

**STRATEGI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERFIKIR  
KRITIS MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS  
INFORMATION TECHNOLOGY DI KELOMPOK B TK  
BAITUL QUR'AN DUSUN KRAJAN KLATAKAN TANGGUL  
JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
Kharisma Aulia  
NIM: 214101050001

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN  
JUNI 2025**

**STRATEGI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS  
MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS *INFORMATION  
TECHNOLOGY* DI KELOMPOK B TK BAITUL QUR'AN DUSUN  
KRAJAN KLATAKAN TANGGUL JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Kharisma Aulia  
NIM: 214101050001

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**STRATEGI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS  
MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS *INFORMATION  
TECHNOLOGY* DI KELOMPOK B TK BAITUL QUR'AN DUSUN  
KRAJAN KLATAKAN TANGGUL JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

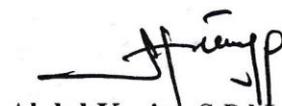
Oleh:

Kharisma Aulia

NIM: 214101050001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R  
Disetujui Pembimbing



Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIP. 198501142023211015

**STRATEGI PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS  
MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS *INFORMATION  
TECHNOLOGY* DI KELOMPOK B TK BAITUL QUR'AN DUSUN  
KRAJAN KLATAKAN TANGGUL JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Senin

Tanggal : 16 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Ahmad Winarno, M.Pd.I.  
NIP. 198607062019031004

Ali Mukti, M.Pd  
NIP. 199112302019031007

Anggota :

1. Dr. Istifadah, S.Pd., M.Pd.I.
2. Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَبْصَارِ ۝

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal” (QS. Al-Imran [3]:190).\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementerian Agama RI, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung: Mikhraj Khazanah Ilmu, 2013), 75.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur saya persembahkan kepada-Mu Ya Allah. Terimakasih engkau telah menyimpan sejuta makna dalam doa dan perjuangan saya, atas Takdir-Mu kini penulis bisa menjadi pribadi yang berfikir, berilmu, beriman, dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-cita. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada yang terhormat bapak dan ibu tercinta, Bapak Abdul Rohman dan Ibu Toyiba yang sangat saya sayangi dan cintai. Apa yang saya dapatkan hari ini belum mampu membayar doa, keringat, jerih payah, dan air mata keluarga, khususnya Bapak dan Ibu. Terimakasih banyak atas dukungannya, semoga saya bisa menjadi seperti apa yang engkau harapkan.
2. Saudara perempuanku, Siti Komariah yang selalu memberikan semangat serta dorongan motivasi serta doa terbaik untuk adiknya tersayang.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunian-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT Di Kelompok B TK Baitul Qur’an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan, dapat terselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya usaha yang maksimal, bimbingan, dan bantuan pihak lain. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Kajur Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Abdul Karim, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan dan memberi izin dalam melakukan penelitian dan banyak meluangkan waktu dan pikiran dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini
6. Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, dukungan dalam proses akademik saya.
7. Ibu Emi Nurhayati S.Pd.I selaku kepala sekolah TK Baitul Qur'an beserta jajaran stafnya yang telah berkenan memberikan waktunya dan memberikan informasi data yang dibutuhkan, sehingga membantu proses penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi terciptanya skripsi yang sempurna. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Mei 2025

Penulis

## ABSTRAK

**Kharisma Aulia, 2025** “Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur’an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”.

**Kata Kunci:** Pengembangan Kemampuan berfikir Kritis, Game Edukasi Berbasis IT

Permasalahan yang muncul dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di TK Baitul Qur’an khususnya pada kelompok B yang terdiri dari 24 anak terletak pada rendahnya partisipasi anak dalam mengemukakan ide atau gagasan serta ketidaksiapan anak dalam mengambil keputusan secara mandiri. Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 18 anak (75%) termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih cenderung tidak aktif dalam menentukan keputusan.

Fokus penelitian ini yakni: 1). Bagaimana guru menerapkan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur’an Dusun Krajan Klatakan Tanggul Jember. 2). Apa saja pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam penerapan game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur’an Dusun Krajan Klatakan Tanggul Jember. 3). Apa dampak pengguna game edukais berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur’an Dusun Krajan Klatakan Tanggul Jember.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan *mixed method*. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan datanya menggunakan triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data secara kualitatif peneliti menggunakan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk analisis data secara kuantitatif peneliti menggunakan skala likert.

Penelitian ini sampai pada simpulan bahwa: 1). Penerapan game edukasi berbasis IT yaitu penerapan pendekatan klasikal, *learning by doing*, tanya jawab, menentukan soal dan desain game, mengatur waktu pembelajaran, memberikan informasi kepada orang tua, guru menjelaskan cara bermain sekaligus memberikan contoh dalam permainan, membuat lembar penilaian pembelajaran, evaluasi pembelajaran 2). Pendukung dalam penerapan game edukasi berbasis IT yaitu adanya alat peraga berupa *laptop*, kemampuan guru dalam teknologi sehingga dapat memilih desain, mengolah, dan mengarahkan dalam penerapan game edukasi berbasis IT, orang tua yang memfasilitasi dan memantau anak ketika dirumah. Adapun faktor penghambat game edukasi yaitu keterbatasan perangkat lunak. 3). Dampak dalam penggunaan game edukasi berbasis IT secara kualitatif yaitu melatih kemampuan berfikir kritis dan meningkatkan daya konsentrasi pada anak. Adapun secara kuantitatif terjadi peningkatan signifikan, kategori BSB naik dari 4,17% menjadi 8,33%, BSH dari 16,67% menjadi 54,17%, MB dari 4,17% menjadi 37,5%, sementara kategori BB menurun dari 75% menjadi 0%. Hal ini menunjukkan kemajuan positif perkembangan peserta didik.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Kontek Penelitian .....	1
B.Fokus Penelitian.....	8
C.Tujuan Penelitian .....	8
D.Manfaat Penelitian .....	9
E.Definisi Istilah.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A.Penelitian Terdahulu .....	12
B.Kajian Teori.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
A.Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	36
B.Lokasi Penelitian.....	38
C.Subyek Penelitian .....	38
D.Teknik Pengumpulan Data .....	39
E.Analisis Data .....	43
F.Keabsahan Data.....	45
G.Tahap-Tahap Penelitian .....	47
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>49</b>
A.Gambaran Objek Penelitian .....	49
B.Penyajian Data dan Analisis .....	52

C. Bahasan Temuan.....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>86</b>
A.Kesimpulan.....	86
B.Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu .....	15
Tabel 4.1 Data Pendidik TK Baitul Qur'an Tahum Ajaran 2024/2025 .....	50
Tabel 4.2 Data Peserta Didik TK Baitul Qur'an.....	50
Tabel 4.3 Data Gedung TK Baitul Qur'an.....	51
Tabel 4.4 Sarana Pendukung Pembelajaran TK Baitul Qur'an .....	51
Tabel 4.5 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik.....	73
Tabel 4.6 Temuan Penelitian Berkaitan Dengan Data Yang Diperoleh .....	73



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambar Penerapan Game Edukasi Berbasis IT .....	55
Gambar 4.2 Penerapan Game Edukasi Berbasis IT .....	55
Gambar 4.3 Wawancara Ke Peserta Didik Atas nama Haikal A.....	58
Gambar 4.4 Wawancara Kepada Peserta Didik Bilqis dan Zidna .....	59
Gambar 4.5 Pendukung Kegiatan Game Edukasi Berbasis IT .....	61
Gambar 4.6 Pendukung Game Edukasi .....	63
Gambar 4.7 Guru Membuat Desain Pembelajaran Game.....	64
Gambar 4.8 Desain Game Edukasi.....	65
Gambar 4.9 Penghambat Dalam Penerapan Game Edukasi Berbasis IT.....	66
Gambar 4.10 Faktor Penghambat Dalam Penerapan Game Edukasi.....	68
Gambar 4.11 Wawancara kepada ibu Ma'unatul Masruroh .....	70
Gambar 4.12 Wawancara kepada Ibu Emi Nurhayati.....	70
Gambar 4.13 Wawancara kepada wali murid.....	71

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Permasalahan kemampuan berfikir kritis anak usia dini banyak, salah satunya adalah di sebabkan oleh Faktor lingkungan pada anak usia dini dengan alasan bahwa pemahaman guru mengenai kemampuan berfikir kritis masih terbatas, hal ini juga berpengaruh terhadap stimulasi yang diberikan oleh pihak sekolah. Selain itu dikatakan bahwa dukungan dari pihak keluarga selaku lingkungan belajar anak yang utamapun sangat berpengaruh. Hal itu maka sangat penting distimulasi terhadap kemampuan berfikir kritis dapat diberikan melalui penyediaan sumber belajar yang luas, dan membangun ruang diskusi.<sup>1</sup>

Anak usia dini enggan mengungkapkan ide dan enggan menentukan keputusannya dengan alasan bahwasannya studi PISA (*Programme for International Student Assesment*) oleh OECD (*Organisation For Economic Cooperation and Development*) menunjukkan skor rata-rata siswa indonesia dalam membaca (371), matematika (379), dan sains (389) masih dibawah rata-rata OECD. Meskipun prestasi siswa indonesia relatif rendah, kesenjangan prestasi antar siswa dari berbagai latar belakang sosial ekonomi cukup kecil, menunjukkan ekuitas yang tinggi dalam kesempatan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Tila Rahmasari, Adriani Rahma Pudyaningtyas, and Novita Eka Nurjanah, "Profil Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Kumara Cendekia* 9, no. 1 (March 2021): 42, <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>.

<sup>2</sup> Yuanita Anthon Sope, "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis AUD Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Loose Parts Pada Kurikulum Merdeka", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, 01 (2022) : 66, <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini>.

Anak kurang diberikan kesempatan berfikir mandiri dengan alasan orang tua perlu memfasilitasi dengan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak. Seperti pemberian rangsangan dapat dilakukan dengan memberi kebebasan anak untuk melakukan, mengamati, merasakan, mencoba, memegang, membentuk, dan memberikan jawaban yang tepat dengan caranya mereka sendiri.<sup>3</sup>

Kemampuan berfikir kritis merupakan suatu proses berfikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Kemampuan berfikir juga membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kemampuan berfikir untuk melatih matematik dilakukan dengan menggunakan *The Torance Tests Of Creative Tbinking* (TTCT). Tiga komponen yang dinilai dalam menggunakan TTCT adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan mengacu pada banyaknya ide-ide yang yang dibuat dalam merespon perintah<sup>4</sup>.

Menurut Muldayani bahwasannya model pembelajaran konvensional (ceramah) kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada peserta didik karena peserta didik kurang mendengarkan penjelasan dari

---

<sup>3</sup> Azizatul Itsna, Muniroh Munawar, and Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, "Stimulasi Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Masa Belajar Dari Rumah (BDR)," *Wawasan Pendidikan* 2, no. 1 (February 24, 2022): 32–39, <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9608>.

<sup>4</sup> Chasanah et al., *28 Cara Senang Belajar Matematika: Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar* (Penerbit Pustaka Rumah C1nta : 2018), 143-144, <https://books.google.co.id/books?id=F3sgEAAAQBAJ>.

guru dan pembelajaran ceramah itu kurangnya intraksi antara guru dan peserta didik<sup>5</sup>. Maka dari itu pentingnya penerapan sebuah strategi pengembangan dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak sangat penting diterapkan. Karena dengan adanya strategi pengembangan, maka anak bisa melatih kemampuan berfikir dengan berbagai macam kreativitas diantaranya dengan cara game edukasi berbasis IT. Kreativitas dengan cara bermain game edukasi berbasis IT sangat berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir pada anak, sehingga anak mampu meningkatkan konsentrasi, mengurangi stress dan sebagai hiburan anak-anak dalam pembelajaran. Sehingga, memudahkan anak untuk konsentrasi dengan baik dan tidak mudah bosan untuk memahami pelajaran.

Menurut Ismail untuk merangsang daya pikir atau merangsang kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah pada peserta didik<sup>6</sup>. Salah satunya adalah melalui game edukasi sebagaimana menurut Novaliendri game edukasi merupakan permainan yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkan game tersebut<sup>7</sup>. Oleh karena itu dalam game edukasi berbasis IT yang akan diteliti oleh peneliti ini merangsang pada anak

---

<sup>5</sup> Hamdani, Prayetno, Karyanto, "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Eksperimen," *Proceeding Biology Education Conference Universitas Sebelas Maret Surakarta*, (Surakarta, 16 : 1, 2019), 140.

<sup>6</sup> Samin, *Berfikir Kritis Dengan Game Edukasi*, (Sumedang : CV. Mega Press Nusantara 2023), 6, [https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).

<sup>7</sup> Ary Yulianti, Ekohariadi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *Jurnal IT-EDU* 05, no 1 (2020) : 529, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/38272/33750/53603>.

untuk memecahkan masalah dan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada anak usia dini.

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar anak melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu objek tertentu yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah, budaya, penjumlahan, pengurangan, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik. Karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah dan tidak membosankan.<sup>8</sup> Penelitian ini menggunakan game edukasi berbasis IT karena dalam game edukasi berbasis IT anak bisa bermain sambil belajar dan anak mudah tidak bosan di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Game edukasi manfaatnya terhadap anak usia dini yang diantaranya menumbuhkan minat anak usia dini mengembangkan kemampuan berfikir kritis, mendukung kebutuhan anak yang beragam keterampilan berkolaborasi.<sup>9</sup> Hal ini sebagaimana Undang Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diperuntukkan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

---

<sup>8</sup> Benny Pane, Xaverius Najoan, Sary Paturusy, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia", *Journal Teknik Informatika* 12, no 1 : 2, 2301-8364.

<sup>9</sup> Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini," *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (January 22, 2022): 9, <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>.

memasuki pendidikan selanjutnya.<sup>10</sup> Dengan adanya undang-undang diatas bahwasannya kemampuan berfikir kritis pada anak harus melalui rangsangan yang berpotensi melatih dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis.

Selain dari undang-undang Al-Qur'an sebagai sumber ajaran islam yang menjelaskan bahwa manusia diberi akal untuk berfikir tentang tanda-tanda kebesaran Allah sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 266:

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat nya kepada kamu supaya kamu memikirkannya (QS. Al-Baqarah: 266).<sup>11</sup>

Berdasarkan kandungan Surat Al-Baqarah diatas menerangkan bahwasannya manusia haruslah berfikir tidak sekedar tahu, tetapi juga merenung dan memahami. Memikirkan yang dimaksud tersebut mengenai permasalahan berupa penjumlahan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Maka dari itu di TK Baitul Qur'an anak dilatih dalam kemampuan berfikir kritis (memikirkan) untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang berupa penjumlahan dengan melalui game edukasi tersebut.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 8 desember 2024 bahwasannya permainan game edukasi berbasis IT yang dilakukan oleh guru TK Baitul Qur'an kelas B sebelum menggunakan

<sup>10</sup> Desmawati Roza, Nurhafizah Nurhafizah, and Yaswinda Yaswinda, "Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (November 26, 2019): 277, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>.

