MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS MELALUI GAME EDUKASI DIGITAL BERKEBHINEKAAN GLOBAL PADA KELAS B2 DI TK ASRI PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

RAZMI FADHILAH
NIM. 2086207008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN VOKASI
UNIVERSITAS LANCANG KUNING
PEKANBARU

2024

ABSTRAK

Razmi Fadhilah, 2024: Meningkatkan Keterampilan Bernalar Kritis Melalui Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global Pada Kelas B2 di TK Asri Pekanbaru.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bernalar kritis melalui game edukasi digital berkebhinekaan global pada kelas B2 di TK Asri. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan sampel penelitian dalam penelitian ini yaitu keseluruhan populasi peserta didik dikelas B2 yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 15 orang anak. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi, yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan pada tiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian keterampilan bernalar kritis melalui game edukasi digital berkebhinekaan global didapatkan perolehan nilai dimana pada kondisi prasiklus bernalar kritis anak 33,75% dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Peningkatan terjadi pada siklus I dengan Perolehan 49,27% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada tahap akhir siklus yaitu siklus II peningkatan keterampilan bernalar kritis anak semakin baik dan telah mencapai indikator keberhasilan tindakan dimana perolehan rata-rata sebesar 78,44% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan game edukasi digital berkebhinekaan global dapat dikatakan berhasil dan mampu meningkatkan keterampilan bernalar kritis pada kelas B2 di TK Asri.

Kata Kunci: ***Keterampilan Bernalar Kritis, Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global, Anak Usia Dini***

ABSTRACT

Razmi Fadhilah, 2024: *Improving Critical Reasoning Skills through Digital Educational Games with Global Diversity in Class B2 at Asri Kindergarten Pekanbaru.*

This research was conducted with the aim of determining the improvement of critical reasoning skills through digital educational games with global diversity in class B2 at TK Asri. The research method used is the classroom action research method (PTK) with the research sample in this study being the entire population of students in class B2 aged 5-6 years with a total of 15 children. Data collection tools in the form of observation sheets and documentation, which are carried out in 2 cycles with stages in each cycle are planning, implementation, observation, and reflection. Based on the results of research on critical reasoning skills through digital educational games with global diversity, a value was obtained where in precycle conditions critical reasoning children 33.75% with Undeveloped criteria. The increase occurred in the first cycle with a gain of 49.27% with the criteria of Starting to Develop. In the final stage of the cycle, namely cycle II, the improvement of children's critical reasoning skills is getting better and has reached the action success indicator where the average gain is 78.44% with Very Good Development criteria. From the results of the study, it can be concluded that classroom action research conducted using digital educational games with global diversity can be said to be successful and able to improve critical reasoning skills in class B2 at TK Asri.

Keywords: Critical Reasoning Skills, Digital Educational Games With Global Diversity, Early Childhood

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS MELALUI GAME EDUKASI DIGITAL BERKEBHINEKAAN GLOBAL PADA KELAS B2 DI TK ASRI PEKANBARU
Nama	:	Razmi Fadhilah
NIM	:	2086207008
Program Studi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

DISETUJUI,

Pembimbing I	Pembimbing II
(Azlin Atika Putri, S.Pd., M.Pd)	(Sean Marta Efastri, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 1004109002	NIDN. 1007039001

DIKETAHUI,

Dekan Fadiksi Universitas Lancang Kuning	Ketua Program Studi PG-PAUD
(Dr. Herlinawati, M.Ed)	(Sean Marta Efastri, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 1010037901	NIDN. 1007039001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi dengan judul:
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS MELALUI GAME EDUKASI DIGITAL BERKEBHINEKAAN GLOBAL PADA KELAS B2 DI TK ASRI PEKANBARU

