

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI KREASI KOGNITIF UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK SHINTA KUMARA

Oleh:

Ketut Vani Dwijayanti, NIM 2111061010

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang dikembangkannya kemampuan berpikir kritis pada anak dan pemanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran yang masih belum optimal. Penelitian ini dilakukan di TK Shinta Kumara pada anak Kelompok B dengan jumlah 25 siswa. Terdapat empat tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) menghasilkan media pembelajaran berupa permainan monopoli kreasi kognitif, 2) menganalisis validitas isi materi dan media monopoli, 3) menganalisis respon atau kepraktisan guru dan siswa terhadap media monopoli, dan 4) menguji efektivitas media monopoli kreasi kognitif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) dan melibatkan validasi dari para ahli serta uji praktis pada siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan kuesioner. Sementara jenis data pada penelitian pengembangan ini yaitu data kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) hasil penelitian berupa pengembangan media monopoli kreasi kognitif, 2) media monopoli yang dikembangkan memiliki indeks validitas media sebesar 43,5 dengan kualifikasi media tinggi, 3) hasil analisis kepraktisan media menunjukkan kualifikasi sebesar 100% yang diperoleh dari respon guru dan 81,5 yang diperoleh melalui respon siswa, dan 4) hasil efektivitas media yang diuji dengan uji-t berkorelasi pada tingkat kemampuan berpikir kritis siswa memperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media monopoli kreasi kognitif efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini pada kelompok B. Implikasi penelitian ini adalah dapat dijadikan acuan pengembangan media pembelajaran konkret/nyata untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Permainan Monopoli, Berpikir Kritis

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON THE COGNITIVE CREATION MONOPOLY GAME TO DEVELOP CHILDREN'S CRITICAL THINKING ABILITIES IN GROUP B AT SHINTA KUMARA KINDERGARTEN

By:

Ketut Vani Dwijayanti, Student ID 2111061010

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

Elementary Education Department

ABSTRACT

This research is motivated by the underdevelopment of critical thinking skills in children and the suboptimal use of media to support the learning process. This research was conducted at Shinta Kumara Kindergarten with 25 Group B students. There are four objectives in this study: 1) to produce learning media in the form of a cognitive creation monopoly game, 2) to analyze the validity of the content and monopoly media, 3) to analyze the responses or practicality of teachers and students to the monopoly media, and 4) to test the effectiveness of the cognitive creation monopoly media. The research method used in this study is the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model, which involves validation by experts and practical testing on students. Data collection in this study used observation, interviews, and questionnaires. The type of data in this development research is quantitative. The results of this study indicate that, 1) the results of the study are in the form of the development of cognitive creation monopoly media, 2) the developed monopoly media has a media validity index of 43.5 with high media qualifications, 3) the results of the media practicality analysis show qualifications of 100% obtained from teacher responses and 81.5 obtained through student responses, and 4) the results of the media effectiveness tested by the t-test correlated with the level of students' critical thinking abilities obtained a Sig. (2-tailed) <0.05 . These results prove that the use of cognitive creation monopoly media is effective in improving the critical thinking abilities of early childhood in group B. The implication of this study is that it can be used as a reference for the development of concrete/real learning media to improve critical thinking abilities in early childhood.

Keywords: Learning media, Monopoly Game, Critical Thinking