
Implementasi Kreativitas Guru Dalam Merancang Permainan Interaktif Untuk Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Rismaba Cikarang

Rokhanah, Choiriyah Chalid, Sudi Suhardjo

Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi, Indonesia

e-mail: anahrokhanah3@gmail.com, choiriyah13@panca-sakti.ac.id, sudisuhar@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of teacher creativity in designing interactive games to stimulate the critical thinking skills of children aged 5–6 years at TK Rismaba Cikarang. This study employed a descriptive qualitative research method. The research subjects consisted of a Group B teacher who implemented interactive games during classroom learning activities. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing, while the validity of the data was ensured through source triangulation and technique triangulation.

The findings revealed that the teacher implemented creativity in designing interactive games by modifying learning activities, developing instructional media, adapting learning experiences to children's characteristics, and creating an active and enjoyable learning environment. The implementation of these interactive games stimulated children's critical thinking skills, as reflected in their ability to observe, ask questions, express opinions, solve simple problems, and draw conclusions appropriate to their stage of development. The study concludes that the implementation of teacher creativity in designing interactive games plays an important role in stimulating the critical thinking skills of children aged 5–6 years at TK Rismaba Cikarang. Therefore, teacher creativity should be continuously supported and enhanced by early childhood education institutions through the provision of learning facilities, instructional media, and professional development opportunities to promote more innovative learning and optimize children's critical thinking development.

Keywords: *Teacher Creativity, Interactive Games, Critical Thinking Skills, Early Childhood Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kreativitas guru dalam merancang permainan interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru kelompok B yang mengimplementasikan permainan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah mengimplementasikan kreativitasnya dalam merancang permainan interaktif melalui kemampuan memodifikasi permainan, mengembangkan media pembelajaran, menyesuaikan kegiatan dengan karakteristik anak, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Implementasi tersebut memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir kritis anak yang ditunjukkan melalui kemampuan mengamati, aktif bertanya,

mengemukakan pendapat, memecahkan masalah sederhana, dan menyimpulkan hasil kegiatan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi kreativitas guru dalam merancang permainan interaktif berperan dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang. Oleh karena itu, kreativitas guru perlu terus didukung dan dikembangkan oleh lembaga pendidikan melalui penyediaan fasilitas, media pembelajaran, serta kesempatan mengikuti pelatihan profesional sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan mampu mengoptimalkan perkembangan berpikir kritis anak.

Kata Kunci: *Kreativitas Guru, Permainan Interaktif, Kemampuan Berpikir Kritis, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahapan yang paling mendasar dalam pembentukan karakter dan kemampuan akademik seseorang. Pendidikan Anak Usia Dini juga menentukan kesiapan anak saat akan menuju ke jenjang Pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar (SD). Dalam undang-undang no.20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan nasional menjelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia sejak lahir sampai 6 tahun, tetapi para ahli mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada di periode usia 0-8 tahun yang memiliki masa keemasan atau *golden age* (HASANAH & FAJRI, 2022). Menurut Gardner dalam kutipan Mulyasa, menyebutkan bahwa otak manusia berkembang sangat cepat pada saat usia dini sehingga memerlukan stimulasi-stimulasi yang tepat untuk kebersamaan masa *golden age* ini (Devianti et al., 2020). Dengan demikian, proses pembelajaran pada jenjang ini harus dirancang secara optimal agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, yang dilakukan secara tepat dan menggembirakan.

Salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam PAUD adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak, karena melalui bermain, secara tidak langsung dan tanpa mereka sadari, banyak hal yang mereka pelajari. Permainan interaktif menjadi salah satu bentuk kegiatan bermain yang mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Melalui Permainan Interaktif, anak dapat belajar sambil berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Situasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar (Mahmud, 2023). Dengan demikian, diperlukan penelitian yang mengkaji bagaimana kreativitas guru dalam merancang permainan interaktif diimplementasikan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun sehingga dapat memberikan gambaran mengenai praktik pembelajaran yang efektif di pendidikan anak usia dini.

Peran guru dalam proses pembelajaran di PAUD menjadi sangat krusial dalam menentukan suatu keberhasilan proses pembelajaran. Guru bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang dapat menciptakan suasana belajar yang positif. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Permata & Hapsari, 2021). Dalam hal ini, kreativitas guru menjadi faktor penting dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik. Guru yang kreatif mampu mengembangkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang inovatif. Kreativitas guru juga berkaitan dengan kemampuan dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan anak yang begitu kompleks.

Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan media dan permainan yang variatif. Guru dituntut mampu menciptakan permainan interaktif yang tidak hanya menarik tetapi juga mengedukasi. Pemanfaatan media sederhana dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran (Widyastuti & Rahmawati, 2024). Penggunaan bahan sederhana dapat menjadi alternatif dalam menciptakan permainan yang kreatif. Permainan yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak. Selain itu, guru juga perlu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, agar proses pembelajaran lebih bervariasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga dapat memahami materi secara lebih nyata sebagai pengalaman yang bermakna bagi mereka.

Minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini. Anak yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya rendahnya minat belajar dapat menyebabkan anak kurang fokus dan tidak mau terlibat secara maksimal. Maka dari itu diperlukan strategi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar anak agar kemampuan berfikir kritisnya terasah. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran (Elok et al., 2023). Berdasarkan hasil pengamatan awal di Tk Rismaba Cikarang, ditemukan bahwa minat belajar anak usia 5-6 tahun masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi anak saat guru menjelaskan materi. Karena metode pembelajaran yang digunakan di lembaga ini masih cenderung monoton dan kurang variatif. Kondisi ini menyebabkan anak mudah merasa bosan selama kegiatan berlangsung (Nurdiana, 2023). Beberapa anak terlihat kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi anak saat guru menjelaskan materi, sebagian dari anak-anak ini lebih tertarik berbicara sesama teman atau ada yang asyik mainan sendiri.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak adalah dengan menerapkan permainan interaktif. Permainan Interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran terasa lebih alami. Selain itu, permainan interaktif juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar anak. Namun, keberhasilan penggunaan permainan ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancangnya. Keanekaragaman cara bermain yang interaktif berperan penting dalam menumbuhkan antusias belajar anak-anak di kelas (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2021). Di Tk Rismaba Cikarang, tidak semua guru memiliki kreativitas yang sama dalam merancang permainan interaktif. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide permainan yang menarik. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, keterbatasan Fasilitas juga menjadi salah satu kendala yang dihadapi. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran interaktif. Minimnya fasilitas dan kemampuan berinovasi dari sesama pendidik di Tk menjadi salah satu faktor penghambat kreativitas guru.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar anak (Kasmiati, 2022). Implementasi kreativitas dalam merancang permainan interaktif perlu dilakukan secara sistematis dan terencana. Guru harus mampu menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, Permainan yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Kegiatan bermain harus dirancang agar dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak secara

maksimal. Proses evaluasi juga perlu dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan yang digunakan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar anak agar kemampuan berfikir kritis nya semakin terasah. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang lebih mendalam mengenai implementasi kreativitas guru dalam merancang permainan interaktif. Penelitian ini difokuskan pada anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai praktik pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran di PAUD dapat terus ditingkatkan.

METODE

Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui studi kasus ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan interaktif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang. Fokus kajian mencakup proses guru dalam menggali ide, menentukan jenis permainan, menyusun urutan pelaksanaan, mengimplementasikan kegiatan, hingga mengevaluasi keberlanjutan program serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, terhitung mulai 11 Mei hingga 12 Juni 2026, dengan frekuensi tatap muka dua kali seminggu menyesuaikan jadwal sekolah. Subjek penelitian melibatkan 12 anak kelompok B yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, serta didukung oleh guru kelas dan kepala sekolah sebagai informan utama.

Data dalam penelitian ini mencakup informasi mengenai perencanaan, proses pelaksanaan, evaluasi, serta pola respons anak selama aktivitas bermain interaktif berlangsung. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung saat proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur bersama guru dan kepala sekolah, serta studi dokumentasi terhadap modul ajar, dokumen RPPH, media permainan, dan foto kegiatan. Keabsahan data diuji secara ketat melalui perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, dan penerapan triangulasi yang meliputi triangulasi sumber, teknik, serta waktu untuk memastikan kredibilitas dan keobjektifan temuan di lapangan.

Prosedur analisis data dilakukan secara berkelanjutan sejak awal hingga akhir pengumpulan data dengan mengadopsi model interaktif Miles dan Huberman. Tahapan analisis dimulai dari reduksi data untuk menyeleksi dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, dilanjutkan dengan penyajian data dalam bentuk teks naratif yang terstruktur. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan dan verifikasi secara mendalam untuk menguji konsistensi serta kesesuaian temuan dengan kondisi faktual di sekolah. Melalui alur metodologis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan gambaran yang utuh, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik mengenai efektivitas permainan interaktif dalam merangsang penalaran kritis anak usia dini..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam perkembangan kognitif karena pada tahap ini anak mengalami pertumbuhan kemampuan berpikir yang berlangsung sangat cepat. Perkembangan tersebut perlu memperoleh stimulasi yang berkesinambungan, baik melalui lingkungan keluarga sebagai pendidikan pertama anak maupun melalui lingkungan sekolah sebagai lembaga pendidikan yang memberikan pengalaman belajar secara lebih terarah. Di sekolah, perkembangan kognitif tidak

berkembang secara terpisah, tetapi saling berkaitan dengan perkembangan bahasa, motorik, sosial-emosional, dan aspek perkembangan lainnya. Mengoptimalkan perkembangan kognitif anak sesuai dengan karakteristik dan tahapan usianya, merupakan peran penting seorang guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu bentuk perkembangan kognitif yang mulai tampak pada anak usia 5–6 tahun dan perlu distimulasi melalui kegiatan belajar yang aktif, menarik, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengemukakan alasan terhadap jawabannya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Rismaba Cikarang, guru memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir kritis anak melalui berbagai permainan interaktif yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan melibatkan seluruh anak secara aktif. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, bekerja sama dengan teman, mengambil keputusan, serta menemukan solusi sederhana selama proses bermain.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sehingga proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi secara mendalam, sistematis, dan cermat untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan stimulasi kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan interaktif di TK Rismaba Cikarang. Selama proses penelitian, peneliti berupaya mendokumentasikan setiap temuan secara objektif agar hasil observasi yang disajikan dapat dipahami dengan jelas serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat karena menyesuaikan dengan kalender akademik sekolah, yang pada saat itu bertepatan dengan persiapan asesmen akhir tahun serta adanya libur Hari Raya Idul Adha dan Hari Raya Waisak, sehingga kesempatan observasi menjadi lebih terbatas. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak kelompok usia 5–6 tahun mulai berkembang melalui keterlibatan mereka dalam berbagai permainan interaktif yang dirancang oleh guru. Anak terlihat semakin berani mengemukakan pendapat, mencoba menemukan solusi terhadap permasalahan sederhana, serta memberikan alasan atas jawaban yang disampaikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan telah mengarah pada perkembangan kemampuan berpikir kritis anak dan diharapkan dapat menjadi bekal yang terus berkembang ketika mereka melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Dasar.