Telah diseminarkan pada tanggal 12 Februari 2024

Disetujui

Nama	Jabatan	TTD
Yesi Novitasari, M.Pd.	Penguji 1	(…….)
Siti Fadillah, M.Pd.	Penguji 2	(…….)
Azlin Atika Putri, M.Pd.	Penguji 3	(…….)
Sean Marta Efastri, M.Pd.	Penguji 4	(…….)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

a. Karya tulis saya, dengan judul: **Meningkatkan Keterampilan Bernalar Kritis Melalui Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global Pada Kelas B2 Di TK Asri Pekanbaru** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pendidikan Dan Vokasi Universitas Lancang Kuning.
b. Karya tulis ini murni gagasan penelitian dan perumusan teori para ahli yang saya gunakan tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
c. Karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas sesuai dengan aturan pengutipan dan dicantumkan sebagai referensi pada halaman daftar Pustaka.
d. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak bersamaan dari pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Pekanbaru, 17 Januari 2024
Saya yang menyatakan,

Razmi Fadhilah
2086207008

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Bernalar Kritis Melalui Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global Pada Kelas B2 Di TK Asri Pekanbaru". Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa tanpa adanya bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud. Untuk itu perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Azlin Atika Putri, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Sean Marta Efastri, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Yesi Novitasari,M.Pd., selaku Dosen Penguji I, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Siti Fadillah, M. Pd., selaku Dosen Penguji II, yang telah memberikan perhatian, arahan, waktu disela kesibukan, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sean Marta Efastri, M.Pd., selaku Ketua prodi PG PAUD Fakultas Pendidikan Dan Vokasi Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
6. Dr. Herlinawati, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Dan Vokasi Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan penelitian ini

7. Segenap Dosen Prodi PG-PAUD Fakultas Pendidikan Dan Vokasi Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
8. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada Orang tua tercinta Ayahanda Farhul Razzi dan Ibunda Ermi Asmar, S.Pd, Gr, yang selalu memberikan semangat, doa dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis.
9. Untuk kedua adikku. Erfadh Nabil dan Fauzi Syarif. Terima kasih atas cinta dan semangat, skripsi ini kupersembahkan sebagai inspirasi. Terima kasih karena menjadi sumber kebahagiaan dan motivasi tiada henti. Semoga skripsi ini memotivasimu untuk mengejar impianmu. Teruslah berani bermimpi dan berjuang.
10. Untuk keluarga besar. Atas kerendahan hati, penulis sampaikan terima kasih atas dukungan tiada henti. Setiap doa, nasihat, dan cinta telah membimbing langkah-langkah dalam skripsi ini. Semoga hasil ini menjadi kebanggaan bersama.
11. Terima kasih kepada Nauroh Nur Fatimah, Sakinah Warda Aini, Parizam, dan Rezki Rahmadhona yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian skripsi kita. Terima kasih penulis ucapkan karena kita selalu saling mendukung dan memberikan semangat satu sama lain.
12. Terima kasih kepada angkatan PG-PAUD 2020 dan semua pihak yang pernah hadir dalam hidup penulis yang memberikan semangat, doa, dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Perjalanan ini tidak akan seberarti ini tanpa kehadiran kalian semua.
13. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini tepat dengan waktunya. Terima kasih karena engkau percaya pada kemampuan diri sendiri, meski kadang ragu dan khawatir. Keyakinanmu adalah api yang terus menyala, menerangi setiap

langkah menuju pencapaian yang engkau raih hari ini. Perjuanganmu adalah inspirasi bagi dirimu sendiri dan bagi siapa pun yang melihatnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat membuka diri atas kritik dan saran yang dapat membangun demi kebaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi semua pihak yang membutuhkan

Pekanbaru, 17 Januari 2024
Saya yang menyatakan,

Razmi Fadhilah
2086207008

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	**i**
ABSTRACT	**ii**
LEMBAR PENGESAHAN	**iii**
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	**iv**
SURAT PERNYATAAN	**v**
KATA PENGANTAR	**vi**
DAFTAR ISI	**ix**
DAFTAR TABEL	**xi**
DAFTAR GAMBAR	**xii**
BAB I PENDAHULUAN	**1**
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Definisi Operasional	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	**9**
A. Keterampilan Berlanar Kritis	9
B. Game Edukasi Digital	16
C. Penelitian Relevan	22
D. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	**25**
A. Metode Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26

