

# Pengaruh Permainan (*Outdoor*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun

Intisari<sup>1</sup>, Sri Wahyuni<sup>2</sup>, Heni Safitri Hasbur<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
[intisari@unismuh.ac.id](mailto:intisari@unismuh.ac.id)\*

---

## Info Artikel

### Sejarah Artikel:

Diterima (Januari) (2025)

Di revisi (Januari) (2025)

Di setujui (Januari) (2025)

### Keywords:

*Outdoor Games; Snakes and Ladders Board; Critical Thinking.*

---

## Abstract

*The main problem in this study is How the influence of Outdoor games that can train critical thinking skills of children aged (5-6 years) in kindergarten TK Islam Nurul Harfiyah. This study aims to determine the influence of Outdoor games that can train critical thinking skills of children aged (5-6 years) in Kindergarten TK Islam Nurul Harfiyah Makassar City. The type of research is a quasi-experimental study of the pre-experimental type one group pretest posttest design consisting of pretest, treatment and posttest subjects in this study were students in group B in Kindergarten TK Islam Nurul Harfiyah Makassar City as many as 15 children. The results showed that the average value in the pretest was 25.1 and at the time of the posttest the average value obtained was 36.0. Then it is also supported by the calculation results using the Wilcoxon Signed Rank Test in the SPSS program obtained the Asymp. Sig (2-tailed) value <0.001 (p <0.005). Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of outdoor games on the critical thinking skills of children aged (5-6 years) at the Nurul Islam Harfiyah Kindergarten, Makassar City.*

---

## Abstrak

*Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh permainan Outdoor yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak usia (5-6 Tahun) di taman kanak-kanak TK Islam Nurul Harfiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh permainan Outdoor yang dapat melatih Terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia ( 5-6 Tahun ) Di Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar. Jenis penelitian adalah penelitian quasi-eksperimen jenis pre-eksperimen one group pretest posttest design yang terdiri dari pretest, treatment dan posttest subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B Di Taman Kanak-Kanak TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar Sebanyak 15 Anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada pretest diperoleh skor 25,1 dan pada saat posttest nilai rata-rata yang diperoleh 36,0. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test pada program SPSS diperoleh nilai Asymp. Sig ( 2-tailed) <0,001 (p<0,005). Berdasarkan Hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan outdoor terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia (5-6 Tahun) di Taman Kanak-Kanak TK Nurul Islam Harfiyah Kota Makassar.*

## **Pendahuluan**

Pendahuluan Pendidikan Anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (kemdiknas, 2010).

Karakteristik anak usia dini taman kanak kanak sebagai individu yang aktif membutuhkan sarana untuk menyalurkan

Anak Usia Dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain. Bermain adalah kegiatan anak anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Fadhillah, 2017).

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda.(Nuraeni, 2015)

Menurut Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2010) anak prasekolah hanya memperhatikan kebutuhan dan keinginan sendiri dengan ketergantungan yang kuat pada pemeliharaan keluarga beralih ke tingkat kemandirian yang lebih tinggi. Anak dikatakan mandiri jika sesuai dengan indikator dengan kemandirian menurut Brewer diantaranya kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, mengendalikan emosi.

Mengingat perkembangan utama yang terjadi selama masa usia dini sering disebut sebagai masa penjelajah yaitu masa penguasaan dan pengendalian lingkungan, Maka, pada masa ini anak-anak ingin selalu mengetahui keadaan lingkungannya pembelajaran di sekolah selama ini berfokus di dalam ruangan, sedangkan anak usia dini lebih suka mengeksplorasi lingkungannya, tidak hanya dalam ruangan saja tetapi juga diluar ruangan. Anak memiliki kecenderungan untuk meniru banyak hal disekitarnya. (Ratnasari, 2020)

Perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan yaitu aspek kemampuan kognitif. Kognitif merupakan proses berpikir anak, dimana memunculkan, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut piaget(dalam

Musbikin, 2010) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah(Santock, 2007)

Menurut piaget kemampuan kognitif merupakan suatu proses bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Perubahan zaman yang tidak pernah berhenti dan bergerak cepat membuka babak baru bagi dunia pendidikan. Pembelajar abad 21 memiliki tuntunan lebih tinggi untuk dapat menghadapi revolusi 4.0. Pendidikan di abad 21 berfokus pada 4C yaitu Creativity (kreativitas) Critical Thingking (berpikirkritis) Communication (komunikasi) dan Collaboration (kolaborasi).