Uraian mengenai hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan stimulasi kemampuan berpikir kritis melalui permainan interaktif tersebut dipaparkan pada temuan-temuan berikut ini:

1. Kreativitas guru

a. Kemampuan Memodifikasi Permainan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran di kelompok TK B, Ibu Halimatussa'diah (Bu Diah) menunjukkan kemampuan dalam memodifikasi permainan interaktif agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Guru tidak selalu menggunakan permainan dalam bentuk aslinya, melainkan melakukan berbagai penyesuaian terhadap aturan bermain, media yang digunakan, maupun alur kegiatan sehingga permainan menjadi lebih menarik dan relevan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Sebelum permainan dimulai, Bu Diah terlebih dahulu mengajak anak berdialog melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana,

seperti "Hari ini kita mau main apa ya?" atau "Hari ini kita main ini (menunjuk suatu A.P.E) yuk" atau pertanyaan lain yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Melalui kegiatan tersebut, anak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat, menebak cara bermain, serta memahami tujuan permainan sebelum memasuki kegiatan inti. Modifikasi permainan yang dilakukan guru juga disesuaikan dengan kemampuan anak sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa cara guru mengembangkan permainan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong anak untuk lebih terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran.

b. Fleksibilitas

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa Bu Diah memiliki fleksibilitas dalam mengelola pembelajaran di kelas. Selama kegiatan berlangsung, guru mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan situasi dan respons anak tanpa terpaku pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Ketika terdapat anak yang mengalami kesulitan memahami aturan permainan atau mulai kehilangan fokus, Bu Diah dengan cepat mengubah cara penyampaian instruksi, membagi kelompok belajar, maupun menyederhanakan tingkat kesulitan permainan agar tetap dapat diikuti oleh seluruh peserta didik. Guru juga memanfaatkan berbagai metode seperti demonstrasi, tanya jawab, bernyanyi, dan permainan kelompok secara bergantian sehingga suasana pembelajaran tetap kondusif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

c. Elaborasi

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan elaborasi Bu Diah tampak pada cara guru mengembangkan setiap kegiatan pembelajaran menjadi lebih kaya dan bermakna. Guru tidak hanya memberikan permainan sebagai aktivitas utama, tetapi menambahkan pertanyaan pemantik, kegiatan mengamati, berdiskusi sederhana, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelaskan hasil pengamatan maupun pengalaman mereka selama bermain. Selain itu, setiap permainan dikembangkan melalui beberapa tahapan, mulai dari pemberian contoh, pelaksanaan permainan, refleksi sederhana, hingga pemberian penguatan terhadap hasil belajar anak. Pengembangan kegiatan tersebut membuat pembelajaran berlangsung lebih variatif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta bekerja sama dengan teman sebayanya.

d. Pemanfaatan Media (kelancaran berpikir)

Hasil observasi selanjutnya menunjukkan bahwa Bu Diah memiliki kemampuan memanfaatkan media pembelajaran dari bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekolah. Salah satu media yang sering digunakan adalah kardus bekas yang diolah menjadi berbagai bentuk permainan interaktif sesuai dengan tema pembelajaran, seperti papan permainan untuk *puzzle*, media mencocokkan gambar pada permainan berbisik, maupun alat permainan edukatif lainnya. Penggunaan bahan bekas tersebut menunjukkan kreativitas guru dalam mengoptimalkan sumber daya yang ada tanpa bergantung pada media pembelajaran yang mahal. Media yang dibuat memang tampak sederhana, aman digunakan oleh anak, tetapi kesederhanaan media permainan ini mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Pelaksanaan Permainan Interaktif

a. Keterlibatan aktif anak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses penelitian di TK Rismaba Cikarang, pelaksanaan permainan interaktif dirancang sedemikian rupa sehingga melibatkan seluruh anak kelompok B secara aktif dalam setiap kegiatan. Guru memastikan bahwa tidak ada anak yang hanya menjadi penonton, melainkan seluruh peserta memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi sesuai dengan peran dan kemampuannya masing-masing. Keterlibatan seluruh anak terlihat sejak kegiatan dimulai, ketika guru memberikan penjelasan aturan permainan, membagi kelompok, hingga anak mengikuti setiap tahapan permainan secara bergantian. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya memberikan kesempatan belajar yang sama kepada setiap anak agar seluruhnya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna selama berada di lingkungan sekolah. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat mengikuti permainan dengan antusias karena aktivitas yang diberikan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang senang bermain, bergerak, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui permainan interaktif tersebut, anak tidak hanya menikmati kegiatan bermain, tetapi juga memperoleh berbagai pengalaman belajar baru tanpa merasa sedang mengikuti proses pembelajaran yang bersifat formal. Guru menyisipkan berbagai informasi, pertanyaan, serta tantangan sederhana di dalam permainan sehingga anak secara tidak langsung belajar mengenal konsep, memecahkan masalah, bekerja sama, dan mengomunikasikan pendapatnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung secara alami karena bermain merupakan aktivitas yang telah menjadi bagian dari keseharian anak usia dini.