<sup>11</sup> Lutfi Abrari, Miranda Endah Laberta, and Gusmaneli Gusmaneli, "Strategi Peningkatan Kemampuan Berpikir untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah," *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (April 29, 2024): 26–33, <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.762>.

pembelajaran berbasis infromation technology dari 24 anak yang masuk katergori belum berkembang 18 anak.. Selain itu permasalahan kemampuan berfikir kritis pada anak kelompok B di TK Baitul Qur'an salah satunya yaitu anak enggan mengungkapkan ide dan enggan menentukan keputusan.<sup>12</sup>

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti pada tanggal 10 desember 2024 dengan guru kelas B yakni Ibu Ma'unatul Masruroh bahwasannya pengembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik sebelum menggunakan game edukasi berbasis *informasi technology* dari jumlah 24 anak yang masuk ke katagori belum berkembang 18 anak. Hal ini terdapat beberapa faktor salah satunya yaitu anak enggan mengungkapkan ide dan enggan menentukan keputusan. Dari hasil wawancara diatas pandangan peneliti bahwasannya peserta didik tidak efektif ketika menggunakan buku, menulis, dan mendengarkan saja. Akan tetapi guru atau pendidik memodifikasi pada pembelajaran berlangsung tujuannya agar peserta didik berfikir kritis dengan cara yang menyenangkan.<sup>13</sup>

Alasan peneliti memilih lokasi TK Baitul Qur'an karena lokasi ini memiliki program unggulan yang berupa pengembangan kemampuan berfikir kritis dengan melalui game edukasi berbasis IT. Keunikan pada sekolah TK Baitul Qur'an dengan sekolah yang lain yaitu game edukasi tidak hanya dilakukan disekolah akan tetapi dirumah dipraktekkan juga pada anak di dampingi oleh orang tua yang dimana game edukasi tersebut bukan hanya guru yang bisa merancang akan tetapi orang tua juga bisa merancang pada

---

<sup>12</sup> Observasi di TK Baitul Qur'an, 8 Desember 2024

<sup>13</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 10 Desember 2024

game tersebut dengan tujuan pengembangan kemampuan berfikir kritis tidak hanya dilakukan disekolah akan tetapi dirumah juga dilakukan.

Alasan penulis meneliti terkait dengan pengembangan kemampuan berfikir anak usia dini dikarenakan pada game edukasi berbasis IT salah satu cara merangsang anak berfikir kritis dengan dilatih memberikan soal penjumlahan oleh pendidik. Hal ini sesuai dengan pendapat Saptanningtyas dan Arifah bahwasannya game edukasi merupakan strategi alternatif untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Pembelajaran melalui game edukasi memungkinkan peserta tidak hanya duduk mendengarkan ceramah dari pendidik saja akan tetapi peserta didik ikut terlibat dalam game tersebut.<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai mengembangkan kemampuan berfikir kritis melalui alat permainan edukatif yang dimana permainan tersebut disekolah-sekolah sudah banyak yang menggunakan. Mengikuti zaman yang sudah canggih hampir semua kegiatan menggunakan elektronik yang berupa *handpone*, *computer*, *laptop*, dan sebagainya. Pada game edukasi berbasis IT ini sudah mengikuti zaman yang canggih yang dimana peserta didik di rangsang untuk berfikir kritis melalui game edukasi. Berdasarkan beberapa uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT pada**

---

<sup>14</sup> Muliati Supandi, Senam Senam, “Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe,” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no. 2 (October 29, 2019): 139–46, <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25920>.

**kelompok B di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.**

**B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan game edukasi berbasis IT dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Klatakan Kecamatan Tanggul?
2. Apa saja pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam menerapkan game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur'an Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember?
3. Apa dampak pengguna game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya<sup>15</sup>. Maka dari itu terdapat beberapa tujuan penelitian pada penelitian yakni:

1. Untuk menganalisis penerapan game edukasi berbasis IT dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.

---

<sup>15</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 46.

2. Untuk menganalisis apa saja pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam penerapan game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur'an Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.
3. Untuk menganalisis apa dampak pengguna game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat penelitian dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis, seperti manfaat bagi peneliti, instansi dan masyarakat secara keseluruhan.<sup>16</sup>

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan khususnya mengenai pengembangan kemampuan berfikir peserta didik melalui game edukasi berbasis IT.

##### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah masukan dalam mengembangkan kemampuan berfikir terhadap anak usia dini untuk membantu melatih matematik dalam kegiatan bermain game edukasi online agar permasalahan yang terdapat pada yayasan dapat cepat teratasi.

---

<sup>16</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 46.

a. **Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan tentang pendidikan anak usia dini yang berupa mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik melalui game edukasi berbasis IT dan menjadikan pengalaman langsung bagi peneliti.

b. **Bagi UIN KHAS JEMBER**

Peneliti ini diharapkan menjadi referensi tambahan tentang pengembangan kemampuan berfikir peserta didik melalui game edukasi berbasis IT dan pengembangan penelitian karya tulis ilmiah di lingkungan UIN KHAS Jember.

c. **Bagi Yayasan TK Baitul Qur'an Desa Klatakan Kecamatan Tanggul**

Bagi Yayasan TK Baitul Qur'an diharapkan hasil penelitian ini mampu menjadi sebuah masukan dalam mengembangkan kemampuan berfikir pada anak dengan melakukan beberapa strategi agar permasalahan yang terdapat pada yayasan TK Baitul Qur'an cepat teratasi.

**E. Definisi Istilah**

Definisi istilah berisi tentang pengertian pengertian istilah penting yang menjadi titik perhatian penelitian di dalam judul penelitian. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana

dimaksud oleh peneliti<sup>17</sup>. Dalam hal ini peneliti menuliskan beberapa definisi istilah yang menjelaskan tentang maksud dari judul penelitian yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengembangan kemampuan berfikir kritis

Pengembangan kemampuan berfikir kritis dalam penelitian ini merupakan menciptakan, membentuk atau meningkatkan. Hal yang dilakukan oleh guru meningkatkan kemampuan berfikir kritis penalaran anak melalui mengevaluasi dan mengkritisi.

### 2. Game edukasi

Game edukasi berbasis IT dalam penelitian ini merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menjadi sarana pembelajaran penjumlahan dalam bentuk gambar contohnya gambar binatang, gambar alat transportasi, gambar udara, gambar air dan yang lain. Peserta didik kelompok B TK Baitul Qur'an anak usia dini yang berusia 6 tahun.

Adapun yang dimaksud dengan Strategi Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT Pada Kelompok B Di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember adalah cara guru untuk pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini.

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 46.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Strategi pengembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik melalui game edukasi berbasis IT telah menarik perhatian peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian terdahulu dalam domain ini telah memberikan wawasan berharga tentang sejauh mana untuk pengembangan kemampuan berfikir peserta didik melalui game edukasi berbasis IT. Pada bagian ini, penulis merangkum temuan-temuan utama dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk memberikan gambaran komprehensif tentang apa yang telah dipelajari.

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, artikel, yang dimuat pada jurnal ilmiah dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan<sup>19</sup>. Adapun penelitian terdahulu yang terkait antara lain:

1. Penelitian Maulina Zainatul Ma'rifah dan Mawardi 2022 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Menggunakan *Hyflex Learning* Berbantuan *Wordwall*”. Berdasarkan hasil dan hasil penelitian tersebut bahwasannya kemampuan berfikir kritis siswa mengalami

---

<sup>19</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 46.

peningkatan dengan selisih skor rerata tingkat kemampuan berfikir kritis siswa dari siklus 1 ke siklus II sebesar 10,29 poin.<sup>20</sup>

2. Penelitian I Gede Eka Saputra 2021 dengan judul “Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online *Hots Test* Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa”. Berdasarkan dari hasil penelitian ini bahwasannya permainan edukasi menuntut keterlibatan peserta didik sebagai pengguna aktif dalam bekerja sama untuk mengembangkan strategi dalam pemecahan masalah dan keterampilan dalam mengambil keputusan sebagai komponen penting dari pembelajaran<sup>21</sup>.
3. Penelitian Rameilia Poetri 2019 dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle* Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Kelompok B RA Al-Ikhlas Aceh Selatan”. Penelitian ini menjelaskan bahwasannya peningkatan kemampuan berfikir kritis anak melalui alat permainan edukatif berupa puzzle manipulatif pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ikhlas Tapaktuan aceh selatan memperoleh pencapaian siklus I dan II kemampuan berfikir kritis anak meningkat dengan mencapai skor 83,17% dengan katagori Berkembang Sangat Baik (BSB)<sup>22</sup>.

---

<sup>20</sup> Maulina Zaidatul Ma’rifah, Mawardi, “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Menggunakan *Hylex Learning* Berbantuan *Wordwall*” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, 3no 3 (September 2022) : 232.

<sup>21</sup> I Gede Eka Saputra, “Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online *Hots Test* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (November 30, 2021): 715–36, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>.

<sup>22</sup> Rameilia Putri, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle* Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Kelompok B RA Al-Ikhlas Aceh Selatan”, (Skripsi Univesitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2019), 43.

4. Penelitian Dinar Imanda dengan judul “Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek dan Dialek O Berbasis Android” telah menjelaskan bahwasannya didalam penelitiannya game edukasi petualangan bahasa lampung memberikan solusi menerapkan dalam memperkenalkan bahasa lampung pada tahap sebelumnya guru hanya memanfaatkan buku cetak alam melakukan proses mengajar siswa sehingga sekarang tidak kesulitan lagi dan memiliki media pembelajaran alternatif untuk belajar serta memperkenalkan materi pengenalan bahasa lampung<sup>23</sup>.
5. Penelitian Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, dan Sulthoni dengan judul “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini”. Penelitian ini menjelaskan bahwasannya game edukasi ini membawa inovasi perangkat digital yang cepat dan juga membawa perubahan dalam menyampaikan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan, pemahaman, dan serta pengetahuan khususnya pembelajaran anak usia dini lebih cenderung efektif dan psikomotornya<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Dinar Imanda, “Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek A dan Dialek O Berbasis Android,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3, no. 2 (October 7, 2022): 161–78, <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2024>.

<sup>24</sup> Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni, “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (July 16, 2019): 39–44, <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu**

No.	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Maulina Zaidatul Ma'rifah 2022 dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Menggunakan <i>Hyflex Learning</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> "	a. Kemampuan berfikir kritis	a. Penelitian terdahulu membahas tentang wordwall sedangkan penelitian ini game edukasi berbasis IT b. Lokasi penelitian terdahulu dilaksanakan di Kecamatan Gubuk Kabupaten Grobogan, sedangkan penelitian sekarang dilaksanakan di Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember
2.	I Gede Eka Saputra 2021 dengan judul "Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa"	a. Kemampuan berfikir kritis b. Game edukasi	a. Penelitian terdahulu membahas tentang game edukasi akan tetapi game edukasi berupa adventure berbantuan online host sedangkan untuk penelitian ini membahas game edukasi berbasis IT b. Penelitian terdahulu dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tegallalang sedangkan penelitian saat ini dilaksanakan di TK Baitul Qur'an c. Penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian saat ini menggunakan penelitian kualitatif
3.	Rameilia Putri 2019 dengan judul "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan	a. Kemampuan berfikir kritis b. Penelitian terdahulu sama menggunakan subyek kelompok B	a. Penelitian terdahulu membahas mengenai alat permainan edukatif sedangkan penelitian ini membahas mengenai permainan berbasis IT b. Lokasi penelitian terdahulu di lakukan di kelompok B RA Al-

	Berfikir Kritis Anak Usia Dini Kelompok B RA Al-Ikhlas Aceh Selatan”		Ikhlas Aceh Selatan sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Baitul Qur’an.
4.	Dinar Imanda, 2022, Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek dan Dialek O Berbasis Android	b. Penelitian terdahulu membahas mengenai game edukasi	a. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan kualitatif b. lokasi penelitian terdahulu dilaksanakan di SD Padasuka Lampung sedangkan untuk peneliti saat ini dilaksanakan di TK Baitul Qur’an Kecamatan Tanggul c. penelitian terdahulu membahas mengenai game edukasi bahasa lampung sedangkan penelitian ini membahas mengenai game edukasi berbasis IT.
5.	Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, dan sulthoni, 2019, Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini	a. penelitian terdahulu membahas mengenai game edukasi untuk anak usia dini	a. Penelitian terdahulu membahas mengenai game edukasi akan tetapi game edukasi digital sedangkan penelitian ini membahas mengenai game edukasi berbasis IT b. Penelitian terdahulu dilaksanakan di kota blitar sedangkan penelitian ini dilaksanakan di jember.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasannya penelitian terdahulu mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan dari kelima penelitian tersebut adalah membahas mengenai game edukasi dan kemampuan berfikir. Sedangkan perbedaan dari kelima penelitian

tersebut adalah penelitian terdahulu membahas mengenai kemampuan berfikir melalui alat permainan edukatif (APE), melalui game edukasi adventure, melalui game edukasi berbasis digital, dan melalui game edukasi berbasis android. Pada penelitian ini akan melanjutkan penelitian dengan fokus pembahasan yang berbeda, yakni strategi kemampuan berfikir peserta didik melalui game edukasi berbasis IT. Sehingga dengan adanya game edukasi IT ini untuk merangsang kemampuan berfikir kritis pada anak dan anak tidak bosan atau tidak jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

## **B. Kajian Teori**

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Berbeda dengan penelitian kuantitatif, posisi teori dalam penelitian kualitatif diletakkan sebagai perspektif atau pisau analisis, bukan untuk diuji<sup>25</sup>.

### **1. Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis**

#### **a. Definisi Kemampuan Berfikir Kritis**

Kemampuan berfikir kritis merupakan kemampuan yang harus dikembangkan sejak usia dini dengan cara melibatkan kemampuan untuk menyelidiki, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara mandiri. Kemampuan berfikir kritis dapat di stimulasi melalui berbagai

---

<sup>25</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 47-48.

pendekatan termasuk kegiatan sederhana sehari-hari dirumah.pendekatan ini membantu anak-anak mengembangkan perhatian terhadap detail, memori, pembelajaran aktif, dan kemampuan memecahkan masalah<sup>26</sup>.

#### b. Tahapan-tahapan Kemampuan Berfikir Kritis

Menurut teori Piaget bahwasannya anak mengalami tahapan perkembangan kognisi dengan kecepatan yang bervariasi, tetapi selalu dalam urutan tahapan. Piaget menyebutkan bahwa ada empat tahapan perkembangan kognitif pada manusia<sup>27</sup> yang diantaranya sebagai berikut:

##### 1) Sensorimotor

Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Kata kunci perkembangan kognitif tahap ini adalah proses “*decentration*”. Artinya, pada usia ini bayi tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungannya. Ia “*centered*” pada dirinya sendiri.

Baru pada tahap berikutnya dia mengalami *decentered* pada dirinya sendiri. Pada tahap sensori ini, bayi bergerak dari tindakan *reflex instinktif* pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

<sup>26</sup> Yuanita Anthon Sope, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis AUD Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Loose Parts Pada Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 1 (2022), <http://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini>.

<sup>27</sup> Sutrisna Wibawa, Yuyun Yulia, Berliana Henu Yahyani, “Kemampuan Berfikir Kritis Pada Tahapan Operasional Konkrit”, *Wacana Akademik : Majalah Ilmiah Pendidikan* 7, no 2 (2022) : 196, <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademik/index>.

Tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan persentuhan serta selera. Artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya. Bagi Piaget masa ini sangat penting untuk pembinaan perkembangan pemikiran sebagai dasar untuk mengembangkan intelegensinya. Pemikiran anak bersifat praktis dan sesuai dengan apa yang diperbuatnya. Sehingga sangat bermanfaat bagi anak untuk belajar dengan lingkungannya. Jika seorang anak telah mulai memiliki kemampuan untuk merespon perkataan verbal orang dewasa, menurut teori ini hal tersebut lebih bersifat kebiasaan, belum memasuki tahapan berfikir

## 2) Praoperasional konkret

Fase perkembangan kemampuan ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar.

Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- a) *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- b) Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebabakibat secara tidak logis

- c) *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
  - d) *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
  - e) *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
  - f) *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
  - g) *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
  - h) *Egocentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya
- 3) Operasional konkret

Tahap operasi konkret terjadi pada rentang usia 7-11 tahun.

Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.

Operasi konkret membuat anak bisa mengoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas objek. Pada level operasional konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya mereka bisa lakukan secara fisik, dan mereka dapat membalikkan operasi konkret ini. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbedabeda dan memahami hubungannya.

Tahap ini dimulai dengan tahap *progressive decentring* di usia tujuh tahun. Sebagian besar anak telah memiliki kemampuan untuk mempertahankan ingatan tentang ukuran, panjang atau jumlah benda cair. Maksud ingatan yang dipertahankan di sini adalah gagasan bahwa satu kuantitas akan tetap sama walaupun penampakan luarnya terlihat berubah. Jika Anda memperlihatkan 4 kelereng dalam sebuah kotak lalu menyerakkannya di lantai, maka perhatian anak yang masih berada pada tahap praoperasional akan terpusat pada terseraknya kelereng tersebut dan akan percaya jumlahnya bertambah banyak. Sebaliknya, anak-anak yang telah berada pada tahap operasional konkret akan segera tahu bahwa jumlah kelereng itu tetap 4. Anak pun akan tahu jika anda menuangkan susu yang ada di gelas gendut ke gelas ramping, maka volumenya tetap sama, kecuali jika jumlah susu yang dituangkan memang sengaja dibedakan.

#### 4) Operasional formal

Tahap operasi formal ada pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic. Tahap operasional formal, usia sebelas sampai lima belas tahun. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Kualitas abstrak dari pemikiran operasional formal tampak jelas dalam pemecahan problem verbal.

Pemikir operasional konkret perlu melihat elemen konkret A, B, dan C untuk menarik kesimpulan logis bahwa jika  $A = B$  dan  $B = C$ , maka  $A = C$ . Sebaliknya pemikir operasional formal dapat memecahkan persoalan itu walau problem ini hanya disajikan secara verbal. Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan. Pada tahap ini, anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan problem dan mencapai kesimpulan secara sistematis.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13, no 1 (April 2020) : 121, 2654-4784.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Kemampuan Berfikir

#### Kritis

Faktor yang mempengaruhi pengembangan kemampuan berfikir pada anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Faktor hereditas atau faktor keturunan

Seorang ahli filsafat *schopenhauer* berpendapat bahwasannya manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya.

#### 2) Faktor lingkungan

*Locke* berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.

#### 3) Faktor organ (fisik atau psikis)

Dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan tersebut berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

#### 4) Faktor minat dan bakat

Bakat merupakan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seorang anak dapat mempengaruhi kecerdasan,

artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.<sup>29</sup>

#### **d. Peran Pembelajaran dalam Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis**

Peran pembelajaran dalam kemampuan berpikir memainkan peran penting pada anak berikut adalah peran pembelajaran dalam kemampuan berfikir:

##### 1) Mengasah Kemampuan Penalaran

Siswa memerlukan penalaran logis, dan keterampilan berpikir kritis untuk membantu mengembangkan kemampuan berfikir

##### 2) Keterampilan Komunikasi

Keterampilan berpikir kritis, siswa belajar untuk mengomunikasikan pemikiran dan solusi mereka dengan jelas dan logis. Melibatkan kemampuan untuk menjelaskan langkah-langkah penyelesaian dan membenarkan solusi secara verbal atau tertulis.

##### 3) Mengembangkan Keterampilan Kemandirian

Dengan berpikir kritis, siswa belajar untuk menjadi mandiri dalam belajar. Tidak hanya menerima informasi mentah,

---

<sup>29</sup> Berkat Karunia Zega and Wahyu Suprihati, "Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak," *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 3, no. 1 (June 15, 2021): 17–24, <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>.

tetapi juga belajar untuk menilai kebenaran informasi tersebut, menemukan solusi sendiri<sup>30</sup>.

#### e. Indikator Kemampuan Berfikir Kritis pada Anak Usia Dini

Indikator kemampuan berfikir kritis anak usia dini yang diantaranya sebagai berikut:

##### 1) Anak dapat bertanya

Kemampuan anak untuk bertanya menunjukkan adanya rasa ingin tahu dan pemikiran aktif. Anak yang berpikir kritis tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berusaha memahami lebih dalam dengan mengajukan pertanyaan. Misalnya, anak bertanya “Kenapa hujan turun?” atau “Bagaimana mobil bisa jalan?”. Ini menandakan bahwa anak sedang memproses informasi dan ingin mengeksplorasi penyebab, proses, atau alasan di balik suatu peristiwa.

##### 2) Anak dapat menjawab pertanyaan

Anak yang mampu menjawab pertanyaan dengan logis dan relevan menunjukkan bahwa ia memahami informasi yang diterima dan dapat mengolahnya kembali. Jawaban yang diberikan mungkin sederhana, tetapi mencerminkan pemikiran yang terstruktur. Contohnya, saat ditanya “Apa yang kamu lihat di gambar ini?”, anak bisa menjawab, “Itu kucing, karena punya kumis dan ekor.”

---

<sup>30</sup> Dwi Murtiani and Cahyo Hasanudin, “Peran Keterampilan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro*, (Bojonegoro : 2024), 133.

Ini menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan menyusun argumen berdasarkan pengamatan.

3) Memiliki keberanian mengungkapkan ide

Anak yang berpikir kritis memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat, meskipun mungkin berbeda dengan teman-temannya. Keberanian ini penting karena menunjukkan bahwa anak tidak hanya meniru, tetapi punya pemikiran sendiri.

4) Dapat menjelaskan sesuatu dengan ringkas

Kemampuan menjelaskan sesuatu secara ringkas dan jelas menandakan bahwa anak memahami inti dari suatu informasi dan dapat menyampaikannya kembali dengan bahasanya sendiri. Ini merupakan tahap lanjutan dari berpikir kritis karena melibatkan penyaringan informasi yang relevan.<sup>31</sup>

**f. Strategi pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis**

Strategi guru dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini dapat dilakukan dengan cara:

1) Berfikir terbuka

Berfikir terbuka merupakan kemampuan untuk dapat dipandang sebagai sisi afektif yang menggerakkan individu untuk berfikir secara cermat, kritis, dan mendalam.<sup>32</sup>

<sup>31</sup> Alucyana, Raihana, "Pembelajaran Sainifik Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah pada Anak", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no 1 (2023) : 831, 10.31004/obsesi.v7i1.4096.

<sup>32</sup> Desi Fitriani, Nur Rusliah, Febria Ningsih, "Self-Directed Learning dan Disposisi Berfikir Terbuka Aktif Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no 3 (November 2023) : 514, <http://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1513>.

## 2) Pemecahan masalah

Pemecahan masalah merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia. Kenyataan menunjukkan bahwa sebagian besar kehidupan manusia berhadapan dengan masalah-masalah. Oleh sebab itu kita perlu mencari penyelesaiannya, jika gagal dengan satu cara dalam menyelesaikan masalah maka harus mencoba dengan cara lain untuk menyelesaikan masalah tersebut.<sup>33</sup>

### g. Evaluasi dan Pengukuran Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia

#### Dini

Evaluasi dan pengukuran kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran yakni dengan cara tes atau non tes. Alat ukur non tes dapat disusun berbasis pada jenis penilaian kerja (*Performance assessment*), penilaian alternatif (*alternative assessment*), atau penilaian autentik (*authentic assessment*). Contoh alat pengukuran non tes salah satunya pengumpulan hasil karya siswa (*portofolio*), inventori, angket/kuesioner, dan format observasi kinerja.<sup>34</sup>

## 2. Game Edukasi Berbasis IT

### a. Definisi game edukasi berbasis IT

Game edukasi merupakan game yang dirancang untuk fokus pada siswa sebagai pengguna aktif, sehingga dapat melibatkan dalam kegiatan kolaboratif dalam mengembangkan strategi kemampuan

<sup>33</sup> Sutarto Hadi, Radiyatul, "Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama", *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no 1 (Februari 2014) 55.

<sup>34</sup> Ida Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2017), 5-6.

berfikir kritis (memecahkan masalah) dan keterampilan mengambil keputusan.<sup>35</sup> Menurut Wibisoto game sangat penting dalam perkembangan otak, karena dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah secara akurat dan cepat.<sup>36</sup>

#### b. Tujuan Penggunaan Game Edukasi Berbasis IT

Game yang akan dibuat adalah game pelajaran untuk menjumlahkan angka yang diberikan oleh pendidik. Tujuan penggunaan game edukasi berbasis IT yaitu sebagai berikut:

##### 1) Membantu mengubah cara belajar

Guru mengubah cara belajar peserta didik melalui game edukasi berbasis IT yang dimana sebelumnya menggunakan buku atau LKS akan tetapi game edukasi berbasis IT ini menggunakan laptop.

##### 2) Membantu mengembangkan kreativitas anak karena dalam game

edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, dan daya nalar.

Game edukasi berbasis IT ini memiliki unsur tantangan, ketepatan dan daya nalar karena dalam game ini peserta didik ditekankan untuk melewati tantangan berupa penjumlahan tersebut sedangkan untuk ketepatannya yaitu ketika memilih jawaban dari penjumlahan tersebut.

<sup>35</sup> Samin, Berfikir Kritis Dengan Game Edukasi, (Sumedang : CV. Mega Press Nusantara2023),5,[https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).

<sup>36</sup> Nuthfah Fajjah, Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, "Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras," *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022) : 118, <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>.

### 3) Merangsang anak dalam belajar agar lebih menarik

Peserta didik yang semula pembelajaran menggunakan buku tidak tertarik atau membosankan maka dalam game edukasi berbasis IT ini merangsang peserta didik lebih tertarik hal yang baru<sup>37</sup>.

#### c. Komponen Game Edukasi yng Efektif untuk Anak Usia Dini

Komponen yang harus ada pada game edukasi untuk anak usia dini yaitu:

##### 1) Komponen grafik *engine*

Komponen grafik *engine* merupakan salah satu komponen yang paling penting karena grafik membuat user dapat memainkan game tersebut dengan merasakannya langsung dengan indra penglihatan.

##### 2) Sound atau musik

Sound atau musik merupakan peranan yang penting juga dalam suatu game karena user bisa merasakan langsung efek suara seperti suara seolah-olah terjadi didalam suatu game.

---

<sup>37</sup> Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 1 (July 2017), <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>.

- 3) Pembangkit karakter dan lingkungan serta bentuk muatan pembelajaran<sup>38</sup>.

Merupakan menyajikan petunjuk penggunaa dan jalannya game agar user tidak kebingungan dalam memainkan game.

#### **d. Manfaat game edukasi berbasis IT dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Game edukasi merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan Bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah. Penjabaran manfaat game edukasi adalah sebagai berikut:

- 1) Mengurangi dan menghilangkan rasa bosan anak ketika mengikuti proses pembelajaran
- 2) Game edukasi dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan menarik bagi anak Game
- 3) Game edukasi dapat merangsang pikiran dan kreativitas anak
- 4) Game edukasi dapat menciptakan lingkungan yang menarik, aman dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar anak

---

<sup>38</sup> Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 1 (July 2017), <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>.

- 5) Game edukasi meningkatkan logika dan pemahaman pemain tentang informasi yang diperolehnya saat menggunakan game tersebut.
- 6) Game edukasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sehingga informasi atau konsep baru yang diterima bisa bertahan lebih lama.<sup>39</sup>

#### e. Tantangan dalam Implementasi Game Edukasi Berbasis IT

Tantangan adalah serangkaian tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain untuk mencapai tujuan dari game tersebut.

Tantangan yang ada dalam game dibagi menjadi dua jenis yang diantaranya:

##### 1) Tantangan implicit

Tantangan implicit merupakan makna yang tidak ditampilkan tetapi merupakan bagian dari pembicaraan atau maksud yang ingin disampaikan penutur (diharuskan ketelitian dan kesungguhannya).

##### 2) Tantangan eksplisit

Tantangan eksplisit merupakan situasi atau keadaan yang menghambat seseorang dalam mencapai tujuan. Contohnya profesi

---

<sup>39</sup> Winda Nur Ayu Afifarah et al., "Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisyiyah Semanggi" 7, no. 1 (June 2023): 155, <https://doi.org/Journal Of Multidisciplinary Studies>.

guru (kurangnya pengalaman atau pelatihan, perubahan teknologi)<sup>40</sup>.

#### f. Cara Penggunaan Game Edukasi Dalam Pembelajaran

Cara penggunaan game edukasi dalam pembelajaran anak usia dini dengan topik buah-buahan sebagai berikut:

- 1) Pendidik menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran dalam game tersebut
- 2) Peserta didik memencet atau klik link yang diberikan oleh pendidik
- 3) Peserta didik memulai untuk membaca perintah yang ada di game contoh “jumlahkan angka di bawah ini”
- 4) Peserta didik memulai untuk memecahkan masalah berupa penjumlahan yang ada di game tersebut
- 5) Peserta didik menentukan keputusan berupa jawaban yang ada pada game
- 6) Lalu jawaban yang dipilih peserta didik jika benar ada tanda centang dan jika salah ada tanda silang<sup>41</sup>.

### 3. Anak Usia Dini

#### a. Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang dalam masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang demikian pesatnya.

<sup>40</sup> Dede Narawaty, “Makna Implisit Dalam Film Pursuit Of Happiness Karya Gabriele Muccino,” *Pujangga* 2, no. 2 (April 3, 2018): 26, <https://doi.org/10.47313/pujangga.v2i2.395>.

<sup>41</sup> Muhammad Irvan, Rita Arni, “Penggunaan Game Edukasi Dengan Educandy Sebagai Alternatif Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang,” *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang MINASAN IV*, Implementasi Scientific Approach, Case Method dan Project Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Jepang (Jepang : Oktober, 2022), 69.

Rentang usia dini adalah masa yang tepat untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Rentang anak usia dini juga anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0 sampai dengan 8 tahun<sup>42</sup>.

### **b. Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut teori Frued pada setiap tahap anak memiliki kesenangan pada bagian tubuh tertentu. Teori Frued membagi tahap perkembangan diantaranya tahap terjadi pada anak usia dini dan 5 tahap terjadi pada manusia. Adapun tahap perkembangan anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Tahap oral (Usia 0-24 bulan)

Pada tahap ini kepuasan anak terletak pada oterotik, yaitu kesempatan anak mengisap susu ibunya. Menurut fruед ini kesenangan terbesar ana pada saat ini terletak di sekitar mulut seperti kegiatan mengunyah, mengisap, dan menggigit sumber kesenangan anak. Dalam pandangan Frued ini memberikan kesempatan mengunyah , mengisap, dan menggigit pada anak akan menurunkan ketegangan pada bayi dan membuatnya melewati tahap ini dengan baik.

---

<sup>42</sup> Andi Fitriani Djollong, Afrina Sari, and Junizar, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Panduan Komprehensif)*, (Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia 2023), 1-2, [https://www.google.co.id/books/edition/\\_/Z\\_jaEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PA1&dq=penger-tian+Anak+usia+dini](https://www.google.co.id/books/edition/_/Z_jaEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PA1&dq=penger-tian+Anak+usia+dini).