C. Populasi dan Sampel 26
D. Alur Penelitian 27
E. Instrumen Penelitian..... 32
F. Teknik Pengumpulan Data..... 34
G. Teknik Analisis Data 35
H. Indikator Keberhasilan 35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 37
A. Hasil Penelitian 37
B. Pembahasan..... 74
BAB V PENUTUP..... 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran..... 78
DAFTAR PUSTAKA..... 79
LAMPIRAN..... 84

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1: Aspek dan Indikator Keterampilan Bernalar Kritis 14

Tabel 3. 1: Rencana Kegiatan Siklus I..... 30

Tabel 3. 2: Rencana Kegiatan Siklus II..... 32

Tabel 3. 3: Kisi-Kisi Instrumen Penelitian..... 33

Tabel 4. 1: Pra Siklus 38

Tabel 4. 2: Siklus I Pertemuan 1 45

Tabel 4. 3: Siklus I Pertemuan 2 51

Tabel 4. 4: Rekapitulasi Siklus I 54

Tabel 4. 5: Siklus II Pertemuan 1..... 60

Tabel 4. 6: Siklus II Pertemuan 2..... 67

Tabel 4. 7: Rekapitulasi Siklus II..... 70

Tabel 4. 8: Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II 73

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1: Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global 21

Gambar 2. 2: Skema Kerangka Berpikir 24

Gambar 3. 1: Model Kemmis & Taggart 26

Gambar 4. 1: Kegiatan Pada Saat Pra Siklus 38

Gambar 4. 2: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Anak Kelas B2 40

Gambar 4. 3: Kegiatan Pembelajaran Menonton Video dalam Game Edukasi Digital 42

Gambar 4. 4: Kegiatan Tanya Jawab Mengenai Video Pembelajaran.... 44

Gambar 4. 5: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Kelas B2..... 46

Gambar 4. 6: Menonton Video dalam Game Edukasi Digital 49

Gambar 4. 7: Kegiatan Bermain Game Edukasi Digital 50

Gambar 4. 8: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Anak Kelas B2 53

Gambar 4. 9: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis 54

Gambar 4. 10: Menonton Video dalam Game Edukasi Digital 58

Gambar 4. 11: Kegiatan Setelah Menonton Video Pembelajaran..... 59

Gambar 4. 12: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Anak Kelas B2 62

Gambar 4. 13: Kegiatan Pembelajaran Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global 65

Gambar 4. 14: Pelaksanaan Bermain Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global 66

Gambar 4. 15: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Anak Kelas B2 69

Gambar 4. 16: Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Anak Kelas B2 70

Gambar 4. 17: Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II..... 73

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya menstimulasi dan pemberian rangsangan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan memberi rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Baik jasmani maupun rohani, sehingga anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini mempunyai fungsi membina, mengembangkan, dan memaksimalkan potensi anak usia dini secara optimal sehingga membentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan setiap tahap perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi anak karena pada usia mereka termasuk usia *golden age* yaitu usia emas dimana pendidikan pada kelompok usia tersebut akan menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Pada pendidikan anak usia dini mencakup berbagai aspek perkembangan yaitu : nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, sosial- emosional, bahasa, dan seni. Sehingga masa usia emas anak (*golden age)* ini juga disebut dengan masa peka (*teachable moment*) pada anak usia dini yang hanya muncul sekali seumur hidup dan perlu distimulasi dengan cara yang sebaik mungkin.

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi yaitu perkembangan kognitif anak. Kognitif adalah aktifitas mental yang berhubungan dengan pikiran, ingatan, bernalar, persepsi dan informasi yang diolah serta memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan, bagaimana individu mempelajari, mengamati, memperhatikan, membayangkan,

memperkirakan dan memikirkan lingkungannya (Kartini dkk., 2023). Menurut pendapat (Filtri & Sembiring, 2018) perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak dapat berkembang dan berfungsi sehingga anak mampu untuk bernalar. Menurut Piaget dalam (Yusuf & Sugandhi, 2012) menyatakan bahwa aspek perkembangan kognitif pada masa ini berada pada tahap operasi konkret, ditandai dengan kemampuan (1) mengelompokkan benda-benda berdasarkan cirinya; (2) menyusun dan menghitung angka atau bilangan; (3) memecahkan masalah sederhana.