b. Interaksi Guru dan murid

Berdasarkan hasil observasi, interaksi antara guru dan anak selama pelaksanaan permainan interaktif berlangsung secara aktif dan komunikatif. Guru tidak hanya memberikan instruksi mengenai aturan permainan, tetapi juga secara konsisten mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana yang mendorong anak untuk berpikir sebelum memberikan jawaban atau mengambil keputusan. Pertanyaan seperti "Mengapa kamu memilih cara itu?", "Bagaimana jika caranya diubah?", atau "Menurutmu apa yang akan terjadi selanjutnya?" sering disampaikan guru ketika anak sedang bermain. Anak kemudian merespons dengan menyampaikan pendapat, memberikan alasan, mencoba alternatif penyelesaian, bahkan berdiskusi dengan teman satu kelompok ketika mengalami kesulitan. Interaksi tersebut berlangsung secara alami di tengah suasana bermain sehingga anak tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya sedang mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Melalui proses tanya jawab, pemberian kesempatan untuk mencoba kembali, serta penguatan yang diberikan guru terhadap setiap pendapat anak, terlihat bahwa permainan interaktif tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk melatih anak mengamati, menganalisis, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, serta menyampaikan alasan terhadap pilihan yang mereka buat selama kegiatan.

a. Interaksi antar murid

Pelaksanaan permainan interaktif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, dan belajar dari teman sebayanya. Anak yang pada awalnya tampak ragu mulai berani mengikuti arahan guru, berpartisipasi dalam kelompok, serta mencoba menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung. Guru memberikan pendampingan dan motivasi kepada seluruh

anak agar tetap percaya diri mengikuti kegiatan hingga selesai. Berdasarkan hasil observasi, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan kondusif sehingga setiap anak memperoleh pengalaman belajar yang mungkin tidak selalu mereka peroleh di lingkungan rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan interaktif tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh anak secara aktif dalam proses belajar di TK Rismaba Cikarang.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Mengamati

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan permainan interaktif di Kelompok B TK Rismaba Cikarang, kemampuan anak dalam mengamati mulai terlihat sejak guru memperkenalkan kegiatan bermain. Sebelum permainan dimulai, Bu Diah menjelaskan tujuan, aturan, serta cara memainkan permainan dengan menggunakan media yang telah dimodifikasi. Pada tahap tersebut, sebagian besar anak menunjukkan perhatian yang baik dengan memusatkan pandangan kepada guru, mendengarkan instruksi yang disampaikan, serta mengamati media permainan yang berada di depan mereka. Anak tampak mengikuti penjelasan guru dengan antusias dan berusaha memahami setiap tahapan permainan sebelum mulai berpartisipasi.

Selama kegiatan berlangsung, kemampuan mengamati anak semakin terlihat ketika mereka memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru maupun teman yang mendapat giliran pertama. Anak mengamati cara menggunakan media permainan, urutan langkah yang dilakukan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Beberapa anak terlihat memperhatikan dengan saksama sebelum mencoba permainan secara mandiri, sementara anak lainnya sesekali mengarahkan pandangan kepada teman untuk memastikan langkah yang akan dilakukan sudah sesuai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses mengamati tidak hanya dilakukan terhadap media permainan, tetapi juga terhadap tindakan guru dan teman sebagai sumber informasi sebelum anak mengambil tindakan.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, kemampuan mengamati anak selama pelaksanaan permainan interaktif menunjukkan perkembangan yang baik. Sebagian besar anak mampu memusatkan perhatian pada penjelasan guru, mengamati media permainan secara teliti, serta memperhatikan setiap tahapan kegiatan sebelum memberikan respons. Meskipun masih terdapat beberapa anak yang sesekali terdistraksi oleh lingkungan sekitar, mereka kembali mampu memfokuskan perhatian setelah memperoleh arahan dari guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan interaktif yang dilaksanakan di TK Rismaba Cikarang memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan mengamati sebagai dasar dalam memahami informasi sebelum melanjutkan ke proses berpikir berikutnya.

b. Aktif Bertanya

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan anak untuk aktif bertanya mulai terlihat sejak guru selesai menjelaskan aturan permainan interaktif. Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Antusiasme tersebut tampak ketika beberapa anak secara spontan mengajukan pertanyaan kepada guru tanpa menunggu giliran karena ingin segera mengetahui apa nama permainan yang akan dilakukan, cara bermain, penggunaan media, maupun aturan yang harus diikuti. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena anak-anak saling

berebut menyampaikan pertanyaan sebagai bentuk rasa ingin tahu terhadap permainan yang baru mereka temui selama mengikuti pembelajaran di TK Rismaba Cikarang.