## 2) Tahap anal (Usia 2-3 tahun)

Selama usia wilayah anal (anus) menjadi fokus ketertarikan anak oleh sebab itu, pelatihan menggunakan toilet sangat tepat dilakukan pada anak usia dini. Menurut Freud kesenangan terbesar anak pada saat ini terletak di anus atau fungsi pembuangan yang dihubungkan dengan anus. Dalam pandangan Freud, latihan otot anus menurunkan ketegangan pada anak dan membuatnya melewati tahap ini dengan baik.

## 3) Tahap *phallic* (Usia 3-6 tahun)

Pada tahap ini anak laki-laki mulai tertarik dengan penisnya. Pada tahap ini kesenangan berfokus pada alat kelamin, baik laki-laki maupun perempuan. Mereka menyadari bahwa manipulasi diri merupakan kegiatan yang menyenangkan. Tahap perkembangan paling membingungkan dari pendapat Freud sebab dia meyakini ketertarikan seksual seorang anak laki-laki pertama kepada ibunya, sedangkan pada anak perempuan kepada ayahnya. Didalam psikologi hal ini disebut incest (ketertarikan seksual kepada saudara sedarah yang tidak boleh menikah). Namun karena anak menyadari hal tersebut tidak dapat diterima lingkungannya, maka mereka meninggalkan fantasi persaingan dengan ayah ibunya yang dikenal dengan istilah Oedipus Complex dan Electra Complex. Anak-anak perempuan akan berjuang seperti ibunya dan anak laki-laki akan berjuang seperti ayahnya. Jika anak-anak tidak

bisa berdamai dengan cara mengidentifikasi diri sesuai dengan orang tua yang sama jenis kelaminnya dengan dirinya, maka individu akan terkunci di tahap ini dan anak tidak dapat melewati tahap perkembangan ini dengan baik<sup>43</sup>.

### c. Karakteristik Anak Usia Dini dalam Belajar

Gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik sangat menonjol pada anak. Sesuai dengan yang diungkapkan dalam Depoter bahwa beberapa ciri anak usia dini yang diantaranya:

- 1) Belajar dengan melakukan
- 2) Menunjukkan tulisan saat membaca
- 3) Mengingat sambil berjalan dan melihat

Oleh karna itu, berikut ini beberapa karakteristik anak saat belajar yang diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak usia dini lebih menyukai tugas berupa proyek terapan
- 2) Gunakan media pembelajaran atau alat bantu saat mengajar untuk menimbulkan rasa ingin tahu dan menekankan konsep kunci.
- 3) Izinkan anak usia dini belajar dengan cara berjalan-jalan didalam kelas.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Masganti Sit, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini, (Depok : Kencana 2017), 26. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EBZNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=info:9d0zLyJ3xhMJ:scholar.google.com/&ots=UFIVaNY\\_TG&sig=6Dh6iZB2ZajHfWln9djPDuV5Irc&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EBZNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=info:9d0zLyJ3xhMJ:scholar.google.com/&ots=UFIVaNY_TG&sig=6Dh6iZB2ZajHfWln9djPDuV5Irc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

<sup>44</sup> Ariesta Kartika Sari, "Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetika) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014," *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education* 1, no. 1 (November 1, 2014), <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.395>.

- 4) Peragakan konsep sambil memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar.
- 5) Ciptakan simulasi konsep agar anak mengalaminya



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh peneliti misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Penelitian kualitatif deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam penelitian kualitatif<sup>45</sup>. Metode penelitian ini dianggap relevan dengan penelitian yang akan membahas Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT. Hal ini merupakan suatu fenomena atau sebuah kenyataan yang akan dibahas. Pada umumnya, alasan menggunakan metode penelitian kualitatif karena permasalahan belum jelas, holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna.

Selain menggunakan pendekatan kualitatif penelitian ini menggunakan penelitian *Mixed Method*. *Mixed method* merupakan pendekatan yang menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi, dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan holistik tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk menggali informasi melalui metode yang berbeda, sekaligus menambah validitas penelitian melalui triangulasi data.

---

<sup>45</sup> Rusandi, Muhammad Rusli, "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2, no. 1 (June 17, 2021): 48–60, <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>.

Menurut Creswell dan Plano Clark penelitian *Mixed Method* menawarkan peluang untuk mengeksplorasi pertanyaan penelitian yang kompleks dengan lebih mendalam melalui kombinasi berbagai jenis. Tahapan dalam pelaksanaan penelitian mixed method harus diikuti dengan cermat, dimulai dari perencanaan, pengumpulan data, analisi, penggabungan hasil, hingga pelaporan akhir.<sup>46</sup>

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan<sup>47</sup>. Peneliti memilih jenis penelitian studi kasus dengan tujuan dapat menggambarkan secara mendalam mengenai strategi pengembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik melalui game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.

---

<sup>46</sup> Nasaruddin, Mitra Rahayu, Dian Paramitha Asyari, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method), (Padang : Gita Lentera, 2024), 34, [https://books.google.co.id/books?id=rFErEQAAQBAJ&lpg=PA34&dq=info%3APrqghfoch\\_sJ%3Ascholar.google.com%2F&lr&hl=id&pg=PA34#v=onepage&q&f=true](https://books.google.co.id/books?id=rFErEQAAQBAJ&lpg=PA34&dq=info%3APrqghfoch_sJ%3Ascholar.google.com%2F&lr&hl=id&pg=PA34#v=onepage&q&f=true).

<sup>47</sup> Rusandi, Muhammad Rusli, "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2, no. 1 (June 2021): 48–60, <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksud untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Adapun lokasi yang dijadikan penelitian ini di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember yang merupakan yayasan pendidikan Baitul Qur'an.

Peneliti memilih lokasi pada lembaga TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember dengan alasan pembelajaran yang dilakukan pada lembaga sangat menarik dan tidak sama dengan lembaga yang lain mengenai pembelajaran dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis pada anak usia dini melalui game edukasi berbasis IT.

## C. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dilaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak dijadikan informan atau narasumber, bagaimana data akan dicari dan disaring sehingga kesahihannya dapat dijamin<sup>48</sup>. Pada tahap ini, peneliti akan menentukan beberapa informan, yaitu orang-orang yang memberikan informasi mengenai perkembangan berfikir pada anak usia dini. Pemilihan subyek atau informan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sumber data

---

<sup>48</sup> Tim Penyusun, *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024*, 46.

berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang biasanya digunakan adalah orang yang diperkirakan paling paham mengenai data atau keterangan yang dibutuhkan peneliti<sup>49</sup>. Dalam peneliti ini yang akan dijadikan informasi adalah sebagai berikut:

1. Ibu Emi selaku kepala sekolah TK Baitul Qur'an
2. Ibu Ma'unatul Masruroh selaku guru kelas B TK Baitul Qur'an
3. Ibu Haikal Azri, ibu Ziedna, dan ibu Zaqia Bilqis Muntaza selaku wali murid TK Baitul Qur'an
4. Ananda Haikal Azri, Ziedna, dan Zaqia Bilqis Muntaza selaku peserta

#### **D. Teknik dan Pengumpulan Data**

Pada bagian ini diuraikan teknik pengumpulan data yang akan digunakan, misalnya observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Masing-masing harus dideskripsikan tentang data apa saja yang diperoleh melalui teknik-teknik tersebut<sup>50</sup>. Adapun teknik-teknik yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

##### **1. Teknik dan pengumpulan data kualitatif**

###### **a. Observasi**

Observasi merupakan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi disekitar kita. Saat berinteraksi dengan orang lain seseorang tentu akan mengamati respon ekspresi, gesture, atau intonasi dari lawan bicaranya sebagai modalitas dalam memberikan reaksi balik yang tepat. Meskipun cukup sederhana, observasi banyak digunakan

<sup>49</sup> Ismail Suardi Wekke, *Metode Penelitian Sosial*, (Yogyakarta : Gawe Buku, 2019), 16.

<sup>50</sup> Tim Penyusun, *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024*,

sebagai sebuah metode yang jika dilakukan dengan prosedur tepat dapat menghasilkan data akurat yang diakui secara ilmiah<sup>51</sup>.

Observasi ini tahapannya meliputi, pengamatan secara umum mengenai hal-hal yang ada disekiranya berkaitan dengan masalah yang yang diteliti. Setelah itu mengidentifikasi aspek-aspek yang menjadi pusat perhatian, pembatasan objek dan pencatatan. Dalam observasi sangat dibutuhkan kepekaan indramata dan telinga serta pengetahuan penelitian untuk mengamati sasaran penelitian dengan tidak mengakibatkan perubahan pada kegiatan/peristiwa/benda yang sedang dapat diamati.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Dalam hal ini peneliti terlibat dalam kegiatan game edukasi berbasis IT yang sedang diamati atau yang sedang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari game edukasi berbasis IT. Adapun yang akan diobservasi oleh peneliti mengenai penerapan game edukasi berbasis IT dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak usia dini di kelompok B TK Baitul Qur'an:

---

<sup>51</sup> Hapsari Puspita Rini, Vidya Nindhita, *Observasi: Teori Dan Praktek Dalam Bidang Psikologi* (Basya Media Utama, 2022),1.

- a. Proses penggunaan game edukasi berbasis IT pada anak usia dini dalam pembelajaran berlangsung.
- b. Kondisi belajar anak usia dini saat game edukasi berbasis IT
- c. Pendidik atau guru dalam penyusunan game edukasi berbasis IT
- d. Strategi guru dalam proses pembelajaran game edukasi berbasis IT

#### **b. Wawancara**

Wawancara didefinisikan sebagai diskusi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Dengan wawancara ini peneliti dapat memperoleh banyak data yang berguna bagi penelitiannya<sup>52</sup> Dengan demikian wawancara merupakan metode pengambilan data dengan cara bertukar informasi dan pemikiran melalui tanya jawab antara penanya dengan informan yang akan ditanya dalam suatu topik pembahasan tertentu.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah pertanyaan yang cenderung menghasilkan data yang bersifat kontekstual, lebih berfokus pada nuansa dan detail dari pengalaman responden. Sifat kualitatif ini menawarkan keunggulan dalam menjelajahi dimensi perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif

---

<sup>52</sup> Samiaji Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta:PT Kanisius, 2021), 20-21,  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:vBY0SnZsG7oJ:scholar.google.com/&ots=gAy79T\\_7Jg&sig=VEDDdgdwLTSdQmjMtU7c2YY\\_38CA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:vBY0SnZsG7oJ:scholar.google.com/&ots=gAy79T_7Jg&sig=VEDDdgdwLTSdQmjMtU7c2YY_38CA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

pada anak. Peneliti bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih umum atau mencari kecenderungan yang lebih luas<sup>53</sup>.

Dalam peneliti ini, peneliti menggunakan teknik wawancara yang diajukan kepada penanggung jawab TK Baitul Qur'an, kepala sekolah TK Baitul Qur'an, wali kelas TK Baitul Qur'an, dan guru TK Baitul Qur'an. Adapun data yang hendak diperoleh oleh peneliti sebagai berikut:

1. Wawancara kepada Ibu Emi Nurhayati selaku kepala sekolah TK Baitul Qur'an yang dimana peneliti ingin mendapatkan informasi mengenai kebijakan-kebijakan yang diterapkan di sekolah TK Baitul Qur'an.
2. Wawancara kepada Ibu Ma'unatul Masruroh selaku guru kelas B TK Baitul Qur'an yang dimana peneliti ingin mendapatkan data mengenai penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an, pendukung dan penghambat dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT.
3. Wawancara kepada ibu Haikal Azri, Ibu Ziedna Ilma Azaria, Ibu Zaqia Bilkis Muntaza selaku wali murid kelas B TK Baitul Qur'an yang dimana peneliti ingin mendapatkan data mengenai dampak kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an.

---

<sup>53</sup> Nur Stiawati, *Panduan Dasar Komunikasi Efektif Metode Wawancara Penelitian*, (Yogyakarta : Jejak Pustaka, 2021), 130.

4. Wawancara kepada Haikal Azri, Ziedna Ilma Azaria, Zaqia Bilqis Muntaza selaku peserta didik kelompok B TK Baitul Qur'an yang dimana peneliti ingin mendapatkan informasi mengenai bagaimana perasaan peserta didik ketika pembelajaran game edukasi berbasis IT.

**c. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data yang terakhir ini bagian pelengkap dari penelitian kualitatif. Dokumentasi menjadi bagian tidak terpisahkan dari proses observasi dan wawancara. Seperti dijelaskan di awal bahwasannya teknik observasi, wawancara, dokumentasi teks, dokumentasi foto rekaman menjadi penentu kualitas data dan jawaban yang sangat valid yang dimiliki peneliti kualitatif<sup>54</sup>. Adapun data yang ingin diperoleh menggunakan teknik dokumentasi sebagai berikut:

- a. Profil Lembaga TK Baitul Qur'an
- b. Visi Misi Lembaga TK Baitul Qur'an
- c. Data Siswa TK Baitul Qur'an
- d. Letak Geografis TK Baitul Qur'an
- e. Foto-foto dalam proses pembelajaran game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an

2. Teknik dan pengumpulan data kuantitatif

- a. Hasil evaluasi guru terhadap peserta didik

---

<sup>54</sup> Dudi Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Petunjuk Praktis untuk Penelitian Lapangan, Analisis Teks Media, dan Kajian Budaya*, (Agam : Maghza Pustaka 2022), 73-74. <https://play.google.com/store/books/details?id=hHeDEAAAQBAJ&source=gbsapi>.

## E. Analisis Data

### 1. Analisis data secara kualitatif

Analisis data merupakan kegiatan dengan upaya memahami, menjelaskan, menafsirkan dan mencari hubungan diantara data-data yang diperoleh. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memberikan pola, susunan, urutan, klarifikasi, sehingga data-data tersebut dapat dipahami dan ditafsirkan. Analisis data secara kualitatif menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman & Saldana yakni data dianalisis dengan menggunakan beberapa langkah yaitu menganalisis data dengan tiga langkah.<sup>55</sup>

#### a. Kondensasi data

Kondensasi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, mentransformasikan data catatan lapangan. Tujuan kondensasi data ini membuat data penelitian ini menjadi kuat karena kondensasi data terjadi terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan<sup>56</sup>. Proses dari kondensasi data dalam peneliti ini yaitu perencanaan mengenai RPP dalam kegiatan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an.

#### b. Penyajian data

Penyajian data yang sering digunakan yakni teks yang bersifat naratif yang dimana bertujuan agar memudahkan untuk memahami apa

<sup>55</sup> Indira Arundinasari, "Kolaborasi Kelola Kampung Pelangi Kota Surabaya", *Journal Publicuho* 5, no 3, (Agustus-Oktober 2022), 713-721, <http://doi.org/10.35815/publicuho.v5i3.14>

<sup>56</sup> Rusdin Tahir, *Metodologi Penelitian*, (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 155.

yang terjadi<sup>57</sup>. Proses penyajian data pada penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran mengenai game edukasi berbasis IT dilakukan 3 kali pertemuan selama 3 minggu dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan anak dalam kegiatan game edukasi berbasis IT di laksanakan atau diterapkan.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data kualitatif dimana peneliti mengintegrasikan temuan, interpretasi, dan hasil analisis untuk menghasilkan kesimpulan yang relevan dan signifikan<sup>58</sup>. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini adalah bentuk evaluasi dari kegiatan game edukasi berbasis IT yang sudah dilaksanakan atau diterapkan.

