

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan sebagai fondasi awal dalam mendukung perkembangan kemampuan dasar anak melalui pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangannya. Masa keemasan atau *golden age* yang berlangsung pada rentang usia 0-6 tahun merupakan periode percepatan pertumbuhan dan perkembangan otak. Pada masa ini, anak berada dalam kondisi paling ideal untuk menerima berbagai stimulasi, mengingat seluruh aspek perkembangannya, termasuk kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, serta nilai agama dan moral, mengalami kemajuan yang pesat. Sebagai individu, anak usia dini sangat cepat menyerap informasi dari berbagai pengalaman di sekitarnya (Yuliani, 2013). Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat pada masa keemasan ini sangat krusial untuk mendukung laju perkembangan anak secara komprehensif.

Dari enam aspek utama perkembangan anak (nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, motorik halus, motorik kasar, dan kognitif), aspek kognitif memiliki peranan yang sangat besar dalam menentukan kesiapan belajar. Aspek ini berhubungan erat dengan kecakapan anak dalam mencerna informasi, mengelola pengalaman, dan menyelesaikan masalah sederhana sehari-hari. Dalam ranah kognitif, kemampuan berpikir kritis menjadi elemen kunci yang berfungsi mengarahkan proses berpikir anak menjadi lebih

terstruktur, seperti kecakapan merumuskan pertanyaan, memberikan alasan, dan mengambil keputusan. Melalui kemampuan berpikir ini, anak dapat menyerap pengetahuan secara lebih luas sebagai bekal menghadapi dinamika sosial (Khadijah, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses peningkatan kemampuan berpikir anak secara bertahap, yang ditandai dengan perubahan cara berpikir dari hal-hal yang bersifat konkret menuju pemahaman yang lebih abstrak.

Pembelajaran pada jenjang PAUD memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan jenjang lainnya karena berpusat pada konsep belajar melalui bermain. Pendekatan ini dinilai sangat efektif karena anak mendapatkan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung dengan cara yang menyenangkan. Dalam hal ini, peran guru sangat penting untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penyediaan media yang berwujud nyata (konkret), menarik, dan menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna. Selain itu, pemanfaatan media yang tepat berfungsi sebagai jembatan untuk menerjemahkan konsep-konsep abstrak menjadi wujud fisik agar lebih mudah dipahami oleh anak.

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan melalui meningkatnya akses terhadap berbagai media pembelajaran digital, seperti video animasi, aplikasi interaktif, serta permainan edukatif yang dirancang secara cerdas. Namun, penggunaan gawai tanpa pendampingan yang memadai berisiko memunculkan dampak negatif,

mulai dari menurunnya daya konsentrasi, berkurangnya interaksi sosial, hingga masalah kecanduan layar atau *screen addiction* (Putri & Andayani, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang tepat. Jika dikemas secara menarik, permainan tradisional mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif sekaligus merawat nilai-nilai sosial dan budaya secara bersamaan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di TK PGRI DALEGAN, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih tampak kesulitan saat diminta merespons pertanyaan, menyertakan alasan, maupun menentukan solusi sederhana atas permasalahan di kelas. Sebagian anak masih memperlihatkan perilaku pasif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga lebih sering menunggu petunjuk dari pendidik dibandingkan menyampaikan gagasan atas inisiatif sendiri. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dari 30 anak di kelompok B, baru 11 anak yang mampu menunjukkan indikator dasar berpikir kritis, sedangkan 19 anak lainnya masih sangat membutuhkan stimulasi tambahan. Kondisi ini tercermin dari kurangnya partisipasi aktif selama pembelajaran, minimnya rasa percaya diri saat menjawab pertanyaan, dan ketidakmampuan mengambil keputusan mandiri. Hal ini membuktikan bahwa target stimulasi berpikir kritis di sekolah tersebut masih belum tercapai.

Informasi dari wawancara bersama guru TK PGRI DALEGAN mengungkap bahwa keterbatasan variasi media pembelajaran menjadi kendala utama di dalam kelas. Metode yang digunakan masih didominasi oleh

penjelasan verbal dan Lembar Kerja Anak (LKA), sementara inovasi media berbasis permainan sangat jarang diterapkan. Pihak guru menyarankan penggunaan permainan tradisional sebagai media alternatif karena karakteristiknya dinilai sangat relevan dengan prinsip belajar melalui bermain bagi anak usia dini. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia saat ini dinilai belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Kondisi tersebut menyebabkan anak lebih mudah merasa bosan, partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran menurun, serta stimulasi terhadap kemampuan berpikir belum berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, guru menyarankan agar penelitian ini dapat menghadirkan media berbasis permainan tradisional guna mengenalkan kembali warisan lokal tersebut. Melalui permainan ini, keterlibatan aktif, interaksi sosial yang sehat, serta pengalaman belajar yang nyata diharapkan dapat terwujud untuk mendongkrak daya pikir kritis anak.

