

## ABSTRAK

Pudiarsini, (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* dan Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. Tesis, Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha. Pembimbing I Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *gamification*, gaya kognitif, kemampuan bernalar kritis, pendidikan

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan kemampuan bernalar kritis anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Gamification* dengan kelompok anak yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, 2) mendeskripsikan perbedaan bernalar kritis antara anak yang memiliki gaya kognitif *field dependent* (*FD*) dengan kelompok anak yang memiliki gaya kognitif *field independent* (*FI*) pada anak kelompok B, 3) mendeskripsikan interaksi pengaruh antara model pembelajaran *gamification* dan gaya kognitif terhadap kemampuan bernalar kritis anak. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain faktorial 2x2. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelompok B yang ada di TK Pelita Kasih dan TK Eka Dharma yang dikelompokkan berdasarkan gaya kognitif mereka (*FD* dan *FI*) dan model pembelajaran yang diterapkan (*gamification* dan konvensional). Sampel penelitian ini terdiri dari 66 anak dari kelompok B TK Pelita Kasih dan TK Eka Dharma. Teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Data kemampuan bernalar kritis siswa dikumpulkan melalui observasi yang terstruktur sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan bernalar kritis siswa. Selain itu, ditemukan juga interaksi yang signifikan antara model pembelajaran *gamification* dan gaya kognitif terhadap kemampuan bernalar kritis. Siswa dengan gaya kognitif *FD* menunjukkan peningkatan kemampuan bernalar kritis yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa *FI* dalam model pembelajaran *gamification*. Temuan ini menunjukkan bahwa 1) terdapat pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan bernalar kritis anak, 2) terdapat pengaruh gaya kognitif *field dependent* dan gaya kognitif *field independent* terhadap kemampuan bernalar kritis anak, 3) terdapat interaksi model pembelajaran dengan gaya kognitif terhadap kemampuan berpikir kritis anak.

## **ABSTRACT**

*Pudiarsini, (2024). The Effect of Gamification Learning Model and Cognitive Style on Critical Reasoning of 5-6 Year Old Children. Thesis, Early Childhood Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education. Supervisor I Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd.,M.Pd. and Supervisor II Dr. I Gede Astawan, S.Pd.,M.Pd.*

*Keywords: gamification, cognitive style, critical reasoning ability, education*

*This study aims to 1) describe the critical reasoning ability of children who are taught using the Gamification learning model with a group of children who are taught with conventional learning, 2) describe the differences in critical reasoning between children who have a field dependent (fd) cognitive style and a group of children who have a field independent (fi) cognitive style in group B children, 3) describe the interaction of the influence between the gamification learning model and cognitive style on children's critical reasoning ability. The research method used is a quasi-experiment with a 2x2 factorial design. The subjects of the study consisted of group B students in Pelita Kasih Kindergarten and Eka Dharma Kindergarten who were grouped based on their cognitive styles (fd and fi) and the learning models applied (gamification and conventional). The sample of this study consisted of 66 children from group B of Pelita Kasih Kindergarten and Eka Dharma Kindergarten. The sampling technique used was cluster random sampling. Data on students' critical reasoning abilities were collected through structured observations before and after the application of the learning model. The results of the analysis showed that there was a significant influence of the gamification learning model on students' critical reasoning abilities. In addition, a significant interaction was also found between the gamification learning model and cognitive style on critical reasoning abilities. Students with FD cognitive style showed a higher increase in critical reasoning abilities compared to FI students in the gamification learning model. These findings indicate that 1) there is an influence of the gamification model on children's critical reasoning abilities, 2) there is an influence of field dependent cognitive style with field independent cognitive style on children's critical reasoning abilities, 3) there is an interaction between the learning model and cognitive style on children's critical thinking abilities.*