Kemampuan kognitif yang perlu di asah anak semenjak dini adalah kemampuan bernalarnya. Bernalar merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif tingkat tinggi yang harus di asah sedini mungkin. Keterampilan bernalar kritis anak dapat dilihat dari pertanyaan tentang hal-hal yang menurut kita tidak akan mereka tanyakan, hingga hal-hal baru yang muncul dan ditanyakan oleh anak di lingkungan sekitarnya (Yunita dkk., 2019).

Bernalar kritis yaitu kemampuan anak memproses seluruh keterampilan dan pengetahuan, yang meliputi kemampuan untuk mengamati, menganalisis, serta anak mampu menyimpulkan apa yang dipikirkannya. Keterampilan bernalar kritis pada anak usia dini tidak sama dengan keterampilan bernalar kritis pada orang dewasa, karena bentuk pengetahuan antara keduanya sangat berbeda. Serta mempunyai keterampilan bernalar kritis dapat mengarahkan anak untuk membuat keputusan yang tepat, cermat, sistematis, dan logis serta mempertimbangkan berbagai perspektif yang ada (Haryono, 2023).

Keterampilan bernalar kritis pada anak muncul secara alami ketika anak ingin mengetahui segala sesuatu tentang lingkungannya. Keterampilan bernalar kritis pada anak dapat dilatih dengan cara mengajak mereka bertanya dan menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Tujuan dilatihnya keterampilan bernalar kritis anak usia dini agar anak bisa berbicara tentang apa yang dia pikirkan, mampu memilah informasi yang diterima serta mampu memecahkan masalah yang anak alami.

Keterampilan bernalar kritis anak juga terlihat ketika anak memperhatikan benda-benda sekitarnya. Kemampuan ini berkembang secara sederhana sesuai dengan tahapan perkembangan kognitifnya. Perkembangan bernalar kritis pada anak memerlukan lingkungan yang mendukung untuk menyediakan kegiatan atau stimulasi yang baik agar keterampilan bernalar kritis anak dapat diasah dan berkembang.

National Education Association mengidentifikasi empat keterampilan yang harus dimiliki peserta didik di abad 21 yaitu keterampilan bernalar kritis, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berkolaborasi, dan kreativitas, atau disebut dengan keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*) (Naj'iyah dkk., 2020). Salah satunya adalah keterampilan bernalar kritis. Keterampilan bernalar kritis akan membantu anak untuk mempunyai keterampilan yang jernih dan logis, anak juga dapat berpikir mandiri dan matang, serta bernalar juga akan membantu anak mempunyai banyak ide kreatif dan pemikiran terbuka.

Fakta yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa bernalar kritis menjadi kebutuhan pendidikan dengan tujuan mewujudkan profil anak pancasila dalam merdeka belajar. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan bernalar kritis menjadi kompetensi strategis yang penting. Dan penggunaan media juga menjadi kebutuhan untuk membantu meningkatkan keterampilan bernalar kritis pada anak (Naningtias dkk., 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen sumber atau sarana pembelajaran yang mengandung materi pendidikan dan dapat mendorong anak untuk belajar (Putri dkk., 2021). Media pembelajaran akan membantu proses kegiatan pembelajaran sehingga memberikan rangsangan terhadap kegiatan belajar, minat anak dan mampu meningkatkan konsentrasi anak sehingga anak tidak cepat bosan ketika kegiatan belajar berlangsung. Setiap proses belajar mengajar sangat diperlukannya penggunaan media, setidaknya satu media untuk menyampaikan pembelajaran. Menstimulus anak dalam bernalar kritis tentu guru

harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Menurut (Fadillah dkk., 2021) Kreativitas mengacu pada keterampilan yang merupakan ciri orang kreatif. Media yang dipersiapkan oleh guru harus tepat dengan apa yang dibutuhkan anak agar dapat dipahami, memotivasi, serta merangsang kegiatan belajar anak.