Guru merespons antusiasme tersebut dengan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menyampaikan pertanyaan secara bergantian. Bu Diah mengarahkan anak agar mendengarkan pertanyaan teman terlebih dahulu sebelum menyampaikan pertanyaan berikutnya. Selama proses tersebut, anak tetap menunjukkan perhatian terhadap penjelasan guru dan berusaha memahami jawaban yang diberikan. Interaksi yang terjadi berlangsung secara aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan mendorong anak untuk terus menggali informasi mengenai kegiatan bermain yang akan dilakukan.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, kemampuan anak untuk aktif bertanya selama pelaksanaan permainan interaktif menunjukkan perkembangan yang baik. Sebagian besar anak memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait aturan permainan, penggunaan media, maupun langkah-langkah yang harus dilakukan. Meskipun pada awalnya beberapa anak menyampaikan pertanyaan secara bersamaan karena antusias mengikuti kegiatan yang masih baru bagi mereka, guru mampu mengarahkan anak untuk bertanya secara bergantian sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung dengan tertib. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan interaktif yang dimodifikasi oleh guru mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong anak untuk aktif mencari informasi melalui pertanyaan yang mereka ajukan.

c. Mengemukakan Pendapat

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan permainan interaktif di Kelompok B TK Rismaba Cikarang, kemampuan anak dalam mengemukakan pendapat mulai terlihat ketika guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi sebelum menentukan jawaban atau menyelesaikan tugas permainan. Sebagian besar anak tampak berani menyampaikan ide maupun pendapatnya kepada teman satu kelompok mengenai langkah yang akan dilakukan. Anak tidak hanya mendengarkan pendapat teman, tetapi juga berusaha memberikan usulan sesuai dengan pemahamannya terhadap permainan. Pada beberapa kesempatan, Bu Diah sering memberikan pertanyaan pemantik agar anak terdorong untuk berani menyampaikan pendapatnya secara lebih percaya diri kepada teman-temannya, baik saat kegiatan berlangsung maupun saat diskusi di akhir kegiatan main.

Selama kegiatan berlangsung, kemampuan anak dalam mengemukakan pendapat semakin terlihat ketika anak hanya menyampaikan pendapat kepada teman sekelompok, Anak yang ditunjuk sebagai perwakilan kelompok mampu menyampaikan hasil kesepakatan kelompok dengan bahasa yang sederhana, sedangkan anggota kelompok lainnya sesekali menambahkan informasi apabila terdapat hal yang belum disampaikan. Selain itu, beberapa anak juga tampak memberikan tanggapan terhadap pendapat kelompok lain dengan menyampaikan alasan mengapa mereka memiliki jawaban atau cara bermain yang berbeda. Interaksi tersebut berlangsung secara aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menyampaikan gagasan yang dimilikinya.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, kemampuan anak dalam mengemukakan pendapat selama pelaksanaan permainan interaktif menunjukkan perkembangan yang beragam. Sebagian anak telah berani menyampaikan ide atau pendapat kepada teman

dalam kelompoknya saat berdiskusi untuk menyelesaikan permainan. Sementara itu, beberapa anak lainnya menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dengan memberikan saran, masukan, bahkan arahan kepada kelompok lain ketika diminta guru untuk saling berbagi hasil permainan. Meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan dorongan dari guru untuk berbicara, secara umum anak telah menunjukkan keberanian dalam menyampaikan gagasan sesuai dengan pemahamannya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan interaktif memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat sesuai dengan tingkat kepercayaan diri dan kemampuan komunikasinya masing-masing.

d. Memecahkan masalah

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan berbagai permainan interaktif di Kelompok B TK Rismaba Cikarang, kemampuan anak dalam memecahkan masalah mulai terlihat ketika mereka dihadapkan pada berbagai tantangan yang harus diselesaikan selama kegiatan bermain. Tantangan tersebut mengharuskan anak untuk berpikir sebelum menentukan pilihan, mencari jawaban yang sesuai, maupun mengambil keputusan berdasarkan aturan permainan yang telah dijelaskan oleh guru. Sebagian besar anak tampak berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan dengan memanfaatkan informasi yang telah mereka peroleh selama penjelasan maupun selama kegiatan bermain berlangsung.

Selama proses permainan, anak menunjukkan berbagai cara dalam menemukan solusi ketika menghadapi kesulitan. Beberapa anak mencoba mengingat kembali petunjuk yang telah disampaikan guru, sementara anak lainnya berdiskusi dengan teman sekelompok untuk memperoleh jawaban yang dianggap paling tepat. Ketika solusi yang dipilih belum sesuai, anak tidak langsung menyerah, tetapi mencoba kembali dengan mempertimbangkan pengalaman sebelumnya. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum memberikan arahan, sehingga anak memiliki ruang untuk menemukan penyelesaian berdasarkan pemahaman yang dimilikinya.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, kemampuan anak dalam memecahkan masalah menunjukkan perkembangan yang beragam. Sebagian besar anak telah mampu menemukan solusi terhadap tantangan yang diberikan melalui proses berpikir, berdiskusi, serta mencoba kembali ketika mengalami kesalahan. Sementara itu, beberapa anak masih memerlukan arahan atau pertanyaan pemantik dari guru untuk membantu mereka memahami permasalahan yang dihadapi sebelum menentukan penyelesaiannya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan tingkat perkembangan dan pengalaman belajar masing-masing anak.

