E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran

Kofifah Aini[1], Laela Lutfiana Rachmah[2], Raras Ayu Prawinda[3]
[1]Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, kofifahaini838@gmail.com
[2]Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, laelalutfiana@gmail.com
[3]Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, rarasprawinda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memastikan penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia lima sampai enam tahun di TK Dharma Wanita Jimbe 01. Berdasarkan masalah mengenai rendahnya berpikir kritis anak, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berupaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan bermain peran. Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan dua siklus pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/CAR). Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah fase-fase yang membentuk setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada tiga aspek berpikir kritis anak, yaitu memecahkan masalah, menilai sebelum mengambil keputusan dan menyimpulkan suatu permasalahan. Hasil rata-rata persentase peningkatan keterampilan berpikir kritis anak pada pra penelitian adalah 47,2%. Pada siklus I, tercapai 68%. Sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan mencapai 87,5%. Dengan demikian, hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan persentase keterampilan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Jimbe 01 telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Maka, penelitian ini tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Kata Kunci: *Berpikir Kritis, Bermain Peran, Anak Usia 5-6 Tahun.*

Abstract

This study aims to ensure the implementation of role-playing activities to improve critical thinking skills of five to six-year-old children at Dharma Wanita Jimbe 01 Kindergarten. Based on the problem of low critical thinking skills of children, it encourages researchers to conduct classroom action research that seeks to improve children's critical thinking skills through role-playing activities. In this study, researchers use two cycles of Classroom Action Research (CAR) approaches. Planning, action, observation, and reflection are the phases that form each cycle.

The results of the study showed an increase in three aspects of children's critical thinking: problem-solving, decision-making, and conclusion. The average percentage increase in children's critical thinking skills in the pre-study period was 47.2%. In cycle I, it reached 68%. Meanwhile, in cycle II, it showed a significant increase, reaching 87.5%. Thus, the results obtained in cycle II indicate that the percentage of critical thinking skills of children aged 5-6 years at Dharma Wanita Jimbe 01 Kindergarten has reached the predetermined success criteria. Therefore, this study will not be continued to the next cycle.

Keywords: *Critical Thinking, Role Playing, Children Aged 5-6 Years.*

Corresponding Author:
Kofifah Aini
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, kofifahaini838@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pembelajaran di TK Dharma Wanita Jimbe 01 menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan awal, beberapa anak tampak kesulitan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penalaran sederhana, seperti menghubungkan sebab dan akibat dalam suatu peristiwa, memilih solusi dari dua alternatif, maupun menjelaskan alasan dibalik tindakan yang mereka lakukan. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, anak cenderung mengikuti instruksi guru tanpa mengemukakan ide atau pertanyaan spontan. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi aktivitas terstruktur dan terpusat pada guru sehingga kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi gagasan sendiri masih terbatas.

Kegiatan bermain peran sebenarnya telah diterapkan di TK Dharma Wanita Jimbe 01, namun pelaksanaannya belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Tema bermain peran yang digunakan masih sederhana, interaksi dialog belum terarah untuk menggali analisis anak, serta belum banyak kesempatan bagi anak untuk merefleksikan pengalaman bermain peran. Menurut (Fisher, 2011) teknik bermain peran dapat menawarkan pengalaman langsung kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, mengambil perspektif, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis sejauh mana kegiatan bermain peran telah berkontribusi terhadap kemampuan berpikir kritis anak.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu tujuan penting dalam pendidikan anak usia dini. Anak usia lima sampai enam tahun berada pada masa praoperasional menurut Piaget, di mana mereka mulai menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir simbolik, memahami hubungan sebab–akibat, serta mampu mengajukan pertanyaan sederhana tentang apa yang mereka lihat dan alami. Kemampuan berpikir kritis pada tahap ini terlihat dari kemampuan anak dalam mengamati, membandingkan, memprediksi, memberikan alasan sederhana, dan menyelesaikan masalah sehari-hari secara mandiri. Oleh karena itu, stimulasi sejak dini menjadi sangat penting agar anak berkembang menjadi individu yang mampu berpikir rasional, logis, dan memahami berbagai perspektif. Salah satu teknik yang sangat baik untuk membangun keterampilan berpikir kritis adalah melalui kegiatan bermain peran. Berdasarkan teori Vygotsky (1978) bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasah kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah melalui situasi yang disimulasikan. Dalam bermain peran, anak tidak hanya meniru perilaku orang dewasa, tetapi juga melakukan interpretasi, membuat keputusan, memberikan alasan, dan mengambil tindakan sesuai peran yang dimainkan. Proses ini memungkinkan anak menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara natural dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis sangat penting dikembangkan sejak usia dini, dan bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penelitian mengenai analisis kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain peran di TK Dharma Wanita Jimbe 01 menjadi relevan untuk dilakukan. Kegiatan bermain peran juga memberikan ruang bagi anak untuk berlatih berpikir kritis melalui interaksi sosial. Ketika anak berperan sebagai dokter, guru, atau penjual, mereka dihadapkan pada situasi yang menuntut pertanyaan, penyelidikan, diskusi, dan negosiasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial merupakan dasar penting perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulus kemampuan anak dalam memahami masalah, merumuskan solusi, dan mengambil keputusan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain peran berkontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kritis. Misalnya, penelitian oleh Hastuti (2019) menemukan bahwa permainan peran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memberikan alasan dan menyelesaikan masalah.

