

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat penelitian pengembangan, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kecerdasan anak pada abad ke-21 menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mampu menghadapi kompleksitas permasalahan global. Forum Ekonomi Dunia 2020 telah mengidentifikasi berpikir kritis sebagai salah satu dari sepuluh keterampilan teratas yang dibutuhkan untuk menghadapi revolusi industri. 4.0 Suherman (2023). Keterampilan berpikir kritis tidak hanya diperlukan di tingkat pendidikan tinggi, tetapi harus dikembangkan sejak usia dini sebagai dasar untuk pembelajaran sepanjang hayat (Retno et al., 2024). Hal ini sejalan dengan poin keempat dari *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata (Tulandi et al, 2022). Di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Kurikulum Merdeka telah mewajibkan pengembangan keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu profil pelajar Pancasila yang harus diwujudkan melalui pembelajaran yang berpusat pada anak, kontekstual, dan bermakna dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Wahyudin et al., 2024).

Realitas pembelajaran di tingkat PAUD saat ini masih menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara harapan dan kenyataan. Hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023) menunjukkan bahwa 68% pembelajaran di taman kanak-kanak masih menggunakan pendekatan konvensional dengan dominasi metode ceramah dan pemberian tugas terstruktur. Media pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih berupa buku kerja, lembar kerja anak (LKA), dan alat peraga sederhana yang tidak merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya variasi dalam permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis anak-anak.

Faktanya, pembelajaran berkualitas di usia dini seharusnya dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak melalui aktivitas yang menyenangkan, bermakna, dan menantang secara kognitif (Nursarofah, 2022). Akibatnya, potensi masa emas anak-anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis tidak dimanfaatkan secara optimal. Anak-anak berusia 5-6 tahun sedang mengalami periode emas perkembangan kognitif. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak dalam rentang usia ini berada di tahap akhir pra-operasional yang ditandai dengan perkembangan keterampilan berpikir simbolis, representasi mental, dan mulai mampu melakukan operasi mental sederhana (Wardani, 2022). Vygotsky melalui teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menekankan bahwa anak-anak pada usia ini memiliki potensi luar biasa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui interaksi sosial dan mediasi yang tepat. Karakteristik unik anak-anak pada usia ini adalah belajar melalui bermain sebagai cara yang paling alami dan efektif (Etnawati, 2022).

Bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan, tetapi merupakan "pekerjaan" nyata bagi anak-anak yang dapat mengintegrasikan semua aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik (Sidiq et al., 2025).

Hal ini sejalan dengan observasi yang dilakukan pada tanggal 9 september di TK Shinta Kumara pada Kelompok B. Berdasarkan hasil observasi di temukan bahwa dari 25 anak yang menjadi subjek pengamatan, Hasil observasi di TK Shinta Kumara menunjukkan adanya variasi dalam perkembangan kognitif anak kelompok B, di mana mayoritas, yaitu 60% atau 15 dari 25 anak, masih belum menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan kognitif mereka, sementara 40% atau 10 anak lainnya telah mencapai tingkat perkembangan yang lebih baik. Selain itu, kurangnya inovasi pengembangan media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas. Belum adanya media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta minimnya sumber daya untuk pengembangan media pembelajaran inovatif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas B TK Shinta Kumara ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan berpikir kritis pada anak kelompok B. Masalah utama yang ditemukan adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, di mana pembelajaran masih bertumpu pada lembar kerja dan alat peraga konvensional. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak. Pada proses pembelajaran, ditemukan bahwa kegiatan masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga kurang memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Metode

pembelajaran yang diterapkan belum maksimal dalam meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah pada anak. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis anak seperti menganalisis permasalahan sederhana, mengidentifikasi sebab-akibat, dan membuat keputusan sederhana masih belum berkembang secara optimal.

Dampak dari permasalahan tersebut terlihat pada rendahnya motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak cenderung pasif dan menunjukkan tingkat kebosanan yang cukup tinggi dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan (Prameswara & Pius X, 2023). Partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran yang membutuhkan pemikiran kritis juga masih rendah, yang tercermin dari terbatasnya kemampuan anak dalam mengemukakan pendapat dan ide (Bachtiar, 2022). Disisi lain guru juga mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam pembelajaran dan mengaktifkan perkembangan kemampuan berpikir kritis anak (Gea et al., 2025).

Pentingnya kemampuan berpikir kritis di era digital menuntut anak untuk mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat sendiri (Roudlo, 2020). Anak harus dipersiapkan sejak dini untuk menghadapi tantangan dunia modern yang banyak akan informasi dan pilihan. Kemampuan berpikir kritis anak yang dikembangkan pada periode *golden age* (anak usia 5-6 tahun) akan menjadi dasar yang kuat untuk kemampuan akademik dan kehidupan di masa mendatang (Ratnaningsih et al., 2025). Pembelajaran di TK yang masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat kepada guru dan hafalan belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak (Wulansari, 2023). Sehingga diperlukannya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli kreasi kognitif dipandang sebagai solusi yang tepat. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Melalui aktivitas permainan yang menyenangkan, media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak sekaligus membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Gea et al., 2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli kreasi kognitif ini diharapkan dapat memberikan solusi atas keterbatasan media pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B.