e. Menyimpulkan

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan berbagai permainan interaktif di Kelompok B TK Rismaba Cikarang, kemampuan anak dalam menyimpulkan mulai terlihat ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelaskan hasil kegiatan bermain yang telah dilakukan. Setelah menyelesaikan setiap permainan, anak tidak hanya diminta menyampaikan jawaban yang diperoleh, tetapi juga menjelaskan alasan dari jawaban tersebut. Sebagian besar anak tampak mampu menyampaikan hasil yang diperoleh dengan menggunakan bahasa sederhana sesuai dengan pemahamannya. Meskipun penjelasan yang diberikan masih singkat, anak telah berusaha

menghubungkan jawaban yang dipilih dengan pengalaman yang mereka peroleh selama mengikuti permainan.

Selama kegiatan berlangsung, kemampuan anak dalam menjelaskan alasan atas jawaban yang diberikan menunjukkan perkembangan yang beragam. Beberapa anak mampu menjelaskan alasan secara spontan tanpa bantuan guru, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan pertanyaan pemantik agar dapat mengungkapkan proses berpikirnya. Ketika guru menanyakan alasan memilih suatu jawaban, anak berusaha memberikan penjelasan berdasarkan apa yang mereka lihat, dengar, maupun lakukan selama permainan berlangsung. Selain itu, beberapa anak juga mampu memberikan tanggapan sederhana terhadap jawaban teman dengan menyampaikan persamaan atau perbedaan alasan yang mereka miliki.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, sebagian besar anak telah menunjukkan kemampuan awal dalam menyimpulkan hasil kegiatan bermain melalui penjelasan yang mereka sampaikan. Anak tidak hanya menyebutkan jawaban akhir, tetapi mulai mampu mengemukakan alasan yang mendasari pilihan tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan berpikirnya. Walaupun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan guru untuk menyampaikan alasan secara lebih lengkap, secara umum anak telah menunjukkan keberanian dan kemampuan dalam menjelaskan hasil pemikirannya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan kembali hasil berpikirnya melalui penyampaian jawaban beserta alasan yang mendukung jawaban tersebut.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Rismaba Cikarang, diperoleh temuan bahwa kreativitas guru dalam merancang permainan interaktif berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi anak usia 5–6 tahun. Kreativitas tersebut tampak melalui kemampuan guru memodifikasi berbagai permainan sesuai dengan tema pembelajaran, menunjukkan fleksibilitas dalam menyesuaikan aturan maupun langkah permainan dengan kebutuhan anak, mengembangkan permainan secara lebih rinci melalui elaborasi, serta memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekolah. Kreativitas guru dalam merancang permainan tersebut menghasilkan variasi kegiatan belajar yang menarik sehingga anak menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan permainan interaktif yang dirancang guru juga menunjukkan bahwa anak terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan bermain. Anak tidak hanya mengikuti instruksi yang diberikan guru, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta berinteraksi secara positif selama menyelesaikan berbagai tantangan dalam permainan. Interaksi yang terjalin antara guru dan anak berlangsung secara komunikatif melalui pemberian arahan, pertanyaan pemantik, dan umpan balik yang mendorong anak untuk berpikir. Selain itu, interaksi antaranak terlihat melalui kegiatan saling berdiskusi, bertukar pendapat, membantu teman, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Suasana pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa permainan interaktif memberikan ruang bagi anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan interaktif mampu menstimulasi munculnya berbagai indikator kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5–6 tahun. Anak menunjukkan kemampuan mengamati dengan memusatkan

perhatian terhadap penjelasan guru dan media permainan, aktif bertanya untuk memperoleh informasi yang belum dipahami, serta berani mengemukakan pendapat atau ide kepada teman sekelompok maupun kelompok lain. Selain itu, anak mulai mampu menemukan solusi ketika menghadapi tantangan dalam permainan melalui proses berpikir, berdiskusi, dan mencoba kembali apabila mengalami kesalahan. Pada akhir kegiatan, sebagian besar anak telah mampu menjelaskan hasil maupun alasan atas jawaban atau pilihan yang mereka berikan sesuai dengan pemahaman masing-masing. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan permainan interaktif memberikan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif anak sekaligus menstimulasi berkembangnya kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi kreativitas guru dalam merancang permainan interaktif untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Guru menggali ide dan menentukan jenis permainan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang.

Guru menggali ide permainan interaktif dari berbagai sumber, terutama melalui platform media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok, dan YouTube. Berbagai ide tersebut kemudian dipilih dan dimodifikasi agar sesuai dengan tema pembelajaran, karakteristik anak usia 5–6 tahun, tujuan pembelajaran, serta kondisi dan fasilitas yang tersedia di TK Rismaba Cikarang. Proses ini menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak hanya terlihat dari menemukan ide permainan, tetapi juga dari kemampuan menyesuaikan permainan dengan kebutuhan perkembangan anak.

2. Urutan pelaksanaan yang dilakukan guru dalam menyusun rancangan permainan interaktif.

Guru menyusun rancangan permainan interaktif melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan tujuan pembelajaran dan indikator perkembangan yang akan distimulasi, memilih permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran, menyiapkan media dan alat permainan, menyusun langkah-langkah pelaksanaan permainan, kemudian melaksanakan serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Tahapan tersebut dilakukan secara sistematis agar permainan interaktif dapat mendukung proses belajar anak secara optimal.