Menurut Sujiono (2013) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan,menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kemampuan berpikir kritis menurut Schafersman (2012) merupakan salah satu kompetensi yang harus dikembangkan dan dilatihkan pada siswa melalui kegiatan pembelajaran sehingga kemampuan tersebut terus tumbuh dan berkembang karena kemampuan ini sangat penting bagi seluruh aspek kehidupan. Berpikir kritis adalah kemampuan bernalar dan berpikir reflektif yang diarahkan untuk memutuskan hal hal yang meyakinkan untuk dilakukan

Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengunggah kemampuan berpikir kritis pada anak khususnya adalah dengan mengajukan pertanyaan dan diskusi sesaat setelah cerita di sampaikan dan mengikuti serta membahas peran peran dramatik yang terdapat dalam cerita (Temple, 2015)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan desember 2023 di kelompok B TK Nurul Islam Harfiyah Kota Makassar dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis belum berkembang, karena pada saat proses pembelajaran masih terdapat beberapa anak belum mampu mengelompokan benda benda sesuai kategori. Hal ini terlihat ketika Anak masih merasa bingung ketika diminta pendidik untuk menunjukkan benda sesuai kategori, kurangnya kemampuan anak dalam membuat keputusan, hal ini terlihat pada saat kegiatan kegiatan sederhana dimana anak membuat keputusan untuk memilih warna,memilih menggunakan alat apa,dan memilih kegiatan yang diinginkan. Diperoleh rendahnya kemampuan berpikir kritis pada anak kelompok B ialah pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang

inovatif, sehingga menyebabkan anak cepat bosan dan kurang tertarik. Vygosty (Susanto, 2017) menyatakan bahwa “bermain mempunyai peran langsung terhadap kongnitif seseorang. Dengan bermain, daya pikir dan perkembangan otak anak semakin baik, serta berkembang secara optimal”.

Penting untuk diingat bahwa setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda dan tahap perkembangan ini dapat bervariasi, selain itu pengalaman dan stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan berpikir anak usia dini. (Reswari, 2021)

Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu permasalahan tersebut adalah pendidik dapat menerapkan permainan yang mampu menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Salah satu permainan yang dapat membantu stimulasi kemampuan berpikir kritis anak adalah permainan outdoor melalui bermain papan ular tangga, permainan papan ular tangga memiliki karakteristik yang membuatnya sesuai untuk digunakan dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Permainan outdoor adalah proses belajar melalui aktivitas bermain yang berlangsung di luar ruangan,termaksud pilihan untuk melibatkan diri dalam lingkungan alam.

Bermain ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan ini kepada anak. Ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang,anak akan terasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataanya permainan ini merupakan belajar sambil bermain.(Kurniawati, 2013 ; Rekysika & Haryanto ,2019)

Menurut Hutt et all (Clough, 2015) Permainan sebagai cara penting yang digunakan anak anak belajar, karena permainan memilki peran untuk anak usia dini. Maka dalam kegiatan belajar dibutuhkannya permainan dan alat permainan untuk mendukung belajar anak. Dalam (pedoman sarana bermain luar ruangan) (outdoor) anak usia dini adalah seperangkat alat dan bahan bermain yang pada umumnya berada atau ditempatkan diluar ruangan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usiadini, kegiatan bermain diluar ruangan adalah aktivitas bermain yang dilakukan anakdengan menyenangkan