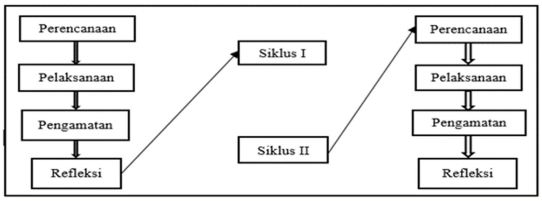
Penelitian Rahmawati dan Suryana (2021) juga membuktikan bahwa kegiatan bermain peran membantu anak memahami konsep baru melalui pengalaman langsung dan dialog aktif. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran tidak hanya meningkatkan aspek bahasa dan sosial emosional, tetapi juga kemampuan kognitif anak, termasuk berpikir kritis. Bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan anak usia dini. Menurut (Fisher, 2011) bermain peran dapat membuka ruang bagi anak untuk berdiskusi, menguji pemahaman, serta mengevaluasi tindakan dalam konteks situasi nyata. Melalui proses tersebut, anak dapat melatih keterampilan berpikir kritis, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan alasan, membandingkan peran, serta menyimpulkan pengalaman. Aktivitas bermain peran yang terencana dan terarah berpotensi menjadi sarana efektif untuk menghadirkan pembelajaran bermakna yang mendukung perkembangan kognitif anak. Namun, terdapat kesenjangan antara teori dan kenyataan di lapangan. Secara teoretis, bermain peran terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini, tetapi kondisi di TK Dharma Wanita Jimbe 01 menunjukkan bahwa kemampuan tersebut masih rendah dan belum dianalisis secara sistematis.

Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana kegiatan bermain peran dilaksanakan di sekolah tersebut dan sejauh mana aktivitas tersebut memengaruhi kemampuan berpikir kritis anak. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian lebih mendalam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan bermain peran penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran faktual mengenai tingkat kemampuan berpikir kritis anak, mengetahui efektivitas kegiatan bermain peran yang telah diterapkan, serta memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

METODE

Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/CAR), yang kadang-kadang disebut sebagai penelitian kelas aktif. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (CAR), yang dilakukan oleh pendidik dan peneliti, adalah untuk meningkatkan standar pembelajaran di kelas (Arikunto, dkk. 2016). Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan oleh pendidik dan membantu mereka dalam menggunakan strategi yang berbeda untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Model atau desain penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian tindakan kelas meliputi model Kurt Lewin, model Stephen Kemmis dan Mc Taggart, model Elliot, model Ebbut, dan model Mc (Subhan, 2013).

Studi ini akan menggunakan pendekatan Kurt Lewin untuk penelitian tindakan kelas. Bahkan ketika ada kekurangan di awal implementasi tindakan, pendekatan penelitian ini memungkinkan perencanaan dan pelaksanaan untuk terus berlanjut hingga hasil yang diinginkan tercapai. Model penelitian Kurt Lewin sering dikutip dalam model penelitian tindakan, khususnya yang digunakan dalam lingkungan pendidikan (Subhan, 2013). Model CAR Kurt Lewin terdiri dari empat komponen utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin adalah sebagai berikut:



E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

HASIL DAN PEMBAHASA

Di TK Dharma Wanita Jimbe 01, anak-anak berusia lima hingga enam tahun pada awalnya menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang sangat lemah, yang dibuktikan dengan keterlambatan pengambilan keputusan, kesulitan berkomunikasi, kurangnya kepercayaan diri saat bertanya, dan kurangnya partisipasi dalam kegiatan yang dipimpin guru. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana teknik pembelajaran bermain peran digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di TK Dharma Wanita Jimbe 01 yang berusia lima hingga enam tahun. Dengan diadakannya kegiatan pembelajaran bermain peran diharapkan pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, menyenangkan, mampu memberi anak untuk bereksplorasi dan bertanya, serta kemampuan berpikir kritis anak menjadi lebih meningkat.

