

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak adalah periode pertumbuhan yang sangat penting. Setiap anak memiliki cara belajar dan kepribadian yang berbeda-beda. Kemampuan dan perkembangan mereka terus meningkat secara bertahap dan teratur. Hurlock (1997:24) mengatakan bahwa masa kanak-kanak sangat penting untuk perkembangan manusia. Usia dini adalah periode emas di mana anak-anak mudah menyerap hal baru. Untuk mengembangkan kreativitas anak, kita perlu memberikan rangsangan sejak dini. Respon yang sesuai akan membantu anak tumbuh dan berkembang yang baik. Pendapat Mulyasa (2012: 16) bahwa setiap anak usia dini adalah anak yang sedang proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat atau dikatakan lompatan perkembangan. Usia dini merupakan upaya untuk perkembangan kecerdasan dan potensi anak serta pembentukan tingkah laku. Supaya dapat bersosialisasi di dalam lingkungan dengan baik. Masa anak usia dini merupakan kehidupan yang berbeda dengan karakteristik yang dimiliki. melalui psikis, fisik, sosial dan moral. Anak menjalani tumbuh kembang dengan fleksibel dan berkesinambungan.

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini adalah usaha pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak

usia dini ditunjukkan pada anak usia lahir hingga usia enam tahun dengan tujuan mengembangkan semua potensi yang di miliki.

Anak akan menentukan pembentukan kepribadian dan karakter dari pemberian stimulasi. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan menenai sebelum anak menjalani pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan Trianto (2011:24) yaitu: Pendidikan anak usia dini ditunjukkan untuk anak usia lahir hingga usia 6 tahun dari usaha pembinaan, pemberian stimulasi pendidikan untuk mendorong anak tumbuh dan perkembangan serta siap menempuh pendidikan selanjutnya.

Saat ini segala aspek perkembangan dapat dengan mudah dirangsang sehingga upaya mengembangkan potensi tersebut yakni Program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Melalui program pendidikan yang terstruktur, PAUD merupakan pendidikan terpenting dalam mengembangkan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Pendapat Desmita, Kognitif adalah proses mental yang mencakup persepsi, pemikiran, ingatan, dan pengolahan informasi untuk membantu seseorang memperoleh pengetahuan. Proses ini juga berperan dalam pemecahan masalah, perencanaan masa depan, serta berbagai aktivitas psikologis yang berkaitan dengan cara individu belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memahami lingkungan di sekitarnya. (Fitriani, 2022).

Kognitif adalah kemampuan berpikir seseorang untuk mempertimbangkan tindakan masa depan. dihadapkan pada suatu masalah. Penting untuk menanamkan keterampilan kognitif sejak usia dini. Salah satu

aspek kognitif untuk dipelajari merupakan kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis tidak hanya tentang berpikir, tetapi juga melibatkan proses mental. Dalam proses mental ini anak menerima informasi secara pasif, dan secara aktif mengkritisi, mengolah, dan menerapkannya dalam konteks yang relevan. Dengan demikian, berpikir kritis membantu dalam pengambilan keputusan lebih baik dan pemecahan masalah lebih efektif. Orang yang mempunyai kemampuan ini dianggap mempunyai kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang hanya berpikir secara umum. Mengingat pentingnya berpikir kritis di abad ke-21, keterampilan ini penting untuk dipersiapkan anak sejak dini. (Ramadhanti, 2021)

Berpikir kritis pada anak melibatkan tiga langkah utama: menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menarik kesimpulan (C5). Pertama, anak harus mampu menganalisis informasi yang mereka terima, yaitu dengan memahami isi, mencari tahu fakta, dan mengenali masalah yang ada. Setelah itu, mereka perlu mengevaluasi informasi tersebut, yaitu dengan mempertimbangkan apakah informasi itu benar, masuk akal, dan dapat dipercaya. Terakhir, setelah menganalisis dan mengevaluasi, anak dapat menarik kesimpulan berdasarkan pemikiran mereka sendiri. Proses ini membantu anak menjadi lebih mandiri dalam berpikir dan membuat keputusan yang lebih baik. Hal ini penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Rahman (2023:2) menyatakan salah satu pengembangan kognitif adalah berfikir kritis mengantarkan anak supaya mampu berfikir secara kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab

akibat adalah tujuan dari pendidikan anak usia dini. Selain itu menurut Susanto mengatakan kemampuan berfikir kritis dapat membuat anak lebih peka pada masalah kehidupan sehari-hari. Kemampuan berfikir kritis dibutuhkan anak untuk kecakapan hidup supaya memperoleh informasi yang diterima dan membantu anak untuk tumbuh menjadi individu yang penuh ide. Rahmasari (2021:42)

Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi anak karena untuk menghubungkan pengetahuan atau informasi yang telah dimiliki sebelumnya dengan informasi baru yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Dengan keterampilan ini, anak dapat memahami hubungan antara berbagai konsep, mengevaluasi keakuratan informasi, serta mengidentifikasi pola atau perbedaan dalam suatu situasi. Selain itu, berpikir kritis membantu anak dalam mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan yang lebih matang, meskipun dalam situasi yang sederhana. Mereka dapat mempertimbangkan berbagai pilihan, menganalisis konsekuensi dari setiap keputusan, serta memilih solusi yang paling tepat berdasarkan pemikiran yang logis dan rasional. Kuswana mengemukakan bahwa komponen berpikir kritis tersedia aspek kemampuan anak 5-6 tahun yaitu anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih berkembang. Mereka dapat menganalisis informasi dengan membandingkan objek atau situasi berdasarkan persamaan dan perbedaan, serta memahami hubungan sebab-akibat tentang lingkungannya yang terdapat dalam tingkat pencapaian perkembangan anak dalam berpikir logis. Selain itu berpikir logis dan berpikir kritis merupakan tahapan berpikir dalam taksonomi bloom dimana

berpikir logis dan berpikir kritis masuk kedalam ranah kognitif yaitu keterampilan berpikir. (Mulyadi, 2021)

Kemampuan berfikir kritis dapat dilatih atau membiasakan anak untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan. Sejalan dengan Hidayati menyatakan pada anak usia dini pada kemampuan telah muncul secara alami saat anak memperhatikan benda di sekitarnya dengan rasa ingin tahu. Kemampuan berfikir kritis anak muncul ketika anak mulai mengamati benda di sekitar. Kemampuan yang masih berkembang secara sederhana sesuai melalui tahapan perkembangan memerlukan lingkungan yang mendukung untuk menyediakan kegiatan atau rangsangan. Bagian aspek kemampuan berfikir kritis anak usia dini ialah analisis, sistensis dan evaluasi. Rahmasari (2021:42)

Stimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia dini merupakan kegiatan untuk merangsang kemampuan anak dengan diterapkan sejak dini supaya membangun keterampilan, melatih anak dalam mengenal sebab akibat, klasifikasi pola, perbedaan, analisis, mencipta ide-ide baru, dan pemecahan masalah mengenai yang dilakukan anak sampai tumbuh kembang yang optimal. Menstimulasi keterampilan berpikir kritis anak melalui media merupakan upaya penting dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan. (Fitriani, 2022)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media desain yang menarik dan terdapat gambar-gambar kode untuk menstimulus kemampuan berfikir kritis anak. Dengan memanfaatkan media secara bijak, kita dapat mengajak anak untuk “menganalisis informasi, mengajak anak berfikir dalam

memecahkan masalah pada gambar kode tersebut, dan mengevaluasi argumen secara logis”. penggunaan media pembelajaran interaktif yang berfokus pada pemecahan masalah dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan strategis. Kunci keberhasilan stimulasi ini terletak pada pemilihan media yang relevan, pendampingan pendidik dalam proses pembelajaran, serta pemberian pertanyaan terbuka yang memicu diskusi dan refleksi. Dengan demikian, media dapat menjadi alat yang ampuh untuk menumbuhkan generasi yang mampu berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan yang dibutuhkan. Menurut Ennis dalam Hidayat dan Nur kemampuan berpikir kritis adalah kompetensi dasar yang harus dikembangkan supaya anak siap untuk masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya serta memiliki bekal hidup yang lebih baik salah satunya meliputi kemampuan menganalisis masalah dalam pengambilan keputusan. Menurut John Dewey berfikir kritis secara esensial adalah sebuah proses seseorang berfikir segala hal yang mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan dibandingkan menunggu informasi secara pasif. Pada penjelasan tersebut maka sedini mungkin pendidikan harus bergerak cepat dalam proses pengembangan yang mana Perkembangan kognitif anak jika tidak keterampilan ini membutuhkan waktu yang panjang dan berkesinambungan diperhatikan dan diberikan rangsangan dapat berdampak pada pola pikir anak dalam berfikir, sehingga pada era digital kemampuan berfikir kritis harus ditingkatkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *unplugged coding* secara tersirat dari kegiatan yang dirancang sesuai tahapannya. Wiwik Kartini (2023:2)