3. Implementasi permainan interaktif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun.

Implementasi permainan interaktif terbukti dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Rismaba Cikarang. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran, seperti kemampuan mengamati, aktif bertanya, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, dan menyimpulkan hasil kegiatan. Permainan interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir secara aktif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Penerapan metode belajar berbasis permainan interaktif secara berkelanjutan di TK Rismaba Cikarang.

Metode belajar berbasis permainan interaktif dapat diterapkan secara berkelanjutan di Tk Rismaba Cikarang, karena sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada kegiatan bermain. Guru dapat terus mengembangkan dan memodifikasi

permainan sesuai tema pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi, menarik, dan tetap mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak.

5. Faktor pendukung dan penghambat yang dialami tenaga pendidik di TK Rismaba Cikarang.

Pelaksanaan permainan interaktif didukung oleh kreativitas guru dalam mengembangkan permainan, tersedianya media pembelajaran sederhana, dukungan dari pihak sekolah, serta antusiasme anak selama mengikuti kegiatan. Adapun faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakteristik dan kemampuan setiap anak, serta keterbatasan beberapa media atau alat permainan sehingga guru perlu menyesuaikan atau membuat alternatif media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, J., Supriatna, D., Ilmi, I., Ulfah, D., Aziz, M., Sari, E. P., & Fauzi, I. (2023). Upaya peningkatan motivasi siswa dalam melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi di Desa Langkaplancar Kabupaten Pangandaran. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 551–564. <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.17503>
- Agustin, E. T., Fajriyatussa, F., & Rahmawati, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui APE Balok Susun Interaktif di Sekolah Alam Pangandaran. *EDU HAPPINESS : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 02(02), 149–161.
- Alucyana, A., & Raihana, R. (2023). Pembelajaran Saintifik dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 829–841. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4096>
- Anggriani, D., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 12–27. <https://doi.org/10.26877/paudia.V13i1.17241>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arestya, D., Mukhtar, Anwar, K., & Asrulla, M. M. Y. (2024). Analisis kemampuan kognitif terhadap kreativitas Pada era digitalisasi Pendahuluan. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 7(1), 35–48.
- Arofah, R. N., Maulidah, T., & Aisah, S. (2021). Penerapan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menulis Puisi. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1, 108–116.
- Ayu, G., Setiawati, D., Ekayanti, N. W., Hindu, U., Gusti, N. I., Sugriwa, B., Denpasar, M., Sains, P., & Dini, A. U. (2021). Bermain sains sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran sains untuk anak usia dini. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 126–136.
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2021). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan , Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. 5(1), 814–822. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- Devianti, R., Lia Sari, S., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 03(02), 67–78.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319.

- <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Dwidarti, F., Zamzani, Parbowo, M., & Retnowati, H. (2022). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN KEPERCAYAAN DIRI TERHADAP KREATIVITAS NON APTITUDE. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 512–523.
- Elok, U., Rasmani, E., Wahyuningsih, S., Eka, N., Kristiani, Y., & Widiastuti, W. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Fadilah, N., & Depalina, S. (2025). *Peran Permainan Interaktif dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. September.
- Faizah, N. A. (2020). GAMBARAN KREATIVITAS GURU PAUD DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN. *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi)*, 15(2), 143–152.
- Fati, A., & Daryanto, J. (2021). Analisis keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan teori robert h ennis pada kelas v sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 9(1).
- Fitriani, Si. S. ayu. (2022). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA DINI Siti. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Din*, 8(1), 21–36.
- Fitriani, W., & Marlina, S. (2026). Pengaruh Game Edukatif Wordwall Open the Box terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8959(2), 1595–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8315>
- Fuadah, S. (2023). Penerapan Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. *JURNAL BOCIL*, 1(2), 73–78.
- Gea, A., Fajar, R., Zega, W., Studi, P., Kristen, P., Usia, A., Tinggi, S., & Ekumene, T. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219.
- HASANAH, U., & FAJRI, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Hidayah, R. N., & Arbarini, M. (2025). Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(May), 1545–1558. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7053>
- Imanina, K. (2025). PENGGUNAAN METODE KUALITATIF DENGAN PENDEKATAN DESKRIPTIF ANALITIS DALAM PAUD. *JURNAL AUDI Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 3359(229), 37–40.
- Juniar, F. (2024). Analisis Pemberdayagunaan Zakat Produktif Terhadap Kesejahteraan Mustahiq Pada Badan Amil Zakat Nasional (Basnaz) Kota Pontianak. *PROSIDING PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM 2024*, 2.
- Jusar, I. R., & Mudjiran, M. (2022). Peranan Kreativitas Guru terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(01), 999–1004.
- Kaharuddin, K. (2021). Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8.
- Kasmianti, K. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Nilai Multikultural Anak Usia Dini*. 6(1), 492–504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1274>
- Khasanah, D. M., Fauziati, E., Haryanto, S., Pendidikan, M. A., & Surakarta, U. M. (2024).

- IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS: PERSPEKTIF FILSAFAT PROGRESIVISME JOHN DEWEY. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 862–868.
- Khoirunnisa, Y. V. (2022). STUDI ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA ASPEK PENGEMBANGAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA DI MI SIRAAJUL UMMAH BEKASI. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 85–97.
- Khotimah, N., & Lestari, P. I. (2023). Pengukuran Kreatifitas Anak Usia Dini Menurut E .P. Torrance. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 40–55.
- Kurnia, A., & Sunarno, W. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Soal Tes Pilihan Ganda pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 04(September), 27–32.
- Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmانيar, A. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Game dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 498–510.
- 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. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.563>
- Lestari, P., Dewi, R. S., Junita, A. R., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Cendana, U. N. (2024). Menumbuhkan Kreativitas tanpa Batas: Strategi Inovatif Sekolah dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(September), 358–364.
- Madrika, M. (2021). KREATIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DARING DI PAUD ISLAM TERPADU ANAK MANDIRI KOTA PALU DI. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU SULAWESI TENGAH*.
- Mahmud, B. (2023). KREATIVITAS GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *EDUCHILD JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION*, 4(2), 93–102.
- Mekarisce, A. A., & Jambi, U. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(33).
- Munawaroh, H., Eka, A., Widiyani, Y., & Muntaqo, R. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semester pada Anak Usia 4-6 Tahun*. 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Ningsih, S. (2023). PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B PAUD AL BUNYAMUR KEMAYORAN JAKARTA PUSAT. *JURNAL TUNAS ASWAJA (JTA)*, II(April), 42–59. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.353>
- Nurdiana, R. (2023). *Analisis Pengaruh Lingkungan Fisik Kelas terhadap Minat Aktivitas Belajar Anak Usia Dini*. 1(1), 1–7.
- Nurjannah, H. A., & Fitrianingtyas, A. (2025). PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MELALUI KEGIATAN EKSPERIMEN SAINS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(2), 164–172.
- Nurkanti, M., & Saputra, J. (2020). PEMBELAJARAN STEM (SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING AND MATHEMATICS) DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS CALON GURU PENDIDIKAN MATEMATIKA DI ERA 4 . 0. *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 5(1), 28–43.

- Ow, S. H., & Tan, C. M. (2020). Using a Computer Game to Assess the Critical Thinking Skills of Preschoolers: A Pilot Study. *University of Malaya Universiti Malaya KNOVA - Knowledge Nexus and Open Vision Access*, 2017.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. 5(4), 2384–2394.
- Purwanti, N., Mudrikah, S., & Naimah, I. J. (2026). Sinergi Guru PAUD dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Berbasis Teknologi. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 368–378.
- Putra, Y. D., Dianti, I. L., & Salehuddin, S. N. (2025). Fun Movement Circuit : Permainan Interaktif dalam Menstimulasi Motorik Kasar Anak 4 – 5 Tahun. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(1), 860–866.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 13074, 9(2), 13074–13086.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahayu, F. (2022). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI STARTEGI 4P. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2406–2414. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3768/http>
- Rahayu, N., Putri H, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Khalid, N. (2023). Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 89–96.
- Rahayu, R., & Rindrayani, S. R. (2025). Menguji keabsahan data penelitian kualitatif. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 3(2).
- Rahmani, D. A., Muhayati, S., & Kholis, I. (2025). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13037–13048.
- Rahmatia. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN BUSYBOOK. *Jurnal Panrita*, 04(01), 22–29.
- Rahmawati, Habsy, B. A., & Nursalim, M. (2025). Jenis-Jenis Metode Pengumpulan Data (Qualitative Research). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9932–9938.
- Rohman, A. A. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Guilford Berdasarkan Gaya Berpikir Siswa. *SQUARE : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 5(2), 67–81.
- Saputri, D. A., & Katoningsih, S. (2023). Peran Guru PAUD dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak untuk Berpikir Kritis pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2779–2790. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4353>
- Sari, B. M., & Suyadi, S. (2024). Permainan Interaktif Anak Usia Dini Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2049–2058.
- Saudale, M., Astawan, I. G., & Paramita, M. V. A. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Pendahuluan. *JBKI Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(3), 1–7.
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Noviyanti, S., & Syahrial. (2022). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekoah Dasar Argi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 166–178.
- Siswanto, A. E., Yanti, N. D., Isa, V. N., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekoah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 166–178.
- Sivasailam Thiagarajan. (n.d.).

- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117–127.
- Sumual, H., Rambitan, B. F., Sadsuitubun, M., Pagawak, D., Sumual, S. Y., & Wakur, N. (2024). KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN INOVASI PENDIDIKAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2548–6950.
- Tasha, P., Faradisha, D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 153–162.
- Utari, N., & Indriati, D. (2022). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Untuk Anak Usia Dini. *JTA: Jurnal Tunas Aswaja*, 6642(April), 59–66. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.350>
- Wahyuni, J. (2022). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Academia.Edu*, 21022022.
- Wardana, A., & Nurfuadi. (2023). Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga. *Journal on Education*, 06(01), 1614–1627.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *“Ceria” Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–11.
- Widyastuti, T. M., & Rahmawati, D. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BILANGAN ANGKA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. 10(2), 286–302.
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., April, N. L., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Article, I., Media, L., Studies, S., & Commons, C. (2024). ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 3(01), 26–40.
- Yulia, E. D., Hapidin, & Sarifah, I. (2025). Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(2), 583–590.