Manfaat dari permainan outdoor (papan ular tangga ) ialah memberikan anak anak kesempatan untuk mengeksperisikan rasa keingintahuan mereka, karena keingintahuan mereka terstimulasi ketika berada di alam terbuka. Selain itu permainan

outdoor memberikan kebebasan pada anak-anak untuk bergerak dengan bebas sehingga mereka dapat mengeksperesikan bakat-bakat yang ada dalam diri mereka dengan lebih baik

Menurut Khadijah (2016) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

Dari Latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian "Pengaruh permainan ( Outdoor) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Nurul Islam Harfiyah Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Outdoor ( papan ular tangga) terhadap kemampuan berpikir kritis anak kelompok B di TK Islam Nurul Harfiyah Kota Makassar.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen jenis pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen one grup pretest posstest design. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelompok B TK Nurul Islam Harfiyah kota makassar yang terdiri dari 4 kelas Kelompok B dengan jumlah 45 anak dan sampel penelitian kelompok B3 berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, tes perlakuan, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari sampel penelitian berupa data kuantitatif data tersebut dianalisis dengan statistic deskriptif dan Teknik analisis statistik infrensial parametrik.

## Hasil Penelitian dan Dikusi

### Hasil

**Tabel 1 Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Permainan Papan Ular Tangga**

| NO | Subjek Penelitian | Skor Pretest |
|----|-------------------|--------------|
| 1  | ARS               | 23           |
| 2  | AI                | 27           |
| 3  | HLS               | 25           |
| 4  | BGA               | 28           |
| 5  | HSN               | 29           |

|           |       |      |
|-----------|-------|------|
| 6         | ABH   | 24   |
| 7         | HDR   | 27   |
| 8         | NZR   | 26   |
| 9         | RMT   | 24   |
| 10        | FDY   | 28   |
| 11        | AR    | 20   |
| 12        | ELBRT | 27   |
| 13        | EL    | 22   |
| 14        | NBL   | 23   |
| 315       | AFL   | 27   |
| Jumlah    |       | 377  |
| Rata-Rata |       | 25,1 |

Pada hasil data pretest menunjukkan kemampuan berpikir kritis anak pada permainan papan ular tangga perlu di tingkatkan melihat terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh skor rendah. peserta didik yang memperoleh skor rendah rata rata kemampuan manipulatif pada permainan Papan ular tangga terkadang anak belum faham tentang cara bermain dengan benar sesuai dengan yang telah di perlihatkan oleh guru.

Berdasarkan data hasil Pretest menunjukkan skor tertinggi yaitu 29 terdapat 3 peserta didik yang mendapat skor tertinggi dan skor terendah yaitu 20 dan terdapat 1 peserta didik yang mendapat skor terendah. Peserta didik yang mendapat skor tertinggi menunjukkan anak sudah mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dengan cara memainkan permainan papan ular tangga sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai terendah masih memerlukan bantuan guru atau peneliti dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya anak pada saat melakukan permainan papan ular tangga.

**Tabel 2 Skor *Posttest* Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Anak pada Permainan Papan Ular Tangga**

| NO | Subjek Penelitian | Skor Postest |
|----|-------------------|--------------|
| 1  | ARS               | 31           |
| 2  | AI                | 30           |
| 3  | HLS               | 38           |
| 4  | BGA               | 39           |
| 5  | HSN               | 40           |
| 6  | ABH               | 37           |
| 7  | HDR               | 38           |
| 8  | NZR               | 33           |

|           |       |      |
|-----------|-------|------|
| 9         | RMT   | 40   |
| 10        | FDY   | 34   |
| 11        | AR    | 31   |
| 12        | ELBRT | 38   |
| 13        | EL    | 33   |
| 14        | NBL   | 40   |
| 315       | AFL   | 39   |
| Jumlah    |       | 541  |
| Rata-Rata |       | 36,0 |

Hasil skor posstest menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peserta didik menunjukkan kemampuan mengurutkan benda sesuai ukuran berkembang sangat baik. Kemampuan mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menyebutkan bilangan 1-10, serta mengenal sebab akibat peserta didik juga mengalami peningkatan yang sangat baik dibanding dari hasil skor pada saat pretest. Hal ini didukung pada saat treatment, peserta didik melakukan kegiatan yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang diberikan oleh peneliti dengan baik.