Media pembelajaran yang menarik, modern, efektif dan mampu untuk mengembangkan keterampilan bernalar kritis anak yaitu media yang berbasis ICT (*information and communication technology*) dan media ICT juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menarik perhatian anak dalam meningkatkan bernalar kritis. ICT (*information and communication technology*) adalah alat atau akses yang dapat membantu guru dalam pelaksanaan dan mempresentasekan proses pembelajaran dengan dukungan *computer*/laptop, *powerpoint*, proyektor, dan speaker. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang sangat pesat telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia (Novitasari dkk., 2021).

Media berbasis ICT salah satunya adalah game edukasi digital. Game edukasi adalah game berbasis digital yang dapat menstimulus anak dengan cara bermain dan membantu pembelajaran agar lebih efektif serta mengembangkan intelektual anak (Zulkarnais dkk., 2018). Game edukasi digital mampu meningkatkan pembelajaran dengan memungkinkan peningkatan interaksi komunikasi melalui teknologi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan anak. Penggunaan game edukasi digital dalam pendidikan tidak hanya sekedar aspek tambahan tetapi juga berperan khusus dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, efektif dan menarik.

Game edukasi digital berkebhinekaan global dalam dunia pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif serta menambah pengetahuan anak mengenai indonesia, sehingga dapat membuat anak tertarik dan termotivasi dalam belajar. Adanya tampilan yang grafis, tantangan yang merangsang, dan umpan balik yang diberikan, anak cenderung lebih terlibat

dalam proses pembelajaran. Selain itu, game edukasi digital meningkatkan kualitas pembelajaran. Game edukasi digital berkebhinekaan global ini dapat membantu setiap anak belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK ASRI kelompok B2, peneliti menemukan bahwa sebagian besar keterampilan bernalar kritis anak masih rendah. Anak hanya mampu menerima dan mendengarkan informasi tanpa melakukan kegiatan mengamati, analisis dan menarik kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini menyebabkan kemampuan anak untuk bernalar secara kritis menjadi berkurang. Pembelajaran yang diberikan pun juga terkesan menoton karena kegiatan terpusat kepada guru (*teacher centered*) artinya guru berperan utama dalam memberikan penjelasan sedangkan anak hanya berperan sebagai pendengar. Kegiatan yang dilaksanakan kurang mampu untuk menstimulasi keterampilan bernalar kritis anak.

Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dapat mengembangkan cara bernalar untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Salah satu cara guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah belum maksimalnya upaya pengembangan kemampuan anak dalam bernalar, sehingga bisa menyebabkan kegiatan belajar yang dilakukan belum tercapai secara maksimal. Serta penggunaan media pembelajaran yang guru gunakan kurang menarik untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis pada anak.

Saat ini yang sangat dibutuhkan anak dalam perkembangan kognitif adalah keterampilan bernalar kritis, karena berdasarkan karakter pada anak usia dini yaitu anak masih senang bermain sambil belajar, jadi untuk meningkatkan bernalar kritis pada anak usia dini guru bisa berinovasi dengan media yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang berpengaruh terhadap perkembangan teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis anak dengan cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada yaitu media berbasis ICT berupa game edukasi digital.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya solusi dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis anak. Guru dapat melakukan inovasi serta memiliki wawasan yang luas mengenai penggunaan teknologi terutama dalam membuat media pembelajaran seperti game edukasi agar dapat berjalan dengan optimal. Sehingga dengan pengetahuan yang baik tentang metode dan media pembelajaran, guru akan mampu memilih dan menentukan cara yang tepat untuk dapat mengaplikasikan metode dan media pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul "Meningkatkan Keterampilan Bernalar Kritis Melalui Game Edukasi Digital Berkebhinekaan Global Pada Kelas B2 di TK Asri Pekanbaru".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah ada peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan bernalar kritis melalui game edukasi digital berkebhinekaan global pada kelas B2 di TK Asri Pekanbaru?

