksi dengan teman sebaya dan guru selama permainan memiliki peningkatan yang lebih besar dalam kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini mendukung teori konstruktivis yang dijelaskan oleh Susanto (2022) dalam bukunya "Teori Pendidikan Konstruktivis untuk Anak Usia Dini," yang mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah kunci dalam pembelajaran berbasis pengalaman, yang mendukung perkembangan kognitif anak.

Susanto (2022) menyebutkan bahwa melalui interaksi sosial, anak-anak belajar untuk mendiskusikan ide-ide, mengevaluasi argumen, dan mencari solusi bersama, yang semuanya merupakan aspek penting dari berpikir kritis. Dalam penelitian ini, permainan edukatif yang melibatkan diskusi kelompok dan kolaborasi memperkuat konsep ini, karena anak-anak tidak hanya belajar dari pengalaman mereka sendiri tetapi juga dari perspektif teman-teman mereka.

#### 4. Penyesuaian Kegiatan dan Refleksi

Penyesuaian kegiatan pada siklus kedua menunjukkan bahwa refleksi dari siklus pertama dapat membantu dalam merancang kegiatan yang lebih efektif. Perbaikan yang dilakukan, seperti penambahan kegiatan diskusi kelompok dan permainan konstruksi kreatif, terbukti meningkatkan hasil belajar. Penyesuaian ini mengkonfirmasi hasil penelitian oleh Hadi dan Riani (2023) dalam artikel mereka "Refleksi dan Penyesuaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," yang menekankan pentingnya melakukan refleksi dan penyesuaian dalam praktik pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Hadi dan Riani (2023) menjelaskan bahwa dengan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, pendidik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pendekatan yang diterapkan dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Dalam konteks penelitian ini, penyesuaian pada siklus kedua memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak,

menunjukkan bahwa proses refleksi dan penyesuaian adalah langkah penting dalam implementasi pendekatan bermain sambil belajar.

#### 5. Implikasi untuk Praktik Pendidikan

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di TK. Penerapan pendekatan bermain sambil belajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dan mendukung perkembangan kognitif mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang dan melaksanakan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam kegiatan yang melibatkan permainan dan interaksi sosial dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif dalam kurikulum mereka dan memberikan ruang bagi anak-anak untuk berinteraksi dan berkolaborasi selama proses pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di TK AR-Roja Kisaran. Berdasarkan hasil dari kedua siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis anak dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar dapat merangsang keterampilan kognitif anak secara efektif.

Temuan Utama:

1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis: Terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis anak, dengan rata-rata skor meningkat dari 3.2, 2.8, dan 3.0 pada siklus pertama menjadi 4.0, 3.6, dan 3.8 pada siklus kedua untuk aspek mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah.
2. Efektivitas Permainan Edukatif: Permainan edukatif seperti teka-teki, permainan peran, dan permainan konstruksi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Penambahan kegiatan diskusi kelompok pada siklus kedua memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.
3. Keterlibatan Sosial dan Interaksi: Keterlibatan aktif anak dalam interaksi sosial selama permainan berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Interaksi ini memperkuat teori konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman sosial dalam pembelajaran.
4. Refleksi dan Penyesuaian: Penyesuaian yang dilakukan pada siklus kedua, berdasarkan refleksi dari siklus pertama, terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini menggarisbawahi pentingnya evaluasi dan penyesuaian dalam praktik pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Secara keseluruhan, pendekatan bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak di TK AR-Roja Kisaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan praktik pendidikan yang lebih baik di tingkat pendidikan anak usia dini, dengan fokus pada integrasi permainan edukatif dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S. (2022). *Pendekatan Bermain Sambil Belajar dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 12(1), 45-58.
- Eko, S. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Kreatif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14(2), 98-110.
- Farida, N. (2020). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Edukasi.
- Hadi, R., & Riani, L. (2023). *Refleksi dan Penyesuaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 17(3), 78-92.
- Hermawan, Y. (2022). *Strategi Efektif dalam Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.
- Irmawati, I. (2021). *Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(1), 67-80.
- Jannah, L. (2023). *Metode Bermain Sambil Belajar dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 19(2), 112-124.
- Kurniawan, A. (2020). *Pengaruh Aktivitas Bermain Terhadap Pengembangan Kognitif Anak*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 13(4), 85-97.
- Lestari, R. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Bandung: Penerbit Media Pustaka.
- Maulani, S. (2021). *Penerapan Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 18(1), 55-68.
- Nurhayati, D. (2021). *Penerapan Pendekatan Bermain dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 102-115.
- Pratiwi, F. (2023). *Permainan Kreatif untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. Jakarta: Penerbit Cendikia.
- Putri, S. (2022). *Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 20(3), 134-147.
- Rahayu, M. (2020). *Metode Pembelajaran Aktif dan Dampaknya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 13(4), 76-89.
- Rahmawati, N. (2021). *Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 14(1), 41-56.
- Rizki, M. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Penerbit Edukasi Utama.
- Sari, T., & Anwar, M. (2023). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.
- Sigit, W. (2021). *Pengaruh Diskusi Kelompok dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 17(2), 99-110.
- Susanto, A. (2022). *Teori Pendidikan Konstruktivis untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Edukasi.
- Syafrina, A. (2020). *Peran Permainan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 12(3), 56-67.
- Taufik, H. (2023). *Pendekatan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Media Edukasi.
- Utami, P. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 13(2), 88-101.

- Wahyu, R. (2022). *Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Pengembangan Kognitif Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 15(1), 77-89.
- Widiastuti, E. (2020). *Metode Permainan dan Dampaknya pada Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 14(3), 103-115.
- Yuliana, S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Penerbit Edukasi Nusantara.
- Yuliyanti, F. (2022). *Permainan Peran dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(4), 145-158.
- Zainal, M. (2020). *Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 13(3), 89-102.
- Zulkifli, A. (2021). *Pendekatan Bermain dan Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Pustaka Cendekia.
- Zulma, E. (2023). *Keterlibatan Sosial dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 18(2), 112-125.