Berdasarkan hasil posstest menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik berkembang sangat baik dilihat dari 3 peserta didik mendapatkan skor tertinggi yaitu dengan skor 40. Peserta didik yang memperoleh skor 40 menunjukkan peserta didik kemampuan berpikir kritisnya berkembang sangat baik. Skor terendah dengan nilai yaitu 31 dan hanya 2 peserta didik mendapatkan skor terendah. Skor peserta didik dari pretest ke posstest mengalami peningkatan cukup baik terbukti dari banyaknya peserta didik mendapatkan skor tertinggi pada saat posstest.

**Tabel 3 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Anak**

| No     | Subjek Penelitian | Skor Pretest | Skor Posttest | Hasil Peningkatan | Nlai |
|--------|-------------------|--------------|---------------|-------------------|------|
| 1      | ARS               | 23           | 31            | 8                 |      |
| 2      | AI                | 27           | 30            | 3                 |      |
| 3      | HLS               | 25           | 38            | 13                |      |
| 4      | BGA               | 28           | 39            | 11                |      |
| 5      | HSN               | 29           | 40            | 11                |      |
| 6      | ABH               | 24           | 37            | 13                |      |
| 7      | HDR               | 27           | 38            | 11                |      |
| 8      | NZR               | 26           | 33            | 7                 |      |
| 9      | RMT               | 24           | 40            | 16                |      |
| 10     | FDY               | 28           | 34            | 15                |      |
| 11     | AR                | 20           | 31            | 11                |      |
| 12     | ELBRT             | 27           | 38            | 11                |      |
| 13     | EL                | 22           | 33            | 11                |      |
| 14     | NBL               | 23           | 40            | 17                |      |
| 15     | AFL               | 27           | 39            | 12                |      |
| Jumlah |                   | 377          | 541           | 170               |      |

|           |      |      |    |
|-----------|------|------|----|
| Rata-Rata | 25,1 | 36,0 | 17 |
|-----------|------|------|----|

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa 15 subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah di berikan perlakuan melalui permainan Papan ular tangga. Namun masih ada peserta didik yang harus dikembangkan kemampuannya. Secara umum anak kelompok B setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Skor terendah peserta di kkelompok B saat Pretest adalah 20, setelah diberi perlakuan skor posttest tertinggi adalah 40. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa peserta didik kelompok B mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis uji peringkat bertanda Wilcoxon diperoleh nilai Asymp Sig (2-tailed) sebesar 0,001 disini dapat probabilitas dibawah 0,005 atau  $p < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini didasarkan pada pengambilan keputusan probabilitas : Jika Probabilitas (Asymp.Sig)  $< 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan jika probabilitas (Asymp.Sig)  $> 0,005$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fransisca et., 2020) dengan judul “Meningkatkan percaya diri Anak dengan permainan papan ular tangga “menjelaskan bahwa permainan papan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan melalui permainan papan ular tangga menunjukkan bahwa ke 15 subjek penelitian memperoleh skor Posttest lebih baik dibandingkan dengan skor Preetest.

Dari tabel data skor pretest peserta didik yang mendapat nilai terendah yaitu dengan skor 20 dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kritis pada permainan papan ular tangga anak masih kurang sedangkan skor Posttest tertinggi diperoleh peserta didik HSN,NBL, dan RMT dengan nilai 40 dapatdilihat bahwa kemampuan berpikir kritis melalui permainan papan ular tangga yang paling bagus diantara teman temannya.

Permainan papan ular tangga diberikan sebagai perlakuan (Treatment) pada perlakuan pertama peserta didik di perkenalkan cara bermain permainan tersebut. Pada saat anak diarahkan untuk bermain permainan papan ular tangga, masih ada beberapa anak anak yang masih kesulitan untuk memainkan permainan tersebut.