Dalam era digital yang semakin berkembang, pemahaman tentang teknologi dan pemrograman menjadi semakin penting. Bahkan di usia dini, anak-anak dapat mulai belajar konsep-konsep dasar pemrograman melalui pendekatan yang disebut “*coding*” secara sederhana adalah bagaimana manusia berkomunikasi dengan komputer dengan membuat perangkat lunak atau aplikasi yang bermanfaat untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah pada konteks penguatan literasi dasar di PAUD. *Coding* termasuk keterampilan abad 21 yang memuat 1. *Communication*, 2. *Collaboration*, 3. *Critical Thinking and Problem Solving*, dan 4. *Creative and Innovative*. Pada keempat point yang dimiliki, memiliki beberapa unsur diantaranya *Collaboration*, *Critical Thinking*, *Problem Solving* serta *Creative dan Innovative* sebab pembuatan suatu program atau aplikasi perlu empat unsur. Kegiatan tersebut ti diartikan sebagai penggunaan peralatan komputer atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang disebut *plug-in coding*, juga mencakup semua aktivitas pembelajaran *coding* tanpa menggunakan peralatan komputer yang disebut “*unplugged coding*”.

Unplugged Coding merupakan program kegiatan atau pemrograman aktivitas yang tidak terhubung dengan penggunaan komputer pada pembelajaran. *Unplugged Coding* menggunakan aktivitas langsung melalui representasi konkret, serta aktivitas yang tidak menggunakan komputer secara langsung “*Unplugged Coding*” atau pemrograman tanpa menggunakan perangkat elektronik. *Unplugged Coding* dapat diterapkan untuk anak usia dini dikarenakan anak usia dini belum tentu memiliki akses atau keterampilan dalam menggunakan perangkat digital, dan cocok pada anak dalam

melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan dan interaktif, maka dari itu *unplugged coding* ini mengajarkan anak belajar konsep pemrograman tanpa harus menggunakan perangkat digital. Metode ini bertujuan untuk mengenalkan konsep-konsep dasar pemrograman seperti algoritma, yang mengajarkan mereka bagaimana menyusun urutan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. dan berpikir kritis kepada anak-anak melalui kegiatan fisik, interaktif dan bermain. *Unplugged Coding* menggunakan serangkaian aktivitas melalui manipulasi objek fisik, seperti kartu, *puzzle*, dan permainan, dengan mengajarkan prinsip-prinsip dasar pemrograman. (Mutoharoh, 2023)

Media Petualangan Kotak Kode adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang berbentuk kotak-kotak berisi angka dan di desain dengan gambar-gambar hewan didalamnya, kemudia terdapat kartu kode, kartu tantangan dan kart nomer, yang digunakan untuk mendukung aktivitas belajar berbasis permainan (*game-based learning*) Dengan pendekatan ini, anak-anak diajak untuk berpikir logis, menganalisis situasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. *Unplugged Coding* juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan logika, kreativitas, dan pemecahan masalah untuk masa depan anak. *Unplugged coding* dengan menghubungkan pemrograman pada kehidupan sehari-hari, anak-anak bisa lebih mudah memahami konsep-konsep. Sejalan dengan pendapat Betcher & Lee (2009). Aktivitas *Unplugged Coding* dapat membantu melatih kemampuan kreatif dan logis anak-anak. Anak akan diberdayakan untuk berpikir di luar batas, mencari solusi alternatif, dan menanggapi tantangan dengan inovasi. Bahkan akan memperkuat keterampilan kerja tim pada anak,