2. Analisis data secara kuantitatif

Analisis data kuantitatif menggunakan analisis data Rensis Likert yang dimana teori ini menjelaskan mengenai skala likert. Skala likert merupakan teknik pengukuran sikap kecenderungan yang paling banyak digunakan diberbagai bidang seperti ilmu sosial, ilmu politik, psikologi, pemasaran dan pendidikan. Skala likert biasanya digunakan sebagai salah satu metode pengumpulan data untuk mengetahui atau mengukur data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif mengenai fenomena sosial. Dengan kata lain, skala likert merupakan skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sebuah sikap dan pendapat. Adapun pengukuran skala likert

---

<sup>57</sup> Untung Lasiyono, Wira Yudha Alam, *Metode Penelitian Kualitatif* (Mega Press Nusantara, 2024).

<sup>58</sup> Nartin. et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024) 95.

yaitu menggunakan rumus dalam menilai skor terakhir yaitu  $T \times P_n$ .  $T$  merupakan total jumlah responden yang memilih dan  $P_n$  adalah pilihan angka skor likert.<sup>59</sup>

$$\text{Skor total} = \frac{\text{Nilai skor tercapai}}{\text{Nilai skor maksimal}} \times 100$$

## F. Keabsahan Data

Bagian ini memuat bagaimana usaha-usaha yang hendak dilakukan peneliti untuk memperoleh keabsahan data-data temuan di lapangan. Agar diperoleh temuan yang absah, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik-teknik keabsahan data seperti perpanjangan kehadiran peneliti dilapangan, observasi secara lebih mendalam, triangulasi (menggunakan beberapa sumber, metode, penelitian, teori), pembahasan oleh teman sejawat analisis kasus lain, melacak kesesuaian hasil, dan mengecek anggota (*member check*)<sup>60</sup>

Dalam pengumpulan data, peneliti juga menggunakan metode triangulasi dalam pengujian keabsahan data. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Ada tiga jenis triangulasi dalam penelitian kualitatif yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Namun dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis triangulasi untuk memeriksa keabsahan data yang diteliti, yang diantaranya sebagai berikut:

<sup>59</sup> Atiyah Ulfah, Dina Hermina, Nuril Huda, "Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Liker", *Jurnal Studi Multidisipliner* 8, no 12 : (12 Desember 2024), 856.

<sup>60</sup> Tim Penyusun, *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024*, 46.

## 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan data mengeksplorasi kebenaran informasi tertentu melalui metode dan sumber pengumpulan data yang berbeda misalnya selain wawancara dan observasi, peneliti dapat menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tentunya setiap metode akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda-beda, yang pada akhirnya akan memberikan informasi yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti<sup>61</sup>. Maka dari itu peneliti ini untuk memastikan kebenaran data setelah melakukan perbandingan dari data tersebut.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik dan sumber data yang telah dikumpulkan oleh peneliti<sup>62</sup>.

## G. Tahap-Tahap Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan<sup>63</sup>. Adapun tahapan mengenai penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Tahapan Penelitian

---

<sup>61</sup> Muhammad Subhan Iswahyudi et al., *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), [https://www.google.co.id/books/edition/BUKU\\_AJAR\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN/\\_SPbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=keabsahan%20data&pg=PA106&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_METODOLOGI_PENELITIAN/_SPbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=keabsahan%20data&pg=PA106&printsec=frontcover).

<sup>62</sup> Ifit Novita Sari, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang : Copyright, 2022), 93.

<sup>63</sup> Tim Penyusun, *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Tahun 2024*, 46.

Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan peneliti sebelum peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan suatu penelitian. Pada tahapan pra-lapangan ini, ada beberapa kegiatan diantaranya:

a. Menyusun Rencana Penelitian

Pada tahap ini peneliti merancang penelitian dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan materi setelah itu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, menyusun proposal dan seminar proposal.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti pertama kali memilih lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti. Disini peneliti memilih meneliti siswa TK Baitul Qur'an Desa Klatakan Kecamatan Tanggul.

c. Mengurus Surat Perizinan

Sebelum mengadakan peneliti, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak lembaga TK Baitul Qur'an Desa Klatakan Kecamatan Tanggul.

d. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Informan yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah guru kelas, kepala sekolah, wali murid, dan penanggung jawab yayasan TK Baitul Qur'an.

e. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

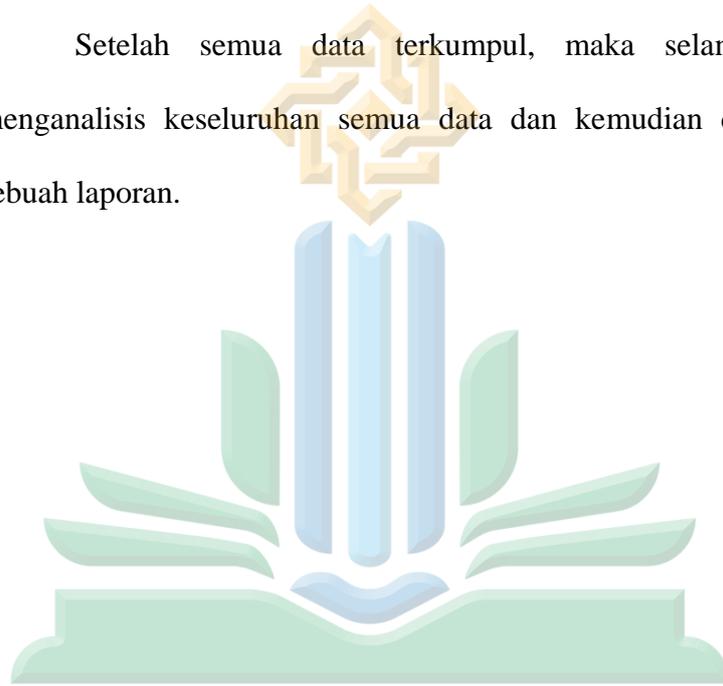
Untuk perlengkapan penelitian di lapangan, peneliti harus menyiapkan hal yang harus dibawa seperti alat tulis, buku, bulpoin, kertas, catatan, dan sebagainya.

## 2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Untuk melakukan tahap pelaksanaan di lapangan yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data-data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

## 3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya peneliti menganalisis keseluruhan semua data dan kemudian dijadikan dalam sebuah laporan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

TK Baitul Qur'an merupakan lembaga pendidikan yang berlokasi di Jl. Raya Karya Budi No. 09 Dusun Karajan Rt. 001 Rw. 003 Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Keberadaan sekolah menjadi strategis karena terletak di tengah-tengah perkotaan maupun perdesaan warga yang tidak jauh dari akses jalan raya. Lokasi sekolah dekat dengan pemukiman masyarakat, alfamart, pasar lokal, fasilitas kesehatan seperti puskesmas, dan berbagai fasilitas pemerintah lainnya. Keberadaan di lingkungan perkotaan maupun perdesaan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan di luar kelas maupun didalam kelas.

TK Baitul Qur'an mempunyai visi membentuk generasi yang sehat, cerdas, kreatif, mandiri, ceria, dan berakhlaq mulia. Adapun Misi TK Baitul Qur'an yang pertama yakni memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat, dan potensi anak. Misi kedua yakni membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlaq mulia secara mandiri. Visi yang ketiga yakni membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan PAUD yang profesional, akuntabel, dan berdaya saing nasional.

### b. Data Pendidik TK Baitul Qur'an

Untuk mendukung proses pembelajaran dan transfer ilmu kepada siswa dibutuhkan pendidik yang mampu memenuhi tujuan tersebut. Adapun nama-nama guru yang dimiliki TK Baitul Qur'an dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Pendidik TK Baitul Qur'an Tahun Ajaran 2024/2025**

No.	Nama	Jabatan	Jenjang Pendidikan
1.	Emi Nurhayati	Kepala Sekolah	S1
2.	Durriyatin Ningsih	Sekretaris/Guru	S1
3.	Muslimah	Bendahara/Guru	S1
4.	Maunatul Masruroh	Guru	S1
5.	Luluk Ria Masrufah	Guru	S1

Berdasarkan tabel diatas bahwasannya latar belakang guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2 orang sedangkan untuk latar belakang guru Pendidikan Agama Islam 3 orang. Rata-rata usia pendidik di TK Baitul Qur'an usia 34 tahun sebanyak 2 orang dan usia 40 tahun sebanyak 3 orang.

### c. Data Peserta Didik TK Baitul Qur'an

Jumlah peserta didik TK Baitul Qur'an pada tahun pembelajaran 2024/2025 berjumlah 40 siswa yang tersebar pada 2 kelas yang dimulai dari kelas A dan B

**Tabel 4.2**  
**Data Peserta Didik TK Baitul Qur'an**

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas A	6	10	16
2.	Kelas B	12	12	24
3.	Jumlah	18	22	40

Berdasarkan tabel diatas bahwasannya peserta didik kelas A dengan jumlah 16 dengan keterangan 6 laki-laki dan 10 perempuan sedangkan untuk kelas B dengan jumlah 24 orang dengan keterangan 12 laki dan 12 perempuan. Kondisi peserta didik di TK Baitul Qur'an menengah keatas dengan dukungan belajar orang tua. Rata-rata pekerjaan orang tua peserta didik yakni petani dan pedagang.

### 3. Saran Prasarana TK Baitul Qur'an

Adapun sarana prasarana TK Baitul Qur'an adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Data Gedung TK Baitul Qur'an**

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	2	Baik
2.	Ruang guru	1	Baik
3.	Toilet	3	Baik
4.	Koperasi sekolah	1	Baik
5.	Musholla	2	Baik
6.	Ruang kepala sekolah	1	Baik

**Tabel 4.4**  
**Sarana Pendukung Pembelajaran TK Baitul Qur'an**

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Papan tulis	3	Baik
2.	Loker almari	2	Baik
3.	Kipas Aingin	3	Baik
4.	Alat pengukur berat badan	2	Baik
5.	Alat pengukur tinggi badan	2	Baik
6.	Sound system	3	Baik
7.	Jam dinding	3	Baik
8.	Tong sampah	4	Baik
9.	Meja kursi guru	3	Baik
10.	Meja siswa	24	Baik
11.	Kursi siswa	24	Baik
12.	Laptop	1	Baik
13.	APE luar	4	Baik
14.	APE dalam	5	Baik
15.	Computer	1	Baik

## **B. Penyajian Data dan Analisis Data**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 April 2025 sampai tanggal 02 Mei 2025 di TK Baitul Qur'an. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas B TK Baitul Qur'an yang berjumlah 24 peserta didik yaitu 12 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini diawali dengan wawancara yang dilakukan guru kelas TK Baitul Qur'an tentang bagaimana penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di kelompok B TK Baitul Qur'an.

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk mendeskripsikan penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di kelompok B TK Baitul Qur'an sebagai berikut:

### **1. Penerapan Game Edukasi Berbasis IT Dalam Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Karajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul**

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi analisis yang dilakukan peneliti dalam proses mengetahui penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di kelompok B TK Baitul Qur'an

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu penerapan game edukasi berbasis IT dikembangkan dengan mengadopsi pendekatan klasikal. Cara penerapan pendekatan klasikal ini dilakukan dengan guru menjelaskan mengenai game edukasi berbasis IT tersebut

berupa penjumlahan yang dimana game tersebut menampilkan beberapa angka yang harus dijumlahkan oleh peserta didik. Akan tetapi dalam pendekatan klasikal ini guru mencontohkan cara bermain terlebih dahulu didepan peserta didik secara berlangsung. Setelah dijelaskan oleh guru maka peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan soal penjumlahan yang berbentuk game tersebut secara bergantian<sup>64</sup>.

Kegiatan ini dilakukan oleh guru pada waktu yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yang dimana game edukasi berbasis IT ini dilakukan dalam satu minggu satu kali dengan alasan mengikuti pembelajaran yang sudah canggih akan tetapi tidak melupakan pembelajaran yang menggunakan buku atau dengan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ma'unatul Masruroh bahwasannya

“Penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis pada anak usia dini di TK Baitul Qur'an dilakukan dengan pendekatan klasikal terlebih dahulu supaya anak-anak itu paham yang dimaksud gurunya itu seperti apa. Kalau tidak dijelaskan terlebih dahulu dek maka anak-anak tersebut tidak paham bagaimana sih game tersebut seperti itu dek. Selain itu juga dek anak-anak terbantu dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis dek. Dalam penerapan game edukasi berbasis IT ini dek saya menyiapkan game tersebut dengan cara yang pertama itu dek memilih dan menggunakan aplikasi yang tepat. Cara yang kedua dek menggunakan program pendidikan berbasis IT yang menggabungkan antar suara, warna warni, dan animasi pendukung.”<sup>65</sup>

Observasi peneliti terkait penerapan game edukasi berbasis IT di kelompok B TK Baitul Qur'an yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan

---

<sup>64</sup> Observasi di TK Baitul Qur'an, 15 April 2025

<sup>65</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025

sehari-hari di sekolah. Adapun kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah diantaranya

Pukul 07.30, peserta didik TK Baitul Qur'an berbaris dan membaca Al-Fatihah serta doa sebelum belajar. Pukul 07.45, kegiatan diawali dengan ice breaking, dilanjutkan guru menjelaskan game penjumlahan berbasis IT secara klasikal. Anak-anak maju satu per satu mengerjakan game, kemudian jam 08.30 sesi tanya jawab yang dimana peserta didik menjawab pertanyaan guru jika benar dipersilahkan istirahat dan jika salah kembali ke barisan paling akhir. Pukul 09.00 anak kembali ke kelas membaca doa setelah makan dan pembelajaran seperti biasa, dan pukul 10.00 berbaris pulang sambil membaca doa bersama.<sup>66</sup>

Dari semua bentuk kegiatan diatas, penerapan game edukasi berbasis IT dilakukan dengan pendekatan klasikal yang dimana guru berperan fasilitator dalam memberikan panduan, menjelaskan cara bermain game tersebut dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada pembelajaran peserta didik.

Adapun dokumen yang digunakan peneliti pada kegiatan penerapan game edukasi berbasis IT di kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul:

---

<sup>66</sup> Observasi di TK Baitul Qur'an, 15 April 2025



**Gambar 4.1**  
**Gambar Penerapan Game Edukasi Berbasis IT**

Gambar di atas menunjukkan penerapan game edukasi di TK Baitul Qur'an dengan menggunakan pendekatan klasikal. Pendekatan klasikal adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara serentak dalam satu kelompok besar, di mana guru berperan aktif sebagai pusat pembelajaran. Dalam model ini, guru berdiri di depan kelas dan menjelaskan materi atau instruksi permainan secara langsung, sedangkan seluruh peserta didik mendengarkan dan mengikuti arahan guru secara bersamaan.



**Gambar 4.2**  
**Penerapan Game Edukasi Berbasis IT**

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwasannya penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an selain menggunakan pendekatan klasikal guru juga menggunakan model pembelajaran *learning by doing*. Hal ini yang dikemukakan oleh Ibu Ma'unatul Masruroh bahwasannya

“setelah menggunakan pendekatan klasikal dek anak-anak terlibat dalam proses pembelajaran tersebut yang dimana anak-anak mencoba memainkan game berbasis IT dengan cara bergantian atau gurunya memanggil anak-anak satu persatu untuk memainkan game tersebut dek”.<sup>67</sup>

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Baitul Qur'an yaitu penerapan pendekatan *learning by doing* yang dimana ketika sudah menggunakan pendekatan klasikal langkah penerapan selanjutnya guru menggunakan pendekatan *learning by doing* ini. *Learning by doing* peserta didik secara aktif ikut terlibat dalam proses pembelajaran melalui game edukasi berbasis IT. Jadi peserta didik bisa merasakan apa yang dirasakan gurunya saat menggeserkan kursor ketika akan memilih jawaban yang tepat versi masing-masing peserta didik

Penerapan yang ketiga mengenai game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an menggunakan model pembelajaran tanya jawab. Model pembelajaran tanya jawab merupakan pendekatan dalam menyampaikan materi dimana interaksi terjadi melalui pertanyaan yang disampaikan oleh guru yang direspon oleh siswa.