Berdasarkan temuan dari observasi siklus I, peneliti dan pendidik yang bekerja sama melakukan refleksi serta evaluasi terhadap pelaksanaan Tindakan meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak-anak melalui kegiatan bermain peran. Pada pelaksanaan Siklus I, hasil keterampilan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun mengalami peningkatan dari 18,1% pada tahap pra-siklus menjadi 48%. Namun demikian, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ≥88%. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pencapaian pada Siklus I belum optimal.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi energi, usaha, dan daya. Kegiatan bermain peran yang digunakan masih relatif sederhana dan kurang bervariasi, seperti karcis masuk yang kurang menarik perhatian anak. Media tersebut belum sepenuhnya menstimulasi anak untuk berpikir secara kritis karena kegiatan yang dilakukan cenderung terbatas pada eksplorasi bentuk atau menyusun objek tanpa menuntut proses pemikiran yang mendalam seperti menyimpulkan, menganalisis, atau memecahkan masalah. Sebagian anak masih terlihat pasif dalam berpartisipasi.

Mereka belum mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru, kurang menunjukkan rasa ingin tahu, serta belum terbiasa menyampaikan pendapat atau solusi dari permasalahan yang muncul selama kegiatan bermain. Peran guru pada siklus ini masih cukup dominan dalam mengarahkan kegiatan, sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi secara mandiri dan mengembangkan potensi berpikir kritisnya belum optimal. Dengan demikian, pada akhir Siklus I, peneliti dan guru memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, variasi media, serta teknik interaksi guru dalam memfasilitasi proses berpikir kritis anak, agar keterampilan berpikir kritis anak melalui bermain peran di TK Dharma Wanita Jimbe 01 mencapai seluruh indikator sesuai dengan target yang diharapkan.

Berdasarkan hasil evaluasi tindakan siklus I, peneliti dan guru kembali melakukan refleksi setelah dilakukannya Tindakan pada siklus II. Adapun dari hasil jumlah skor keseluruhan anak mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata kelas sebesar 88,7%. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwasannya keterampilan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Jimbe 01 meningkat dan mencapai standar kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar >80%. Perubahan signifikan pada siklus ini disebabkan oleh beberapa perbaikan yang diterapkan berdasarkan refleksi siklus sebelumnya. Media bermain peran yang digunakan menjadi lebih bervariasi, kompleks, dan menarik. Kegiatan pada Siklus II dirancang agar mendorong anak berpikir lebih dalam, misalnya menghitung jumlah benda dalam konteks cerita, menyusun bagian-bagian dari suatu objek, dan menjelaskan alasan pemilihan bahan yang digunakan. Dengan cara ini, anak tidak hanya bermain secara fisik tetapi juga terlibat secara kognitif dan reflektif. Guru juga mengubah pendekatannya dengan memberikan pertanyaan pemantik yang bersifat

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

terbuka. Strategi ini terbukti dalam mendorong anak untuk menilai pilihan, mempertimbangkan kemungkinan, dan mengambil keputusan sendiri yang semuanya merupakan inti dari keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pemberian tindakan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada pelaksanaan Siklus II, hasil keterampilan berpikir kritis anak meningkat secara signifikan. Hasil ini telah melampaui batas keberhasilan yang telah ditentukan, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus ini. Berdasarkan data tersebut dapat dideskripsikan bahwa keterampilan berpikir kritis setiap anak dari pra siklus, siklus I, sampai dengan siklus II selalu mengalami peningkatan.

Hal ini ditandai dengan skor perolehan setiap anak dalam mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkaan. Dengan demikian, peneliti dan guru kolaborator memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan ke siklus berikutnya. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Jimbe 01.