Perlakuan pada tahap kedua peneliti mengajak peserta didik untuk bermain permainan papan ular tangga lalu bergerak cara melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang ada pada dadu pada saat dilempar di papan ular tangga yang telah diajarkan sebelumnya tujuannya agar peserta didik mampu melempar dan melangkah dengan

benar. Pada treatment kali ini peneliti melempar dan melangkah pada kotak permainan tersebut sesuai dengan bagaimana cara anak melangkah pada permainan apakah anak dapat melangkah atau hanya berdiam diri pada kotak papan ular tangga saja. Beberapa peserta didik sudah mampu bermain dengan cara melangkah pada permainan papan ular tangga dengan baik, namun masih ada beberapa anak yang hanya berdiam diri dan masih dibantu oleh guru.

Pada perlakuan (treatment) terakhir peneliti mengajak peserta didik untuk bermain permainan papan ular tangga lalu diberikan sebuah pertanyaan atau pernyataan oleh guru sesuai dengan tema yang ada pada hari tersebut. Pada pemberian treatment peserta didik sudah mampu menunjukkan kemampuan berpikir kritisnya dengan cara pada saat bermain anak sudah mampu melakukan pernyataan yang diberikan oleh guru pada permainan papan ular tangga sesuai yang telah diajarkan oleh guru dan peneliti. Meskipun pada saat pemberian treatment berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dalam melakukan pernyataan yang diberikan oleh guru atau peneliti dan hanya berdiam diri serta bermain main selama proses pemberian treatment.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa permainan papan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada anak, selain itu dikarenakan adanya pengenalan cara memainkan permainan tersebut oleh guru dan peneliti sebelum memulai kegiatan bermain papan ular tangga.

Hasil yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan dimana adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis anak setelah diberikan permainan papan ular tangga. Hasil nilai rata rata pretest diperoleh dengan skor 25,1 dan pada saat posttest nilai rata rata yang diperoleh 36,0. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata rata kemampuan berpikir kritis anak dari sebelum pemberian permainan papan ular tangga dan menunjukkan adanya pengaruh yang di dapatkan setelah pemberian permainan papan ular tangga

Kemudia didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan Wilcoxon signed rank test pada program SPSS diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar 0,01 disini didapat probabilitas dibawah 0,05 atau  $p < 0,05$  yang berarti  $H_0$  Ditolak. Sesuai dengan jika probabilitas (Asymp.sig) maka  $H_a$  diterima, dan jika probabilitas (Asymp.sig)  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Pada observasi awal yang dilakukan beberapa anak belum mampu melakukan kemampuan gerakan tubuh secara terkordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan. Dan itu disebabkan karena anak masih belum mampu melompat dan meletakkan kaki dengan sesuai pada saat bermain, dan berjinjit mengikuti aturan main sesuai dengan yang telah di perhatikan oleh guru, melainkan anak hanya berjalan ketika bermain, selain itu sebagian anak juga belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan kepada guru. Hal ini disebabkan karena anak belum mengetahui cara bermain permainan dende-dende dikarenakan pada zaman sekarang anak lebih dominan bermain menggunakan media digital atau gadget. Pada observasi akhir, setelah anak diberikan perlakuan berupa penerapan permainan tradisional dende-dende, kemampuan manipulatif anak dapat meningkat, Hal ini dapat dilihat dari kemampuan ketika anak diminta untuk melempat dan melompat menggunakan satu kaki sudah tepat, dan juga pada saat anak diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan pada guru anak sudah mampu menjawab beberapa pertanyaan.

Hasil yang diperoleh dari data penelitian secara keseluruhan dimana adanya peningkatan kemampuan manipulatif anak setelah diberikan permainan tradisional dende-dende. Hasil nilai-nilai rata-rata pretest diperoleh skor 25,3 dan pada saat posttest nilai rata-rata yang diperoleh 35,6. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata kemampuan manipulatif anak dari sebelum pemberian permainan tradisional dende-dende dan menunjukkan adanya pengaruh yang didapatkan setelah pemberian permainan dende-dende. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp sig ( 2-tailed ) sebesar  $<0,001$  ( $p < 0,005$ ) dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional dende-dende terhadap kemampuan manipulatif anak usia ( 5-6 Tahun ) di Ra Aisyiyah Likuboddong Kabupaten Gowa.