---

<sup>67</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025

Hal ini yang dikemukakan oleh wali kelas B Ibu Ma'unatul Masruroh yang beliau katakan bahwasannya

“Setelah melakukan penerapan awal dengan menggunakan pendekatan klasikal dilanjut dengan menggunakan pendekatan *learning by doing* guru itu dek menggunakan model pembelajaran tanya jawab yang dimana guru memberikan pertanyaan mengenai penjumlahan lalu peserta didik menjawab mengenai jawaban dari penjumlahan tersebut dek. Setelah menjawab pertanyaan tersebut anak-anak dipersilahkan untuk istirahat. Akan tetapi, jika tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut dek anak-anak langsung berbaris dipaling belakang untuk mengantri pertanyaan yang selanjutnya dek. Dalam penerapan game edukasi tersebut dek saya selaku wali kelas B sebelum menerapkan game edukasi berbasis IT saya menyiapkan atau menentukan soal dan desain game edukasi berbasis IT tersebut setelah menentukan soal tersebut dek, saya mengatur waktu pembelajaran dalam penerapan game edukasi berbasis IT itu dek. Langkah selanjutnya setelah mengatur kami sebagai guru memberikan informasi kepada orang tua mengenai penerapan game edukasi tersebut dilaksanakan kapan dek. Setelah memberikan informasi dan sudah sampai pada hari yang telah ditentukan dek guru menjelaskan cara bermainnya dan sekaligus memberikan contoh dalam permainan game edukasi berbasis IT. setelah pembelajaran selesai dek saya selaku guru kelas membuat lembar penilaian pembelajaran game edukasi berbasis IT tersebut dek yang dimana untuk mengetahui perkembangan anak. Diujung penerapan game edukasi dek kami sebagai guru kelas melakukan evaluasi yang dimana kita evaluasi dalam penerapan game edukasi berbasis IT dengan dihadiri oleh kepala sekolah dek.”<sup>68</sup>

Beberapa data yang dikemukakan oleh ibu ma'unatul Masruroh sebagaimana peserta didik menguatkan mengenai penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an yang dimana peserta didik atas nama Haikal Azri mengemukakan bahwasannya

“Game tadi seru banget kak, gambarnya bisa berubah-ubah iya kak. Tadi dikelas sebelum maju satu-satu bunda itu jelasin kak setelah dijelasin anak-anak dipanggil kak untuk main game itu. Setelah bermain game itu kembali ke tempat duduknya kak gantian yang lain yang dipanggil dan sebelum istirahat bunda memberikan

<sup>68</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, diwawancara oleh penulis, Jember, 14 April 2025

pertanyaan lo kak yang bisa jawab istirahat kak yang tidak bisa jawab kembali kebarisan yang paling akhir kak”<sup>69</sup>

Sehubung adanya wawancara dengan peserta didik yang dimana terdapat hasil dokumentasi ketika wawancara dengan peserta didik atas nama Haikal Azri



**Gambar 4.3**

**Wawancara Ke Peserta Didik Atas nama Haikal A**

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik atas nama

Haikal Azri bahwasannya sejalan dengan pendapat peserta didik atas nama

Bilqis dan Zidna yang dimana peserta tersebut mengemukakan

“Dikelas tadi game nya bagus kak apalagi gambarnya laut ada ikannya kak. Tadi juga bunda jelaskan kak dikelas sebelum anak-anak main game itu kak. Terus kak anak-anak disuruh main sama bunda satu persatu dipanggil tapi namanya kak sama bunda. Trus sebelum istirahat itu bunda ngasik pertanyaan kak yang bisa menjawab istirahat kak yang tidak bisa menjawab kembali lagi ke barisan paling belakang kak”<sup>70</sup>

Adapun hasil dokumetasi wawancara kepada peserta didik mengenai penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur’an

<sup>69</sup> Peserta didik Kelas B, diwawancara oleh penulis, Jember, 14 April 2025

<sup>70</sup> Peserta Didik Kelas B, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025



**Gambar 4.4**  
**Wawancara Kepada Peserta Didik Bilqis dan Zidna**

Adapun hasil wawancara diatas sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya di TK Baitul Qur'an selain menggunakan pendekatan klasikal, menggunakan pendekatan *learning by doing*, guru juga menggunakan model pembelajaran tanya jawab. Model pembelajaran tanya jawab di TK Baitul Qur'an yaitu diterapkan ketika akhir pembelajaran atau sebelum istirahat. Jadi, anak-anak baris didepan lalu guru melakukan pertanyaan dan siswa menjawab ketika tidak bisa menjawab siswa akan kembali kebarisan paling belakang dan jika bisa menjawab siswa dipersilahkan istirahat.<sup>71</sup>

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi bahwa penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an yaitu:

<sup>71</sup> Observasi di TK Baitul Qur'an, 15 April 2025

- a. Penerapan melalui pendekatan klasikal,
- b. Penerapan melalui pendekatan *learning by doing*
- c. Penerapan melalui pendekatan tanya jawab
- d. Menentukan soal dan desain game edukasi berbasis IT
- e. Mengatur waktu pembelajaran
- f. Memberikan informasi kepada orang tua
- g. Guru menjelaskan cara bermain sekaligus memberikan contoh dalam permainan game edukasi berbasis IT
- h. Membuat lembar penilaian pembelajaran
- i. Evaluasi pembelajaran

## **2. Pendukung Dan Penghambat Yang Dihadapi Dalam Menerapkan Game Edukasi Berbasis IT Di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul.**

Setiap aktivitas dalam pembelajaran memiliki pendukung dan penghambat sebagaimana yang terjadi di TK Baitul Qur'an. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B yakni Ibu Ma'unatul Masruroh bahwasannya

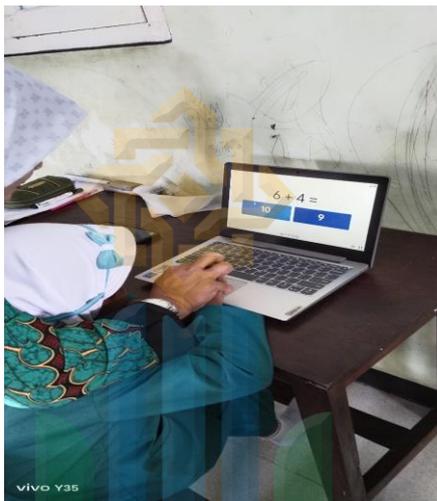
“Pendukung dalam penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an ini dek yang pertama itu dengan adanya alat peraga berupa laptop laptop alhamdulillah untuk computer lembaga punya sendiri dek jadi mudah untuk penerapan game edukasi berbasis IT ini dek.”<sup>72</sup>

Hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelompok B TK Baitul Qur'an terdapat faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran

<sup>72</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, diwawancara oleh penulis, Jember, 14 April 2025

melalui game edukasi berbasis IT yakni yang pertama yaitu sekolah mempunyai alat peraga berupa *laptop*.

Hal ini diperkuat dengan adanya dokumentasi mengenai pendukung dalam pembelajaran game edukasi berbasis IT



**Gambar 4.5**  
**Pendukung Kegiatan Game Edukasi Berbasis IT**

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa salah satu sarana pendukung dalam penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an adalah ketersediaan alat peraga *laptop*. Perangkat ini digunakan sebagai media utama untuk menjalankan game edukasi berbasis IT yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Dengan adanya laptop, guru dapat memperkenalkan konsep-konsep dasar penjumlahan yang menarik.

Faktor pendukung dalam pembelajaran game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an selain dengan adanya alat peraga berupa *laptop* orang tua termasuk sebagai salah satu pendukung dalam pembelajaran game edukasi berbasis IT. Sebagaimana yang dikemukakan oleh wali kelas ibu Maunatul Masruroh

“Pendukung dalam pembelajaran ini dek selain alat peraga berupa laptop orang tua termasuk faktor pendukung dalam pembelajaran game edukasi ini dek. Mengapa demikian? Karena sebelum melakukan pembelajaran game edukasi berbasis IT ini dek kita memohon persetujuan kepada walimurid anak-anak disetujui atau tidak ketika guru menggunakan pembelajaran seperti ini. Jawabannya wali murid setuju karena anaknya ketika menggunakan hp itu ada sesi positifnya tidak melulu sesi negatifnya saja. Selain itu orang tua menjadi faktor pendukung dalam game edukasi berbasis IT karena game ini dek tidak dilakukan di sekolah saja akan tetapi di rumah dilakukan dengan cara guru memberikan PR lalu anak-anak didampingi oleh orang tuanya masing-masing dan orang tuanya memfasilitasi ketika dirumah dek, memfasilitasi hp untuk pengerjaan game edukasi berbasis IT dek.”<sup>73</sup>

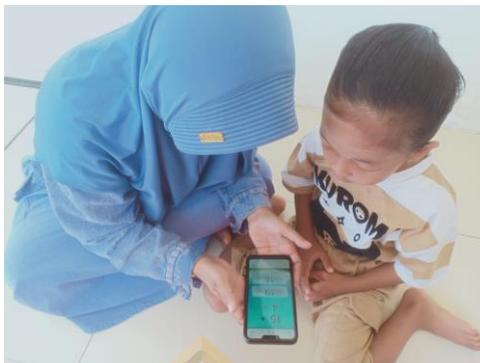
Hal ini sejalan dengan hasil wawancara kepada Ibu Kepala Sekolah yakni Ibu Emi Nurhayati bahwasannya

“Pendukung dalam pembelajaran ini dek yakni orang tua. Orang tua di TK Baitul Qur’an sangat mendukung dengan adanya game edukasi berbasis IT ini dek karena ketika anak pembelajarannya berupa game edukasi berbasis IT anak-anak itu dalam penggunaan hp tidak mulu melihat youtube atau konten-konten yang lain akan tetapi anak sering memainkan game ketika sudah mempunyai PR dalam berbentuk game edukasi tersebut. Meskipun sudah dikerjakan PR berupa game edukasi itu dek akan tetapi anak sering mengulang-ulang game tersebut. Ini saya menyampaikan seperti ini saya dicitakan oleh wali murid ketika pertemuan itu dek.”<sup>74</sup>

Hal ini diperkuat dengan adanya dokumentasi pendukung dari orang tua, seperti penggunaan game edukatif berbasis IT yang digunakan anak di rumah. Selain itu, orang tua juga turut memfasilitasi dan memantau anak saat mengerjakan pekerjaan rumah (PR)

<sup>73</sup> Ibu Ma’unatul Masruroh, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025

<sup>74</sup> Ibu Emi Nurhayati, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025



**Gambar 4.6**  
**Pendukung Game Edukasi**

Gambar 4.4 menjelaskan bahwasannya peran orang tua merupakan salah satu faktor kunci dalam mendukung penerapan game edukasi berbasis IT. Dukungan tersebut tidak hanya diberikan di lingkungan sekolah, tetapi juga secara aktif dilakukan di rumah. Di lingkungan rumah, orang tua tidak hanya bersikap mendukung, tetapi juga memfasilitasi dan berperan sebagai fasilitator dan pengawas dalam penggunaan game edukasi berbasis IT.

Pendukung yang ketiga yaitu merupakan kemampuan gurunya yang dimana pendidik mempunyai kemampuan yang cukup baik untuk penerapan game edukasi berbasis IT ini. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Ibu Maunatul Masruroh bahwasannya

“iya dek untuk pembuatan game disini saya kebetulan membuat sendiri.”

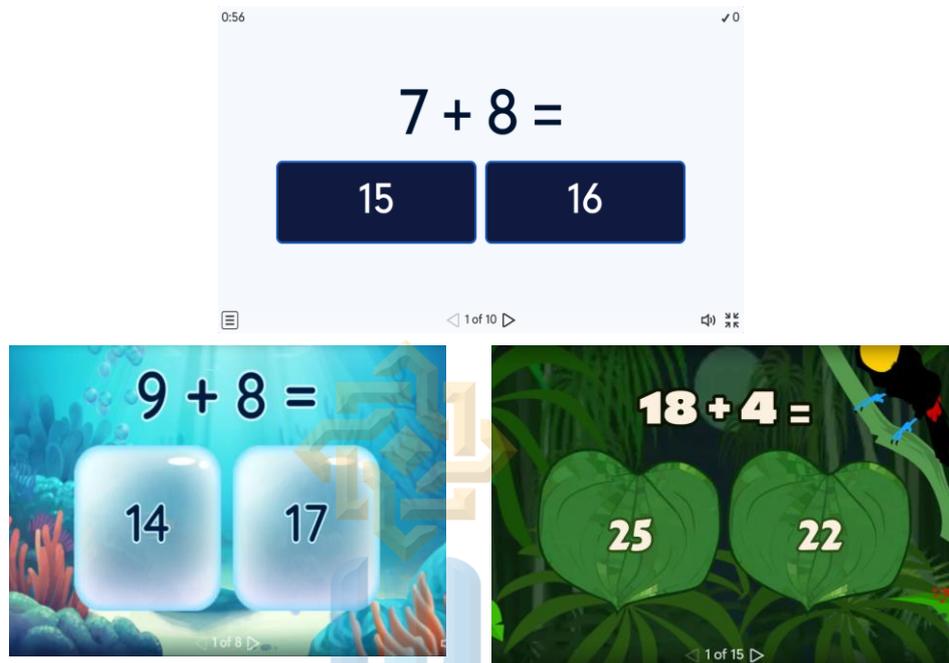
Hal ini diperkuat dengan dokumentasi guru menyiapkan atau membuat game edukasi berbasis IT



**Gambar 4.7**  
**Guru Membuat Desain Pembelajaran Game**

Gambar di atas menunjukkan bahwa seorang guru sedang mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi berbasis IT. Game ini dirancang sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Guru akan memanfaatkan game ini dalam berbagai strategi pembelajaran, baik sebagai pengantar materi, alat evaluasi, aktivitas pengayaan, maupun kegiatan pembelajaran individu dan kelompok. Selain itu, hasil dari permainan juga direkam dan dianalisis untuk mengevaluasi perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang tepat.

Adapun dokumentasi mengenai game edukasi yang di desain oleh guru kelas B TK Baitul Qur'an yakni Ibu Ma'unatul masruroh



**Gambar 4.8**  
**Desain Game Edukasi**

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an yaitu tersedianya alat peraga seperti laptop atau komputer. Kedua, kemampuan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan game edukasi berbasis IT juga menjadi faktor penting. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki kesiapan dan keterampilan yang mendukung keberhasilan penerapan metode pembelajaran berbasis IT. ketiga, peran serta orang tua yang memberikan dukungan terhadap penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran anak. Orang tua tidak hanya mendukung secara moral, tetapi juga turut menyediakan fasilitas di rumah serta memberikan pendampingan saat anak mengakses game edukasi berbasis IT di luar jam sekolah.