C. Batasan Masalah

Agar fokus dan terarah maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan game edukasi digital berkebhinekaan global untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis pada kelas B2 di TK Asri Pekanbaru.

D. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul diatas maka definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Keterampilan bernalar kritis adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh anak usia dini, kemampuan ini berarti mampu menggunakan kemampuan nalar kritisnya untuk memproses informasi, mengevaluasi, hingga menghasilkan

keputusan yang tepat dalam mengatasi berbagai persoalan yang dihadapinya. Anak juga mampu menyaring informasi, mengolah, mencari keterkaitan berbagai informasi, menganalisis, serta membuat kesimpulan berdasarkan informasi tersebut (Kibtiyah, 2022).

b. Game edukasi digital adalah alat permainan teknologi yang digunakan untuk merangsang kemampuan bernalar anak, meningkatkan fokus, menyediakan informasi, dan mendukung pemahaman materi dengan lebih baik (Kurniawan & Risnani, 2021).

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan bernalar kritis melalui game edukasi digital berkebhinekaan global pada kelas B2 di TK Asri Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis
   a) Bagi penelitian untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti tentang meningkatkan keterampilan bernalar kritis melalui game edukasi digital berkebhinekaan global.
   b) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

   a) Manfaat Bagi Anak

      Meningkatkan keterampilan bernalar kritis melalui game edukasi berbasis digital berkebhinekaan global dan anak dapat membentuk kepribadian yang lebih baik.

b) Manfaat Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif menggunakan media digital sehingga mampu meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar kritis.

c) Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan keterampilan bernalar kritis pada anak melalui game edukasi digital.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Media game edukasi digital berkebhinekaan global dapat meningkatkan keterampilan bernalar kritis anak pada kelas B2 di TK Asri. Setiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan, dan penggunaan game edukasi digital sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis anak usia dini pada saat pembelajaran. Perolehan angka rata-rata dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa game edukasi digital berkebhinekaan global dapat meningkatkan keterampilan bernalar kritis anak usia 5-6 tahun. Nilai pra siklus yang didapat dengan rata-rata 33,75%, nilai rata-rata siklus I mencapai 49,27% dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 78,44%.

B. Saran

a. Bagi kepala sekolah dan guru kelas

   Kepala sekolah bersama guru kelas mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang melibatkan interaksi dan dapat membantu anak-anak bernalar kritis dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Seperti melalui alat permainan edukatif, atau media digital yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara langsung. Serta guru mampu untuk berkreasi serta kreatif dalam menciptakan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis dan kemampuan lainnya.

b. Bagi peneliti selanjutnya

   Diharapkan dari hasil penelitian ini mampu mengembangkan game edukasi digital yang lebih unggul dan menciptakan aplikasi pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Bastian, A., & Suharni. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Media Gambar. *6*(3), 1303–1311. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1772

Fadillah, S., Wahyuni, S., & Putri, A. A. (2021). Dalam Pembelajaran Daring Implementation Of Child Development Assessment Pandemi COVID-19 memberikan Adapun solusi yang diberikan oleh Tim a . Mensosialisasikan kepada orang Dayyinah Kids 2 Rumbai Kota kegiatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*, 1–3.

Filtri, H., & Sembiring, A. khudri. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 186–197. https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179

Haryono, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pada Anak Kelompok B Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *3*(1), 29–34.