Sesuai dengan hambatan dari hasil penelitian terkait kemampuan manipulatif anak pada permainan tradisional dende-dende setelah melakukan beberapa penelitian dan melakukan penelitian pretest dengan posttest secara keseluruhan memiliki peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan manipulatif anak setelah diberikan permainan tradisional dende-dende. Terkait dengan nilai rata-rata pretest diperoleh skor 25,3 dan posttest nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 35,6 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain permainan tradisional dende-dende , dimana pada kegiatan bermain tersebut merupakan suatu hal yang baru bagi anak sehingga melalui kegiatan bermain permainan tradisional menjadi daya tarik

tersendiri bagi anak untuk ikut aktif dalam melakukan kegiatan sambil bermain khususnya dalam perkembangan motorik pada anak sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson ( Sera Yulianti,2019 ) Memandang bermain adalah alat yang penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya, dan beberapa keterampilan sosial lainnya.

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan dengan baik terbukti dengan hasil perolehan *Posttest* kemampuan berpikir kritis anak meningkat dibandingkan pada saat perolehan hasil *Pretest*. Berdasarkan hasil uji statistik dinyatakan penerimaan hipotesis terhadap  $H_a$  diterima dan ditolakny hipotesis  $H_o$  . Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah diberikan *treatment* permainan papan ular tangga.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan beberapa saran seperti penerapan permainan papan ular tangga dalam pembelajaran harus lebih ditingkatkan, dikarenakan selain mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, juga agar guru dapat melestarikan beberapa permainan yang sudah mulai tidak pernah dimainkan oleh anak. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan semoga dapat melakukan penelitian yang lebih lanjut,tentang penerapan permainan papan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis,dilakukan penelitian ulang yang dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih banyak dengan harapan menyelesaikan masalah dengan baik. Dan penelitian selanjutnya yang tertarik dengan kemampuan berpikir kritis serta diharapkan dapat menciptakan dan mengujicobakan media media yang lebih bervariasi sehingga dapat menjadi referensi untuk pengembangan keaksaraan anak usia dini.

## **Daftar Pustaka**

- Angraini, G. F., Sasmiati, S., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui storytelling di Tk amartani bandar lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1(1)
- Clough, Peter dan Nutbrown Cathy. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini (Sejarah, Filosofi Dan Pengalaman)*. Yogyakarta ; Pustaka Pelajar

- Dinicahyani, N., & Jamil, Z. A. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14-22
- Fajri, Z., Mutmainah, N., & Sajuri, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di Kb An Nawawi Bondowoso. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(1), 79-102
- Herniawati, A. (2023). Metode bermain : upaya mengembangkan kemampuan kognitif di era kurikulum merdeka. *Jurnal Intisari*, 1 (1), 10-18.
- Kusuma, T. C., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413-420
- Mubiskin, I (2010) Buku Pintar PAUD Jogjakarta : Laksana
- Ratnasari, E.M (2020). Outdoor learning terhadap literasi numerasi anak usia dini. *Thufula : Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudathul Athfal*, 8(2). 182
- Robilah, R., Hurri, I., & Ashshidiki, A. (2022). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Dengan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 136-148.
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis penggunaan media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105-118.
- Ruslan, P. O., Hayati, T., & Nuraeni, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6),
- Susanto.A 2011. Perkembangan Anak Usia: pengantar dalam berbagai Aspeknya. Jakarta : Kencana
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96
- Barnett, Lisa M. 2015a. "Active Gaming as a Mechanism to Promote Physical Activity and Fundamental Movement Skill in Children Available from Deakin Research Online :"(February 2017)*