Adapun faktor penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT yang disampaikan oleh Ibu Ma'unatul Masruroh bahwasannya

“Penghambatnya dalam penerapan game edukasi di TK Baitul Qur'an ini salah satunya yaitu tidak adanya proyektor dek mengapa seperti itu? Kan biasanya ketika penerapan game edukasi berbasis IT menggunakan penerapan klasikal biar anak-anak lebih jelas kita membutuhkan proyektor dek. Berhubung dengan jalannya waktu kita menerapkan game edukasi itu dengan seadanya dulu dek sambil kita mempunyai proyektor tersebut.”<sup>75</sup>

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelompok B TK Baitul Qur'an penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT yaitu salah satunya tidak adanya proyektor ketika penerapan game edukasi berbasis IT menggunakan pendekatan klasikal yang dimana peserta didik kesulitan dalam melihat gambar yang ada dilayar *laptop* tersebut.

Adapun hasil dokumentasi mengenai faktor penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul.



**Gambar 4.9**

### **Penghambat Dalam Penerapan Game Edukasi Berbasis IT**

<sup>75</sup> Ibu Maunatul Masrusoh, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025

Gambar diatas menunjukkan bahwasannya faktor penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an yakni tidak adanya proyektor yang dimana anak-anak kesulitan untuk melihat secara jelas mengenai game edukasi berbasis IT yang dijelaskan pendidik didepan lalu anak-anak melihat dan mendengarkan secara bersamaan.

Berdasarkan hasil wawancara ternyata selain faktor penghambat tidak mempunyai proyektor, mempunyai laptop 1 termasuk faktor penghambat juga dalam penerapan game edukasi dalam model pembelajaran *learning by doing*. Hal ini dikemukakan oleh Ibu Maunatul Masruroh bahwasannya

“Faktor penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT ini dek yaitu hanya mempunyai 1 laptop saja untuk penerapan game edukasi berbasis IT anak-anak kan ikut mencoba dek, nah disitu kita kuwalahan ketika anak-anak bergantian maju yang lain mulai aktif dek.”<sup>76</sup>

Hal ini sejalan dengan hasil observasi oleh peneliti di TK Baitul Qur'an bahwasannya dalam penerapan game edukasi berbasis IT faktor penghambatnya selain tidak mempunya proyektor sekolah masih mempunyai 1 laptop yang dimana ketika penerapan game menggunakan pendekatan *learning by doing* 1 anak maju yang lain tidak sabar untuk mencoba game tersebut atau anak-anak mulai aktif berjalan kemari didalam kelas.<sup>77</sup>

Adapun dokumentasi penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an

<sup>76</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025

<sup>77</sup> Observasi di TK Baitul Qur'an, 15 April 2025



**Gambar 4.10**  
**Faktor Penghambat Dalam Penerapan Game Edukasi**

Gambar diatas menunjukkan bahwasannya faktor penghambat dalam penerapan game edukasi yaitu dalam pemakaian *laptop* karena sekolah hanya mempunyai 1 *laptop* untuk penerapan game edukasi berbasis IT dalam model pembelajaran *learning by doing* yang dimana anak-anak bermain atau terlibat dalam game tersebut secara bergantian.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi ditemukan bahwa terdapat beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an. Salah satu penghambat utama yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya tidak tersedianya proyektor sebagai media tampilan utama. Tidak adanya proyektor membuat guru kesulitan dalam menampilkan game edukasi kepada seluruh siswa secara bersamaan dalam satu waktu. Dengan demikian, keterbatasan sarana seperti tidak adanya proyektor dan hanya tersedianya satu laptop menjadi penghambat dalam optimalisasi penggunaan game edukasi berbasis IT, khususnya

ketika pendekatan pembelajaran *learning by doing* yang sangat mengandalkan partisipasi aktif dan langsung dari peserta didik.

### **3. Dampak Penggunaan Game Edukasi Berbasis IT Terhadap Perkembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul**

Dampak penggunaan game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak merupakan hasil yang diperoleh dengan adanya pembelajaran berupa game edukasi berbasis IT. Untuk mengetahui dampak penggunaan game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak peneliti melakukan wawancara kepada ibu Ma'unatul masruroh sebagai wali kelas B TK Baitul Qur'an, Ibu Emi Nurhayati selaku Kepala sekolah, Ibu dari Peserta didik Haikal Azri, Ibu dari peserta didik Bilqis Muntaza, dan Ibu dari peserta didik Zidna Ilma TK Baitul Qur'an Kelas B Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember sebagai berikut:

Ibu ma'unatul Maruroh selaku wali kelas B TK Baitul Qur'an mengatakan bahwasannya

“Dampak dari game edukasi ini dek untuk perkembangan kemampuan berfikir kritis dan konsentari anak usia dini sangat bagus dek. Mengapa seperti itu karena anak-anak ketika mengerjakan soal berupa penjumlahan yang didesain game edukasi anak-anak itu lebih cepat untuk merangsang kemampuan berfikir kritis pada anak dek. Pembelajarn berupa game edukasi ini dek anak-anak lebih cepat mengerjakan soal-soal yang mereka

dapatkan dari pada mengerjakan soal-soal yang berupa tulisan dek”.<sup>78</sup>



**Gambar 4.11**  
**Wawancara kepada ibu Ma'unatul Masruroh**

Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh Ibu Emi Nurhayati selaku kepala sekolah TK Baitul Qur'an bahwasannya

“iya dek ketika anak-anak diberikan pembelajaran berupa game edukasi untuk pengembangan kemampuan berfikir kritis anak-anak lebih cepat mengerjakannya dek. Saya mantau di grup kelas itu dek ketika diberikan PR berupa tulisan itu mengumpulkannya sampai berjam-jam dek dan ketika diberikan PR berupa game edukasi selang 15 menit gurunya memberikan informasi PR langsung mengumpulkan bukti bermain game edukais tersebut berupa tangkap layar skor mereka dapatkan.”<sup>79</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



**Gambar 4.12**  
**Wawancara kepada Ibu Emi Nurhayati**

<sup>78</sup> Ibu Ma'unatul Masruroh, diwawancara oleh penulis, Jember, 14 April 2025

<sup>79</sup> Ibu Emi Nurhayati, diwawancara oleh penulis, Jember, 14 April 2025

Selain wawancara kepada guru kelas dan kepala sekolah peneliti ingin lebih menguatkan dengan cara wawancara terhadap wali murid kelas B TK Baitul Qur'an yakni Ibu Haikal Azri, Ibu Zidna, dan Ibu Bilqis. Peneliti ingin mendapatkan informasi mengenai dampak penggunaan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an. Wali murid tersebut menjelaskan bahwasannya.

“anak sangat berkembang dalam berfikir apalagi dalam konsentrasi anak-anak itu sangat konsentrasi banget. Kalok ada PR dari sekolah berupa game anak-anak itu semangat sudah mbk yang mau mengerjakan dan ketika mengerjakan konsentrasi mbk. Tidak seperti biasanya ketika ada PR saya harus pakek nada tinggi biar mau mengerjakan sampai selesai mbk”<sup>80</sup>.

Adapun hasil dokumentasi terhadap 3 wali murid kelas B TK Baitul Qur'an sebagai berikut



**Gambar 4.13**  
**Wawancara kepada wali murid**

Berdasarkan paparan wawancara diatas peneliti menguatkan dengan cara melakukan observasi, dengan hasil observasi peneliti

<sup>80</sup> Ibu Wali Murid TK B, Diwawancara Oleh Penulis, Jember, 14 April 2025

bahwasannya game edukasi tersebut sangat mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak usia dini. Karena peneliti melihat dilapangan anak-anak ketika menggunakan game edukasi tersebut anak secara langsung mengerjakan tantangan berupa menyelesaikan masalahnya dengan penuh konsentrasi beda halnya dengan pembelajaran berupa buku dan tulisnya yang dimana anak-anak selalu maju kedepan kepada gurunya dengan alasan tidak tau cara mengerjakannya.<sup>81</sup>

Selain hasil wawancara, peneliti juga memperoleh data secara kuantitatif. Data kuantitatif ini diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* yang diberikan kepada peserta didik. *Pretest* tersebut digunakan untuk mengetahui gambaran awal mengenai perkembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Sebelum menyimpulkan hasil penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis data dengan menggunakan rumus skala likert yaitu yaitu  $T \times Pn$ . T merupakan total jumlah responden yang memilih dan Pn adalah pilihan angka skor likert.

$$\text{Skor total} = \frac{\text{Nilai skor tercapai}}{\text{Nilai skor maksimal}} \times 100$$

Berikut ini hasil penilaian dari hasil *Pretest* peserta didik kelompok B TK Baitul Qur'an

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KETERANGAN
1.	Nizam	55	MB (Mulai Berkembang)
2.	Haikal A	100	BSB (Berkembang Sangat Baik)
3.	Tama	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	Arfan	45	BB (Belum Berkembang)
5.	Muba	25	BB (Belum Berkembang)

<sup>81</sup> Observasi di TK Baitul Qur'an, 15 April 2025

6.	Rafka	50	BB (Belum Berkembang)
7.	Haikal R	25	BB (Belum Berkembang)
8.	Revan	25	BB (Belum Berkembang)
9.	Atta	45	BB (Belum Berkembang)
10.	Daffa	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Hafiz	25	BB (Belum Berkembang)
12.	Andra	50	BB (Belum Berkembang)
13.	Novi	50	BB (Belum Berkembang)
14.	Keysa	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Adel	50	BB (Belum Berkembang)
16.	Zila	25	BB (Belum Berkembang)
17.	Zidna	50	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
18.	Najwa	50	BB (Belum Berkembang)
19.	Salsabila	50	BB (Belum Berkembang)
20.	Bilqis	50	BB (Belum Berkembang)
21.	Aini	50	BB (Belum Berkembang)
22.	Vanessa	50	BB (Belum Berkembang)
23.	Kayla	25	BB (Belum Berkembang)
24.	Fanny	25	BB (Belum Berkembang)

Berdasarkan tabel diatas bahwasannya dari penilaian guru berupa *pretest* terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik menunjukkan bahwasannya kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak dengan presentase 4,17%, kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH) 4 anak dengan presentase 16,67%, kategori Mulai Berkembang (MB) 1 anak dengan presentase 4,17%, sedangkan kategori Belum Berkembang (BB) 18 anak dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwasannya sebagian besar peserta didik 75%, masih mengalami kesulitan yang signifikan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif dan terarah untuk meningkatkan aspek berpikir kritis pada anak.

Adapun peneliti menghasilkan data secara kuantitatif yang dimana hasil peneliti memperoleh gambaran perkembangan peserta didik dari hasil *posttest* sebagai berikut

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KETERANGAN
1.	Nizam	80	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Haikal A	100	BSB (Berkembang Sangat Baik)
3.	Tama	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	Arfan	65	MB (Mulai Berkembang)
5.	Muba	60	MB (Mulai Berkembang)
6.	Rafka	70	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
7.	Haikal R	60	MB (Mulai Berkembang)
8.	Revan	60	MB (Mulai Berkembang)
9.	Atta	60	MB (Mulai Berkembang)
10.	Daffa	90	BSB (Berkembang Sangat Baik)
11.	Hafiz	60	MB (Mulai Berkembang)
12.	Andra	65	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Novi	65	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Keysa	80	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Adel	65	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Zila	60	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Zidna	85	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
18.	Najwa	85	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
19.	Salsabila	80	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
20.	Bilqis	70	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
21.	Aini	85	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
22.	Vanessa	60	MB (Mulai Berkembang)
23.	Kayla	60	MB (Mulai Berkembang)
24.	Fanny	60	MB (Mulai Berkembang)

Berdasarkan tabel diatas bahwasannya dari penilaian guru berupa *posttest* terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik melalui game edukasi berbasis *information technology* menunjukkan bahwasannya kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 2 anak dengan presentase 8,33%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 13 anak dengan presentase 54,17% , kategori Mulai Berkembang (MB) 9 anak

dengan presentase 37,5%, sementara tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hal ini menunjukkan adanya kemajuan perkembangan peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran game edukasi berbasis *information techgology*.

**Tabel 4.5**  
**Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik**

No	Kriteria	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Jumlah Anak	Presentase	Jumlah Anak	Presentase
1.	Berkembang Sangat Baik	1 Anak	4,17 %	2 Anak	8,33 %
2.	Berkembang Sesuai Harapan	4 Anak	16,67 %	13 Anak	54,17 %
3.	Mulai Berkembang	1 Anak	4,17 %	9 Anak	37,5 %
4.	Belum Berkembang	18 Anak	75 %	–	–

**Tabel 4.6**  
**Temuan Penelitian Berkaitan Dengan Data Yang Diperoleh**

No.	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian Berkaitan Dengan Data Yang Diperoleh
1.	Penerapan Game Edukasi Berbasis IT Dalam Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penerapan pendekatan klasikal</li> <li>b. Penerapan pendekatan <i>learning by doing</i></li> <li>c. Penerapan pendekatan tanya jawab</li> <li>d. Menentukan soal dan desain game edukasi berbasis IT</li> <li>e. Mengatur waktu pembelajaran</li> <li>f. Memberikan informasi kepada orang tua</li> <li>g. Guru menjelaskan cara bermain sekaligus memberikan contoh dalam permainan game edukasi berbasis IT</li> <li>h. Membuat lembar penilaian pembelajaran</li> <li>i. Evaluasi Pembelajaran</li> </ol>

2.	Pendukung Dan Penghambat Yang Dihadapi Dalam Menerapkan Game Edukasi Berbasis IT Di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faktor pendukung             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Alat peraga berupa <i>laptop</i></li> <li>b. Kemampuan guru dalam teknologi sehingga dapat memilih desain, mengolah, dan mengarahkan dalam penggunaan game edukasi berbasis IT</li> <li>c. Orang tua yang memfasilitasi dan memantau anak ketika dirumah dalam penggunaan game edukasi berbasis IT</li> </ol> </li> <li>2. Faktor penghambat             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Keterbatasan perangkat keras</li> </ol> </li> </ol>
3.	Dampak Penggunaan Game Edukasi Berbasis IT terhadap Perkembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melatih kemampuan berfikir kritis</li> <li>b. Meningkatkan daya konsentrasi anak</li> <li>c. Pengaruh game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak.</li> </ol>

### C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil paparan data yang peneliti telah disajikan dan dianalisis, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dan sesuai dengan teori-teori yang telah dipaparkan oleh para tokoh yang ada serta relevan dengan topik penelitian ini. Pembahasan peneliti disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini. Adapun rincian pembahasan ini yaitu:

## 1. Penerapan Game Edukasi Berbasis IT Dalam Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul

Penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an dilaksanakan jam 07.50 yang dimana guru menerapkan game edukasi tersebut melalui pendekatan klasikal. Menurut Lina model pembelajaran klasikal merupakan suatu pendekatan di mana sekelompok besar siswa belajar bersama dengan pendidik dalam satu kelas dan dalam satu waktu yang sama. Model ini juga merupakan model pembelajaran yang dimana kegiatan atau aktivitas dilakukan dalam satu ruangan kelas yang di isi oleh seluruh anak didik (secara klasikal). Biasanya model ini dilakukan di awal kegiatan pembelajaran yang sering dilaksanakan disekolah TK.<sup>82</sup>

Kedua, yaitu penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitu Qur'an menggunakan penerapan pendekatan pembelajaran *learning by doing*. Menurut Dewey *learning by doing* merupakan pendekatan pembelajaran dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung. Keterlibatan ini didorong oleh rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang belum mereka ketahui, sehingga peserta didik spontan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran berupa game edukasi berbasis IT.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Aflah Andiya, Aulia Robiah Adawiyah, Lea Sartika, "Sistem Pengelolaan Model Pembelajaran Klasikal dan Model Pembelajaran Kelompok di TK Mini Pak Kasur", *JIEEC UMG* 5, no 2 (2023) : 3, 10.30587/jieec.v%vi%i.5760.