karena anak akan terlibat proses menyelesaikan tugas pemrograman secara bersama-sama. Melalui kerja sama dan komunikasi, mereka akan menguasai seni mendengarkan dan berkontribusi dalam konteks kelompok. Dapat ditemukan dalam pembelajaran belajar coding ini. Dengan menerapkan beberapa keterampilan tersebut dapat membekali para siswa untuk bersaing di era modern ini. (Fahmizhar, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 Desember 2024 kepada guru kelas B di RA Al Amien, bahwa sekolah belum mengenal tentang *coding* tetapi untuk pembelajarannya mungkin sudah ada yang termasuk pembelajaran *coding* namun guru belum mengetahuinya. Pembelajaran berbasis *coding* dapat menstimulus aspek perkembangan anak. tetapi *coding* yang akan penelitian gunakan ialah *coding* yang tanpa menggunakan perangkat teknologi atau biasa dikenal dengan istilah "*Unplugged Coding*". Pada saat observasi di kelas B1 dan B2 sebagian anak sudah menunjukkan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang dijelaskan oleh guru. tetapi, ada sekitar 8 anak yang hanya diam atau bermain sendiri dan tidak menyimak apa yang dijelaskan oleh guru. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 16 Desember 2024 di RA Al-Amien dengan menggunakan metode teknik pengumpulan data secara observasi dapat menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak meningkat namun belum signifikan. Anak terlibat aktif dalam pembelajaran berlangsung dan kegiatan main. Tetapi, masih ada anak yang belum terlibat aktif. Disebabkan anak pemalu dalam berinteraksi dan anak tidak percaya diri. Maka dari itu terdapat permasalahan dalam kemampuan berfikir kritis anak.

Hasil analisis penelitian menunjukkan *Unplugged coding* dapat diterapkan sebagai kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan Hasil penelitian terdahulu dengan judul Pengembangan kreativitas dan berfikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) and loose part. yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan pembelaran berbasis STEAM and Loose Part dapat mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak, yakni seperti dapat mendorong dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak dalam berfikir kritis anak. (Mutoharoh, 2023)

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Nurhopipah dan Suhaman dengan judul Pembelajaran Tanpa Komputer (*Unplugged coding*) untuk Melatih Keterampilan Logika Anak. penelitian mengkaji efektivitas *unplugged coding* untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini, khususnya dalam berfikir logis anak. hasil dari penggunaan pembelajaran *Unplugged coding* dapat menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam memahami logika. Sehingga peneliti mengenai media berbasis *Unplugged coding* dalam menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak dan berfokus pada anak usia 5-6 tahun. Tujuannya agar anak lebih asik bermain sambil belajar melalui *Unplugged coding*.

Selanjutnya penelitian terdahulu dari Mutoharah dengan judul Kegiatan *Unplugged Coding* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Kritis Anak Usia Dini, dari penelitian yang dilakukan kegiatan *unplugged coding* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis

anak usia dini. *Unplugged coding*, yaitu pembelajaran konsep *coding* tanpa menggunakan komputer, membuktikan bahwa pemahaman dasar pemrograman dapat ditanamkan pada anak-anak bahkan sebelum mereka berinteraksi dengan perangkat digital. Metode ini memanfaatkan aktivitas praktis dan interaktif seperti permainan papan, kartu bergambar, gerakan tubuh, lego, origami, dan teka-teki, yang merangsang anak untuk berpikir sistematis. Berbeda dari penelitian peneliti yaitu menggunakan metode kuantitatif dan variabel Y nya hanya menggunakan kemampuan berfikir kritis saja dan di fokuskan kepada anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* tujuannya meningkatkan kemampuan berfikir anak usia 5-6 tahun, masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan kognitif, termasuk kemampuan berfikir kritis yang sangat penting sebagai bekal di abad ke-21 khususnya dalam pengembangan aspek kognitif, observasi di RA Al-Amien menunjukkan kurangnya pemahaman guru mengenai konsep *unplugged coding*, metode ini berpotensi besar dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak. *Unplugged coding* menawarkan pendekatan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak. *Unplugged coding* memberikan landasan yang kuat bagi anak untuk memahami konsep-konsep tersebut tanpa terpapar langsung dengan perangkat teknologi. Harapan dalam penelitian ini agar dapat peningkatan kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam aspek analisis, sintesis, dan evaluasi, pengenalan dan promosi *unplugged coding* sebagai metode pembelajaran yang efektif di

lembaga PAUD, dan memberikan manfaat signifikan bagi anak usia dini, guru, lembaga PAUD, dan dunia pendidikan secara umum, dalam mempersiapkan generasi penerus yang cerdas, kreatif, dan dapat berfikir kritis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* dalam menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di RA Al -Amien?
2. Bagaimana kelayakan media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* untuk menstimulasi berfikir kritis anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana efektivitas media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* untuk menstimulasi berfikir kritis anak usia 5-6 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* dalam menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun di RA Al -Amien.
2. Untuk mengetahui kelayakan media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* dalam menstimulasi berfikir kritis anak usia 5-6 tahun
3. Untuk mengetahui efektivitas media petualangan kotak kode berbasis