Monopoli Kreasi Kognitif anak usia dini merupakan sebuah adaptasi dari permainan monopoli klasik yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan modifikasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah pada anak usia dini. Media ini dirancang dengan 7 kombinasi permainan yang menarik seperti, puzzle, mencampur warna, tebak kata, menyusun balok, sambung kata, bercerita dan berhitung. Permainan monopoli kreasi kognitif dirancang sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang dialami oleh anak. Permainan ini dirancang dengan menggunakan permainan mencari pola, dan yang membantu anak untuk mencoba berbagai solusi untuk menyatukan potongan-potongan puzzle menjadi

gambar yang utuh. Proses-proses tersebut akan membantu meningkatkan kemampuan kognitif dan melatih kemampuan berpikir kritis anak. Dalam permainan mencampur warna, anak-anak akan mengamati perubahan warna yang terjadi. Mereka akan belajar membandingkan warna awal dan warna akhir, serta mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan.

Melalui permainan monopoli kreasi kognitif, anak dapat belajar mengamati, menganalisis, membuat keputusan sederhana, dan memecahkan masalah dalam suasana yang menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran pada anak usia dini, khususnya pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
2. Keterbatasan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
3. Anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah secara sederhana.
4. Terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dalam mengembangkan aspek kognitif khususnya pada kemampuan berpikir kritis anak.

5. Minimnya penelitian tentang pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap aspek kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, terlihat bahwa banyak permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan perkembangan kognitif pada anak. Maka diperlukannya pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Adapun pembatasan masalah difokuskan terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli kreasi kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak. Kebaharuan penelitian ini adalah pengembangan media yang dirancang dengan 7 kombinasi permainan yang menarik seperti puzzle, mencampur warna, tebak kata, menyusun balok, sambung kata, bercerita dan berhitung yang dirancang dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli kreasi kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak?

2. Bagaimana tingkat validitas dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli kreasi kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli kreasi kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak?
4. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli kreasi kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak.
2. Untuk menganalisis kevalidan dari media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak.
3. Untuk menganalisis kepraktisan dari media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

4. Untuk menganalisis keefektifan dari media pembelajaran berbasis permainan Monopoli Kreasi Kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Shinta Kumara.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan yang telah diuraikan, maka manfaat dari hasil pengembangan dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan dalam membentuk pemikiran ilmu pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya dalam peningkatan perkembangan kognitif pada anak sejak dini.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan peran serta kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1) Bagi Anak

Dalam poses pembelajaran dengan media Monopoli Kreasi Kognitif diharapkan dapat membantu memudahkan anak dalam peningkatan perkembangan kognitif sejak dini, serta membantu membentuk suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai motivasi serta inovasi dalam peningkatan perkembangan kognitif pada anak, dan sebagai motivasi agar anak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

4) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan dapat memberikan bantuan bagi pihak sekolah terutama kepala sekolah dalam kaitan dengan upaya menerapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Di Harapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif dengan fokus penelitian pada pengembangan kognitif. Produk ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dalam konteks Kurikulum Merdeka dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak dan efisiensi dalam pembelajaran (Indarta dkk., 2022)

Monopoli Kreasi Kognitif merupakan salah satu jenis permainan anak usia dini yang cocok di ajarkan oleh guru, karena anak-anak mudah untuk memainkannya, permainan ini membantu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir kritis anak. Dalam media permainan Monopoli Kreasi Kognitif ini ada dua point penting yaitu bermain dan belajar, anak-anak dalam proses pembelajaran tidak merasakan ada tekanan serta rasa bosan saat memainkan permainan Monopoli Kreasi Kognitif. Gambar pada setiap petak Monopoli Kreasi

Kognitif yaitu berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif pada anak sehingga anak-anak merasa tertantang dalam memainkan permainan ini. Jenis permainan ini didesain sedemikian mungkin untuk memudahkan anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun spesifikasi produk yang terdapat dalam media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Material menggunakan karton tebal 2-3mm dan di laminasi dengan anti air.
- 2) Desain 24 petak permainan, pemilihan warna cerah dengan tambahan gambar yang jelas dan detail.
- 3) Kartu-kartu permainan berjumlah 40 buah kemudian di bagi menjadi 2 yaitu kartu putih yang berarti peserta mendapatkan hadiah dan kartu merah berarti peserta mendapatkan hukuman.
- 4) Dalam papan permainan monopoli di masukan 7 tantangan untuk melatih perkembangan kognitif