Haryono, M., Sasongko, R. N., & Kristiawan, M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Melalui Media Plastisin Tepung Paud Okvikha Kota Bengkulu. *Journal of Elementary School (JOES)*, *4*(1), 1–9. https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2200

Hasbi, M. (2022). *Membangun Kebhinekaan Global pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Herminastiti, R. (2019). Peran Kegiatan Fun cooking dan Country Project dalam Kemampuan Matematika Awal dan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *2*(1), 6. https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i1.6993

Humaida, R. T., & Suyadi. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(2), 78–87. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98

Jannah, F. (2015). Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP UNLAM*, *1*(1), 27–32.

Kartini, W., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Steam. *2*(1), 1–14. https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/3369

Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. In *Kemendikbudristek*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Kibtiyah, A. M. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Materi Mengklasifikasikan Informasi Wacana Media Cetak Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *INOPENDAS:* https://doi.org/10.24176/jino.v5i2.7710

Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *12*.

Linda, S. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Metode Tanya Jawab di RA Islamiyah Tanjung Morawa. *Umsu*, *2*(2), 34.

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *05*(01), 1561.

Melissa, M. M. (2016). Peningkatan Kemandirian dan Prestasi Belajar Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning (PBL) di Kelas VII E SMP N 15

Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*, *2*(1), 1–18.

Mulyadi. (2016). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: STKIP ’Aisyiyah Riau.

Muthmainnah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Tutup Botol Di Tk Meulati Mon Pasong Aceh Barat. *Jurnal PAUD*, *V*(2), 75–93.

Naj’iyah, A. L., Suyatna, A., & Abdurrahman. (2020). Modul Interaktif Efek Fotolistrik Berbasis Lcds Untuk Menstimulus Kemampuan Berpikir Kritis https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.1943

Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi : Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Naningtias, S. A., Wijayanti, A., & Kusuma, W. S. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Predictable Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, *7*(2), 1–10.

Natalina, D. (2015). Menumbuhkan perilaku berfikir kritis sejak anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, *5*(1).

Novianto, A., & Rahmadhani, A. Y. (2021). *G*ame Edukasi Construk 2 Pembelajaran Huruf , Angka , Warna dan Gambar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. 1(1), 1–14.

Novitasari, Y., Fadillah, S., & Putri, A. A. (2023). Impresi Guru pada Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Awal Bahasa Inggris Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3745–3754. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4619

Novitasari, Y., Wahyuni, S., & Situmorang, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information Communication and Technology terhadap Perkembangan Bahasa Inggris Awal Anak Usia 5-6 Tahun Yesi. *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, *5*(1), 23–34. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7733

Putra, D. W., Nugroho, P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, *1*(1), 46–58. https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7

Putri, A. A., Reswita, Ani, S., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7181–7190. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5625

Putri, V. L., Wijayanti, A., & Kusumastuti, N. D. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *5*(02), 155–163. https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan

Rahmasari, T., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, *9*(1), 41–48. https://jurnal.uns.ac.id/kumara%0APROFIL

Ratnawati, H. (2017). Teknik Pengambilan Sampel. *13*(3), 1576–1580.

Reswita, Efastri, S. M., & Novitasari, Y. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Angka Berbasis Ict Bagi Guru-Guru Di Paud Unilak Golden School Socialization Of The Use Of Number Tree Based Ict For Teachers In Paud Unilak Golden Schoo*L Reswita, 2) Sean Marta Efastri, 3) Yesi Novitasari*. *2*(2), 1–5. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdipaud/index

Rostyanta, R. I., Sutiadiningsih, A., Bahar, A., & Miranti, M. G. (2020). Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif

Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Bertanggung Jawab. *Jurnal Tata Boga*, *9*(1), 142–153.

Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesia Performance Journal 4*, 5.

Samura, A. ode. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Journal of Mathematics and Science*, *5*(1), 20–28.

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *1*(1), 39–44.

Setyawan, I. A., Sukaesih, S., & Shelly, N. (2022). *Dimensi Bernalar Kritis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.

Yuliarti, Y., & Sari, R. P. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Anak B Menggunakan Media Gambar Seri*. *4*(1), 27–32.

Yunita, H., Meilanie, S. M., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 425. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.228

Yusuf, S., & Sugandhi, N. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *3*(01), 96–102.