unplugged coding dalam menstimulasi berfikir kritis anak usia 5-6 tahun.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa produk yang akan dihasilkan berupa media kartu aktivitas. Media ini berbentuk kotak persegi, berisi angka-angka didalamnya terdapat beberapa kartu dan beberapa tantangan didalamnya. Selain itu media ini termasuk pembelajaran *unplugged coding* untuk mengembangkan berfikir kritis anak. diharapkan anak dapat memahami informasi yang disampaikan dan lebih mudah belajar dengan adanya media tersebut.

1. Konten (Isi)

- a. Petualangan kotak kode ini merupakan misteri yang menarik yang didalamnya berisi kode-kode dan tantangan.
- b. Media ini digunakan untuk menstimulasi berfikir kritis anak usia 5-6 tahun
- c. Petualangan kotak kode terdapat gambar yang disertai angka-angka dan kartu-kartu kode didalamnya
- d. Media petualangan kotak kode ini termasuk pembelajaran *unplugged coding* pada anak usia dini

2. Konstruksi (Tampilan)

- a. Visualisasinya seperti gambar yang dicetak menjadi benner yang terdapat desain yang menarik didalamnya.
- b. Warna yang digunakan dalam media ini cerah guna untuk menarik perhatian anak.
- c. Di dalam media petualangan kotak kode diberikan angka-angka dan

tantangan, dan terdapat kartu kode untuk mencapai tujuan.

- d. Terdapat kartu nomer yang nantinya akan digunakan anak untuk berfikir kritis
- e. Menggunakan bantuan aplikasi canva untuk mendesain media petualangan kotak kode.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini juga memiliki keterbatasan penelitian berikut adalah keterbatasan penelitian pengembangan:

1. Cakupan atau ruang lingkup penelitian ini dilakukan untuk melihat efektivitas media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* dalam menstimulasi kemampuan berfikir kritis anak usia 5-6 tahun
2. Media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* yang akan dilakukan dalam bentuk kegiatan
3. Sasaran pada penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amien

1.6 Pentingnya Media Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga mampu melahirkan peserta didik yang unggul dan berprestasi.

Manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan penggunaan pembelajaran coding dalam menstimulasi kognitif terutama kemampuan berpikir kritis anak, melalui pembelajaran berbasis *unplugged coding* melalui media

petualangan kotak kode.

2. Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan sebagai referensi untuk inovasi pembelajaran di ruang kelas dan sebagai bentuk alternatif menyiapkan pembelajaran yang mampu mengembangkan minat dan keaktifan peserta didik dalam belajar melalui media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding*.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pengalaman baru melalui pembelajaran media petualangan kotak kode berbasis *unplugged coding* yaitu dengan anak dapat berfikir kritis dalam belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan kognitif anak dan memberi masukan kepada peneliti sebagai pengajar supaya dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih bermakna bagi anak dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *unplugged coding*.

1.7 Definisi Istilah

Peneliti mendefinisikan beberapa definisi istilah yang diteliti oleh peneliti antara lain:

1. Media Petualangan Kotak Kode adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang berbentuk kotak-kotak berisi angka lalu terdapat beberapa kartu kode, kartu tantangan dan kartu nomer, yang digunakan untuk mendukung aktivitas belajar berbasis permainan (*game-based learning*). Media ini biasanya berbentuk kotak persegi berpetak, di mana setiap kotak berisi angka yang bisa dihubungkan soal, tantangan, atau petunjuk tertentu. Petualangan kotak kode bertujuan meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui pendekatan eksploratif. Dengan memilih angka tertentu, peserta "berpetualang" menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di balik tiap kotak, menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
2. Kemampuan berpikir kritis anak usia dini adalah keterampilan kognitif yang memungkinkan anak untuk menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menginterpretasikan informasi (C2) guna menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis. Pada usia ini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan, mengenali pola.
3. Anak Usia Dini 5-6 Tahun berada pada periode perkembangan yang signifikan, sering disebut sebagai masa pra sekolah atau taman kanak-kanak. Pada rentang usia ini, anak-anak mengalami kemajuan pesat di berbagai area perkembangan.