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media monopoli kreasi kognitif pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak memiliki urgensi yang tinggi dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa aspek yang menunjukkan pentingnya pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Pentingnya peningkatan pengembangan kognitif anak usia dini

Pengembangan kognitif pada anak usia dini telah menjadi fokus utama dalam pendidikan modern, mengingat perannya yang fundamental dalam membentuk kualitas pembelajaran dan perkembangan anak di masa depan. Berdasarkan penelitian longitudinal yang dilakukan oleh (Widia dkk.,2021.) terhadap 350 anak usia 5-6 tahun, ditemukan bahwa stimulasi kognitif yang optimal di masa golden age memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek perkembangan anak. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa stimulasi kognitif yang tepat pada usia 5-6 tahun mampu meningkatkan sinapsis otak lebih optimal dibandingkan anak yang kurang mendapat stimulasi. Temuan ini diperkuat oleh (Kurniawati & Raharjo, 2019) yang mengidentifikasi peningkatan kemampuan analitis pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penguatan daya ingat jangka panjang. Dalam konteks kesiapan sekolah, (Kusuma dan Dewi, 2023) menemukan bahwa anak-anak yang mendapatkan stimulasi kognitif optimal menunjukkan kesiapan belajar lebih tinggi, disertai dengan peningkatan kemampuan adaptasi akademik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pengembangan kognitif dalam mempersiapkan anak menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

2. Kebutuhan inovasi media

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriya dkk., 2024) mengungkapkan bahwa guru PAUD membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, sementara itu anak menunjukkan peningkatan minat belajar ketika menggunakan media. Temuan ini sejalan dengan dukungan dari orangtua yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Sulistyono dan

Rahmawati (2023) lebih lanjut mengidentifikasi karakteristik pembelajaran Generasi Alpha, menunjukkan preferensi pada pembelajaran interaktif, membutuhkan stimulus visual, dan menunjukkan kecenderungan positif terhadap pembelajaran berbasis permainan. Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan telah dibuktikan melalui penelitian (Evandri, t.t.), Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan anak dalam pembelajaran.

3. Kontribusi pengembangan media terhadap kurikulum Merdeka pada paud

Pada implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD, Anggara dan Wulandari (2024) menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang selaras dengan prinsip-prinsip dasar kurikulum. Media pembelajaran monopoli kreasi kognitif memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek, personalisasi pembelajaran, dan pengembangan keterampilan abad 21. Safitri et al. (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam mendukung pengembangan karakter dan nilai, serta penguatan literasi dan numerasi dasar.

4. Menjawab kebutuhan lapangan

Penelitian terkini oleh Rahman et al. (2024) juga mengungkapkan dampak stimulasi kognitif melalui media pembelajaran interaktif. Studi tersebut menunjukkan peningkatan signifikan, yang berkorelasi positif dengan peningkatan kemampuan kognitif anak. Temuan ini semakin memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan

interaktif, tetapi juga memiliki fondasi ilmiah yang kuat dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Dalam konteks keberlanjutan dan adaptabilitas, Prasetyo dan Wulandari (2024) menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi dan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran monopoli dengan desainnya yang fleksibel dan dapat diperbarui, menawarkan solusi yang berkelanjutan untuk kebutuhan pembelajaran jangka panjang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Shinta kumara di desa pamaron yang memiliki karakteristik gemar bermain dan rasa kertertarikan terhadap hal-hal baru.
- 2) Pengintegrasian antara media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif diyakini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak pada pembelajaran di dalam kelas.

Sedangkan, keterbatasan pengembangan media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif ini terbatas pada pemahaman konsep anak yang kesulitan dalam memahami konsep yang lebih kompleks.
- 2) Pengembangan media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif mengacu pada guru dan anak usia dini. Artinya, penelitian pengembangan ini hanya ditunjukan

untuk guru dan anak dalam sekolah tersebut, atau guru dan anak dalam sekolah maupun kelompok umur yang sama.

- 3) Pengujian keefektifan media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif hanya dilakukan pada satu kelas yaitu anak kelompok B.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini, yang dirancang untuk menghindari kesalahpahaman dalam ini. Berikut merupakan definisi istilah yang diberikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan suatu produk sehingga memperoleh validitas atau kelayakan produk. Penelitian pengembangan bukan bertujuan untuk menguji suatu teori.
2. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dalam penelitian yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
3. Media pembelajaran Monopoli Kreasi Kognitif ini di buat secara sederhana dan sudah di sesuaikan dengan usia, kemampuan pemecahan masalah oleh anak dan berisikan gambar-gambar yang bisa menarik perhatian anak untuk bermain dan belajar.
4. Kognitif didefinisikan sebagai kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, yaitu kemampuan seorang anak untuk mempelajari konsep dan pola baru, dan kombinasi pengalaman sehari-hari dan pengalaman belajar dalam rangka memecahkan masalah yang kompleks. Secara sederhana,

kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan untuk berpikir lebih kompleks dan berpikir rasional untuk memecahkan masalah.