Sebagai solusi atas kendala tersebut, perancangan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif dan menyenangkan bagi anak menjadi alternatif utama. Permainan tradisional dipilih karena potensinya yang sangat sesuai dengan gaya belajar prasekolah. Dengan sentuhan modifikasi, permainan ular tangga dapat ditransformasi menjadi alat edukasi yang melatih proses berpikir, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial antaranak. Berbagai literatur juga mengonfirmasi bahwa permainan tradisional sangat manjur dalam merangsang aspek kognitif, sosial emosional, pemahaman nilai budaya, hingga kreativitas anak usia dini (Agung Wahyu & Rukiyati, 2022). Fleksibilitasnya yang tinggi, kemudahan

penggunaannya, serta tingginya nilai edukasi yang terkandung di dalamnya menjadi alasan kuat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya ini.

Secara spesifik, ular tangga memiliki elemen yang sangat mendukung perangsangan berpikir kritis, seperti pengenalan angka, urutan, kepatuhan pada aturan main, hingga instruksi dan pertanyaan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Nurramadani dan Ichsan (2024) menunjukkan bahwa permainan *Snakes and Ladders* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi dan perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun, termasuk kemampuan mengenali lambang bilangan, menyusun strategi langkah, dan memecahkan masalah sederhana. Berdasarkan kondisi tersebut, media pembelajaran ular tangga akan dikembangkan melalui penambahan muatan pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi dan memperkuat kemampuan berpikir kritis anak

Penelitian mengenai pemanfaatan permainan tradisional dan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dilakukan. Meskipun demikian, fokus penelitian sebelumnya umumnya masih terbatas pada peningkatan kemampuan kognitif secara umum dan belum secara khusus mengembangkan media yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. Minimnya penelitian tentang pengembangan media ular tangga yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun menunjukkan adanya research gap yang perlu mendapatkan perhatian.

Secara jangka pendek, penelitian pengembangan ini berupaya menjawab urgensi ketersediaan media pembelajaran yang konkret, interaktif,

dan mudah diaplikasikan untuk melatih nalar kritis anak usia 5-6 tahun. Modifikasi ular tangga tradisional dapat sebagai solusi yang relevan. Melalui serangkaian uji kelayakan dan keefektifan, produk yang dihasilkan diharapkan dapat langsung diimplementasikan oleh tenaga pendidik di TK PGRI DALEGAN. Dengan demikian, sasaran utama penelitian ini adalah menyediakan instrumen pendidikan yang valid, praktis, dan berdaya guna di ekosistem PAUD saat ini.

Sementara itu, urgensi jangka panjang dari kajian ini berpusat pada penyiapan kualitas sumber daya manusia sejak masa prasekolah. Kesuksesan akademik dan kemampuan nalar di jenjang pendidikan selanjutnya sangat bergantung pada fondasi kognitif awal ini. Jika stimulasi kritis tidak diberikan secara maksimal pada usia 5-6 tahun, kesenjangan kemampuan belajar sangat berisiko terjadi di masa depan. Lebih lanjut, pesatnya arus digitalisasi membuat permainan tradisional perlahan tersingkir dari kehidupan anak (Sulestyaningrum & Pranoto, 2025). Lenyapnya permainan lokal ini berdampak pada hilangnya sarana alamiah pengembangan motorik, kognitif, dan sosial mereka. Oleh karena itu, pengembangan media edukasi ular tangga ini menjadi langkah strategis untuk melestarikan budaya lokal lewat adaptasi pendidikan. Hasilnya diharapkan tidak hanya meningkatkan fungsi kognitif, tetapi juga sanggup membentuk pola belajar aktif dan bermakna yang menjadi penentu keberhasilan masa depan anak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, penulis melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional ”UTAKIS” untuk Meningkatkan*

Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun.” Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis anak. Selain itu, penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru TK PGRI Dalegan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif sekaligus memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir kritis. Pengembangan media pembelajaran tradisional berupa permainan ular tangga dinilai relevan karena sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang berpusat pada aktivitas bermain. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada kemampuan kognitif secara umum dan belum secara spesifik mengkaji kemampuan berpikir kritis melalui pengembangan media berbasis permainan tradisional. Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan media pembelajaran tradisional ular tangga yang secara khusus dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Media ini memiliki potensi untuk dimodifikasi menjadi sarana pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna bagi anak. Penelitian yang secara khusus merancang media ular

tangga untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia dini masih relatif terbatas. Di samping itu, pengembangan media yang mengintegrasikan indikator berpikir kritis secara sistematis melalui model pengembangan pembelajaran juga belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran "*UTAKIS*" yang dirancang secara terstruktur guna menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran tradisional "*UTAKIS*" untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di PAUD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran tradisional "*UTAKIS*" yang dikembangkan ditinjau dari aspek media dan materi pembelajaran?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran tradisional "*UTAKIS*" dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di PAUD?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran tradisional "*UTAKIS*" yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran tradisional "*UTAKIS*" yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran tradisional "*UTAKIS*" dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di PAUD.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menargetkan luaran berupa produk media pembelajaran "*UTAKIS*" tradisional dengan rincian spesifikasi sebagai berikut:

1. Kotak permainan dimodifikasi secara khusus menjadi 22 petak. Untuk menyesuaikan dengan jangkauan gerak fisik dan pandangan visual anak usia 5-6 tahun, alas permainan dirancang menggunakan ukuran 25 x 30 cm
2. Media permainan ini dilengkapi dengan berbagai pertanyaan dan instruksi yang berorientasi pada pengembangan kemampuan kognitif. Seluruh materi disusun mengacu pada indikator berpikir kritis anak usia prasekolah sehingga dapat mendukung perkembangan kemampuan analisis selama proses bermain berlangsung.
3. Landasan utama penyusunan media edukasi ini adalah indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal ini bertujuan agar proses pelatihan kemampuan berpikir kritis anak dapat berjalan secara akurat dan tepat sasaran.

4. Media ini menggunakan desain visual yang menarik dan dibuat dari material yang dipastikan aman. Media "UTAKIS" telah disesuaikan dengan karakteristik belajar anak.
5. Media pembelajaran ini dirancang agar mudah digunakan dan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Oleh karena itu, media dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai kegiatan pembelajaran di PAUD tanpa mengalami kendala teknis yang berarti.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pembatasan pada kajian pengembangan ini ditetapkan agar arah dan fokus penelitian dapat terjaga dengan baik. Adapun rincian batasan tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Fokus utama dari penelitian ini terletak pada perancangan media pembelajaran interaktif yang diadaptasi dari permainan tradisional "UTAKIS".
2. Penelitian dibatasi secara khusus pada aspek perkembangan kognitif pada rentang usia 5 hingga 6 tahun.
3. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Dalegan, Kecamatan Panceng, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.
4. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi).
5. Penelitian tidak membahas aspek perkembangan lain seperti sosial emosional, bahasa, dan motorik secara mendalam.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki nilai penting yang terwujud dalam dua bentuk kontribusi utama, yakni secara teoretis dan praktis. Dari sudut pandang teoretis, penelitian ini menambah wawasan keilmuan terkait penciptaan alat peraga edukatif berbasis permainan tradisional untuk ranah pendidikan anak usia dini. Selain itu, kajian ini juga mempertegas penerapan teori belajar konstruktivistik yang selalu mengedepankan keterlibatan aktif serta pemerolehan pengalaman nyata oleh anak selama proses pembelajaran.

Dari sisi praktis, riset ini melahirkan suatu produk media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan oleh para pendidik di TK PGRI Dalegan sebagai opsi perangkat pengajaran kognitif yang menarik sekaligus efektif. Penggunaan media rancangan ini diharapkan mampu mendorong tingkat partisipasi peserta didik agar lebih aktif di dalam kelas. Kehadiran media ini juga mempermudah peran guru dalam merangsang kemampuan kognitif anak secara lebih optimal. Sebagai nilai tambah, penelitian ini ikut berperan dalam menjaga kelestarian permainan budaya lokal dengan cara mengadaptasinya agar selaras dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, berikut beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan

menghasilkan suatu produk pendidikan serta menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut.

2. Media Pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan kemampuan belajar anak.
3. Permainan Tradisional "*UTAKIS*" adalah permainan papan tradisional yang dimodifikasi dalam penelitian ini sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak.
4. Anak Usia 5-6 Tahun adalah anak yang berada pada tahap perkembangan prasekolah yang sedang mempersiapkan diri menuju jenjang pendidikan dasar.
5. Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam menjawab pertanyaan, memberikan alasan sederhana, membuat keputusan serta memecahkan masalah. Penilaian terhadap keterampilan kognitif ini didasarkan pada serangkaian indikator pengamatan. Indikator tersebut mencakup keberanian anak dalam menjawab pertanyaan, , keterampilan memecahkan masalah , serta kecakapan menjelaskan alasan di balik pilihan yang diambil selama proses pembelajaran berbantuan media permainan "*UTAKIS*" berlangsung.