KESIMPULAN

Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak-anak di TK Dharma Wanita Jimbe 01, usia 5 hingga 6 tahun. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pada hasil keterampilan berpikir kritis anak dari 18,1% pada pra-siklus menjadi 48% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 88,7% pada siklus II. Persentase pada siklus II telah melampaui batas ketuntasan yang ditentukan, yaitu >80. Dengan ini kegiatan bermain peran memiliki pengaruh positif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Hal ini terlihat dari suasana kelas yang lebih menyenangkan, partisipasi anak yang lebih aktif serta motivasi belajar anak yang semakin tinggi. Peningkatan terjadi secara bertahap melalui dua siklus. Pada setiap pertemuan, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi sesuai tema pembelajaran. Kegiatan dirancang kontekstual agar anak mampu memecahkan masalah, menilai sebelum membuat keputusan, dan menyimpulkan suatu permasalahan. Peningkatan keterampilan berpikir kritis anak tampak dari anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya secara spontan terhadap hal-hal yang menarik.

Anak mampu menilai situasi sebelum mengambil keputusan yang sesuai untuk membuat sesuatu. Anak mulai mampu menyimpulkan ide atau hasil karya dari proses bermainnya sendiri dan mampu menjelaskan kembali hasilnya kepada guru dan teman. Anak lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan tidak ragu dalam berekspresi. Pada siklus II, kegiatan dilakukan dengan variasi yang lebih kaya dan penguatan terhadap aspek berpikir kritis. Suasana kelas yang menyenangkan, keterlibatan aktif anak, serta pendekatan eksploratif membuat anak lebih terstimulasi untuk berpikir kritis secara mandiri dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk,. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Bailin, S. (2002). Critical thinking and science education. Science & Education.

Bakri, A. R,. (2021). Pengaruh Bermain Peran terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Tafkir: Interdisciplinary. Journal of Islamic Education. Vol. 2, No.1.

Berk, L. E. (2013). Child development. Pearson.

Ennis, R. H. (2011). The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities. University of Illinois.

Facione,, p. a. (2015). Critical thinking: What it is and why it counts. Insight Assessment.

Fisher, A. (2011). Critical thinking: An introduction. Cambridge University Press.

Fisher, R. (2009). Teaching thinking: Philosophical enquiries in the classroom. Continuum.

Fleer, M. (2018). Play in the early years: Developing mindful learners. Cambridge

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

University Press.
Hakkarainen, P., & Bredikyte, M. (2020). The role of imaginary play in the development of higher mental functions. International Journal of Early Childhood. Vol. 3, No. 5.
Hurlock, E., B. (2015). Perkembangan anak (Edisi ke-6). Erlangga.
Istiqomah, N. (2020). Pengembangan berpikir kritis melalui kegiatan bermain peran pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 05, No. 02.
Kemendikbud. (2018). Pedoman pembelajaran pendidikan anak usia dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
Kunandar. (2013). Penelitian Autentik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
Latif, M., Zukhairina, Z., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). Orientasi baru pendidikan anak usia dini. Kencana.
Lestari, D., & Kurniawati, H. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 04, No. 01.
Lestari, I. (2020). Perkembangan berpikir kritis anak usia dini melalui pembelajaran aktif. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 07, No. 01.
Moeslichatoen. (2014). Etode pengajaran di taman kanak-kanak. Rineka Cipta.
Ngalimun. (2017). Strategi pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). Experience human development (15th ed.). McGraw-Hill Education.
Paul, R., & Elder, L. (2014). Critical thinking: Tools for taking charge of your professional and personal life. Pearson Education.
Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. Norton.
Piaget, J. (1965). He stages of intellectual development in children. Educational Psychology, 56(6), 270–275.
Piaget, J. (1977). The development of thought: Equilibration of cognitive structures. Viking Press.
Rahayu, S. (2018). Penerapan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bernalar anak usia dini. Jurnal Golden Age, 2(2), 78–85.
Rijali, A,. (2018). Analisis Data. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33. UIN Antasari Banjarmasin
Santrock, J. W. (2011). Child development. McGraw-Hill.
Smilansky, S. (1990). Sociodramatic play: Its impact on children's development. Routledge.
Subagyo. (2006). Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik. Jakarta: Renika Cipta.
Subhan. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Sidoarjo: Qisthos Digital Press
Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara.
Tanujaya dan Mumu. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Media Akademik
Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.