<sup>83</sup> Yungga Tri Surahman, Maksimalisasi Kulitias Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey", *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no 2 (2021) : 141.

Ketiga, yaitu penerapan game edukasi berbasis IT menggunakan pendekatan tanya jawab. Opini terkait efektivitas metode tanya jawab dalam pembelajaran dapat didasarkan pada beberapa teori pendidikan yang menekankan pentingnya interaksi verbal dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Salah satunya adalah teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif dimana siswa membangun pemahaman mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Dalam konteks ini, metode tanya jawab memberikan peluang bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman sekelas, sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan informasi yang diterima dan dipertanyakan.<sup>84</sup>

Keempat, yaitu mempersiapkan soal dan desain game edukasi berbasis IT. Seorang guru haruslah membuat dan mempersiapkan dengan sangat matang sedemikian rupa guna mencapai tujuan pembelajaran dan mampu menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukardjo dan Komaruddin bahwasannya pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong peserta didik mengorganisasikan pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna "know". Rancangan desain pembelajaran diharapkan mampu menganalisa kebutuhan siswa dalam

---

<sup>84</sup> Pityatul Muthaharo, Pitnizar, Siti Halimah, "Penerapan Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kelas VC SD Negeri 13/I Muara Bulian Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab", *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 7, no 1 (Januari 2025) : 102, <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5475>.

pembelajaran dan membantu guru dalam menjawab kebutuhankebutuhan siswanya.<sup>85</sup>

Kelima, yaitu mengatur waktu pembelajaran di TK Baitul Qur'an. Menurut Sandra dn Jalil manajemen waktu merupakan kemampuan individu dalam mengalokasikan waktu yang dimilikinya agar dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efisien. Manajmen waktu diatur dengan cara merencanakan, menjadwalkan, dan menentukan skala prioritas berdasarkan keinginan dan kegiatan terpenting, agar dapat menyeimbangkan seluruh kegiatan yang dimiliki.<sup>86</sup>

Keenam, yaitu memberikan informasi kepada orang tua. Menurut Gagne dalam Suyono dan Hariyanto mengemukakan bahwa dalam pembelajaran terjadi melalui mekanisme penerimaan informasi. Dengan mekanisme tersebut, pembelajaran sebagai sebuah peristiwa mental (*input*) diproses dan ditransformasi melalui mekanisme sehingga menghasilkan keluaran (*output*) hasil belajar. Mekanisme tersebut dalam teori ini yakni informasi diproses, disimpan, dan dipanggil kembali (*retrieval*) dari otak. Teori pemrosesan informasi memberikan penekanan pada pentingnya interaksi antara kondisi internal dan eksternal dari seorang individu.<sup>87</sup>

<sup>85</sup> Arif Abdul Haqq, Nur Azizah, Toheri, "Reduksi Hambatan Belajar Melalui Desain Didaktis Konsep Transformasi Geometri", *Supremum Journal Of Mathematics Education* 3, no 2 : (Juli 2019), 118.

<sup>86</sup> Nazhirotul Munawwaroh, Henny Indreswari, YuliantiHotifah, "Analisis Hubungan Manajemen Waktu dan Motivasi Belajar dengan Prokratinasi Akademik Siswa SMA", *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 7, no 2 : (2022), 110, <https://doi.org/10.17977/um027v7i222022p108-118>.

<sup>87</sup> Muhammad Idris Hasanuddin, "Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) : Konsep Dan Implikasi Dalam Pembelajaran", *Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no 2 : (Agustus 2020), 222, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Ketujuh, guru menjelaskan atau memberikan contoh sekaligus arahan terhadap permainan game edukasi berbasis IT. Menurut Syed Naquib Al Attas dalam bukunya “Konsep Pendidikan dalam Islam”, pendidikan berasal dari kata *ta'dib*. *Ta'dib* mencakup pengertian yang lebih luas yaitu selain sebagai proses *transfer of knowledge* juga berarti transfer nilai-nilai luhur yang terkandung dalam materi pembelajaran. *Ta'dib* merupakan perpaduan dari tarbiyah yang lebih menekankan kepada pengertian memberi arahan dan ta'lim yang menekankan pada proses pembelajaran yang hanya terfokus pada *transfer of knowledge* (Transfer Pengetahuan).<sup>88</sup>

Kedelapan, membuat lembar penilaian terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini melalui game edukasi berbasis IT. Asesmen adalah suatu proses untuk mengetahui kemampuan seseorang, terhadap suatu kompetensi, berdasarkan bukti-bukti. Banyak sekali yang termasuk didalam kelompok asesmen yaitu penilaian, observasi, dan masih banyak lagi. Menurut Linn dan Grounlund menyatakan bahwa asesmen (penilaian) merupakan suatu istilah umum yang meliputi prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang belajar siswa (observasi, rata-rata pelaksanaan tes tertulis) dan format penilaian kemajuan belajar. Asesmen dalam pembelajaran adalah suatu proses atau upaya formal pengumpulan informasi yang berkaitan dengan variabel-variabel penting pembelajaran sebagai bahan dalam

---

<sup>88</sup> Miftahol Jannah, Bachtiar Adi Saputra Aminatus Sya'adah, “Sejarah Informasi Pendidikan Islam di Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no 2 : (April 2019), 42, <https://dx.doi.org/10.32832/tadibuna.v8i1.1793>.

pengambilan keputusan oleh guru untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa.<sup>89</sup>

Kesembilan, melakukan evaluasi dalam pembelajaran game edukasi berbasis IT. Menurut Thomas M. Haladyna, Dale H. Schunk, Airasian, RL Linn, NE Gronland, Mulyasa, dan Hamalik menekankan pentingnya pengumpulan data objektif dan melakukan analisis mendalam dalam evaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk perbaikan pembelajaran dan pengambilan keputusan yang berdampak pada kemajuan siswa. Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk memperoleh informasi yang akurat tentang pencapaian tujuan pembelajaran siswa, mengukur pemahaman, keterampilan, dan penguasaan materi pembelajaran siswa, mengevaluasi capaian siswa, mengumpulkan informasi tentang efektivitas proses pembelajaran, dan mengidentifikasi kebutuhan dan kelemahan siswa.<sup>90</sup>

Dari hasil data diatas setelah dianalisis dengan mengkombinasi antara teori dan temuan dilapangan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukasi berbasis IT pada kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember sudah sesuai antara teori data yang ada dilapangan.

---

<sup>89</sup> Andini Dwi Arumsari, Vina Mayang sari Putri, "Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Motoric* 4, no 1 : (Juni 2020), 155.

<sup>90</sup> Moch Rizal Fuadi, "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Study Sastra", *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no 1 : (2021), <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.

## 2. Pendukung dan Penghambat Yang di Hadapi Dalam Menerapkan Game Edukasi Berbasis IT di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul

Pendukung dan penghambat penggunaan game edukais berbasis IT menjadi dua hal utama yang perlu diperhatikan dalam upaya mengintegrasikan teknologi di dalam dunia pendidikan. Adapun pendukung yang dihadapi dalam menerapkan game edukasi berbasis IT sebagai berikut

Pendukung yang dihadapi dalam penerapan game edukasi yaitu dengan adanya dukungan sumber belajar dan alat peraga. Hal ini sejalan dengan pendapat Januszewski dan Molenda bahwasannya sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar. Menurut Klaus alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik mampu belajar dengan cepat. Alat peraga juga disederhana berupa kapur tulis, *computer*, ataupun *laptop*. Mengingat peserta didik belajar dengan cara yang berbeda-beda, penggunaan alat peraga merupakan suatu cara untuk mengakomodasikan berbagai jenis dan gaya belajar.<sup>91</sup>

Kedua, Kemampuan guru dalam teknologi sehingga dapat memilih desain, mengolah, dan mengarahkan dalam penggunaan game edukasi

---

<sup>91</sup> Sri Rahayu, Media Pembelajaran Konsep Dasar Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran, (Medan: UmsuPress, 2024), 10, [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Aj\\_8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=info:V5987iISz9cJ:scholar.google.com/&ots=-u9EfrHeBS&sig=r6A\\_kmW-YIIYpHK-fm6IuF2PMto&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Aj_8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=info:V5987iISz9cJ:scholar.google.com/&ots=-u9EfrHeBS&sig=r6A_kmW-YIIYpHK-fm6IuF2PMto&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

berbasis IT. Menurut Purfitasari kompetensi pedagogik digital merupakan suatu pendekatan yang bukan hanya sekedar kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, melainkan guru tersebut harus dapat memanfaatkan teknologi untuk membangun kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan sikap siswa dalam menyikapi teknologi. Para guru diharapkan dapat mengarahkan peserta didiknya untuk memiliki pemikiran yang kritis sehingga peserta didik akan terbiasa memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Begitu pun menurut Hendriani bahwa pendidikan harus mengembangkan kesadaran kritis peserta didik dalam menghadapi kenyataan yang ada.<sup>92</sup>

Ketiga, yaitu orang tua yang memfasilitasi dan memantau anak ketika dirumah untuk penggunaan game edukasi berbasis IT. Hal ini dalam ajaran agama islam, pendidikan anak sangat diperhatikan bahkan sejak anak masih ada didalam kandungan. Selain itu Al-Qur'an juga memberikan kedudukan yang amat penting dalam kehidupan anak. Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah surah Al-Kahfi ayat 46 yang artinya harta dan anak-anak adalah perhiasan dunia. Hal ini juga berkaitan dalam surah Al Imran ayat 14 yang artinya dijadikan indah dalam (pandangan) manusia kecintaan kepada apa-apa yang diingini, yaitu

---

<sup>92</sup> Yuyu Sri Rahayuningsih, Tatang Muhtar, "Pedagogik Digital Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21", *Jurnal Basicedu* 6, no 4 : (2022), 6964, <http://jbasic.org/index.php/basicedu>.

wanita-wanita, anak-anak, harta yang banyak dari emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak sawah, ladang.<sup>93</sup>

Adapun penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an yakni kurang lengkapnya perangkat keras. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyana bahwasannya pembelajaran berupa game terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat keras atau biasa disebut *hardware* dan unsur pesan yang dibawanya. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran berupa game itu memerlukan suatu peralatan untuk menyajikan sebuah pesan. Akan tetapi yang lebih penting adalah bukan dari peralatan atau dari perangkat keras tersebut melainkan suatu informasi atau pesan yang akan dibawakan game tersebut. Dengan adanya game ini peserta didik dapat lebih memahami isi atau materi yang disampaikan.<sup>94</sup>

Hasil temuan data diatas setelah dianalisis dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan dilapangan, maka dapat disimpulkan bahwa pendukung dan penghambat dalam penerapan game edukasi berbasis IT sudah sesuai antara teori data yang ada dilapangan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>93</sup> Ulfah Adillah, Lukman, Feri Noperman, " Analisis Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Menurut Islam Dalam QS. Lukman" *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no 3 : (2020), 310, <https://doi.org/10.33369/juridiknas.3.3.309-314>.

<sup>94</sup> Feriska Achlikul Zahwa, Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Penelitian Dan Ekonomi* 19, no 1 : (Januari 2022), 63, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

### **3. Dampak Penggunaan Game Edukasi Berbasis IT Terhadap Perkembangan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember**

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan di TK Baitul Qur'an diketahui bahwa temuan penggunaan game edukasi berbasis IT memberikan dampak terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini dan melatih konsentrasi pada anak. Dalam proses bermain, anak tidak hanya terhibur, tetapi juga ditantang untuk berpikir. Mereka menentukan langkah yang tepat, serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Peristiwa tersebut mendorong anak untuk berpikir lebih dalam, memproses informasi, dan membuat keputusan sendiri. Selain itu, game edukasi juga melatih anak konsentrasi untuk bisa menyelesaikan permainan dengan baik.

Hal ini didukung oleh Ennis bahwasannya kemampuan berfikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan sebuah informasi atau argumen secara obyektif dan rasional. Keterampilan berfikir kritis akan mampu berfikir logis, menjawab permasalahan permasalahan dengan baik dan dapat mengambil keputusan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang diyakini. Berfikir kritis adalah keterampilan berfikir tingkat tinggi yang berpotensi meningkatkan daya analitis kritis peserta didik. Oleh

karena itu, pengembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran menjadi upaya untuk meningkat hasil belajar peserta didik.<sup>95</sup>

Kedua, yaitu meningkatkan konsentrasi pada anak dalam penggunaan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an. Konsentrasi merupakan salah satu bentuk kefokusian dalam melakukan kegiatan atau aktivitas yang menuntut ketepatan dalam pengerjaan dan waktu tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismawati bahwasannya konsentrasi merupakan kemampuan untuk memusatkan kekuatan pikiran dan tindakan pada objek yang dipelajari dengan mengabaikan segala sesuatu yang tidak berhubungan dengan informasi yang diberikan. Meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, hal ini disampaikan oleh Ismawati bahwasannya kesiapan belajar berupa kondisi fisik, dan psikis akan mempengaruhi kesiapan belajar anak.<sup>96</sup>

Selain itu melalui penghitungan skala likert dapat diketahui ada kenaikan perubahan dampak penggunaan game edukasi berbasis IT. Kategori BSB dari 4,17% menjadi 8,33%, BSH dari 16,67% menjadi 54,17%, MB dari 4,17% menjadi 37,5% dan kategori BB menurun dari 75% menjadi 0%. Hal ini menunjukkan bahwasannya ada kemajuan positif

---

<sup>95</sup> Miftahul Hasanah, Siti Zulmaidar Purba Silangi, Rini Putriani Jamil, "Analisis Tingkat Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Nuul Iman Tanjung Morawa" *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, no 1 (2023) : 16, <https://doi.org/10.47662/pedagogik.v9i1.540>.

<sup>96</sup> Rahmah Novianti, Dinda Marega, Desvi Wahyuni, "Tebona: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anak", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6, no 1 (2022) : 4, <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.13292>.

dalam perkembangan kemampuan berfikir kritis melalui game edukasi berbasis IT.

Hal ini didukung oleh Arief Sadiman bahwasannya media sebagai semua sesuatu yang bisa dimanfaatkan guna menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, menjadikan mampu menstimulus pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik, yang pada akhirnya memotivasi terjadinya proses belajar. hal ini sejalan dengan pendapat Suryani bahwasannya media mencakup berbagai bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima. Media berperan dalam menstimulus pemikiran, meningkatkan semangat, serta menarik perhatian, motivasi siswa, sehingga mereka bisa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>97</sup>

Hasil temuan data kualitatif dan kuantitatif terdapat kesesuaian antara teoritik dan hasil temuan data lapangan bahwasannya dampak penggunaan game edukasi berbasis IT yang meliputi: 1). Melatih kemampuan berfikir kritis. 2). Meningkatkan daya konsentrasi anak. 3). Perubahan yang sangat signifikan positif terhadap game edukasi berbasis IT.

---

<sup>97</sup> Srirahmadani, "Implementasi Media Pembelajaran Diorama Mini Zoo Dalam Materi Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ 10*, no 1 (2025) : 84, <http://doi.org/10.56013/alashr.v10i1.3365>.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah penulis menguraikan pembahasan skripsi yang berjudul “Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Game Edukasi Berbasis Information Technology Di Kelompok B TK Baitul Qur’an” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di TK Baitul Qur’an yaitu a). Penerapan melalui pendekatan klasikal. b). Penerapan melalui pendekatan *learning by doing*. c). penerapan melalui pendekatan tanya jawab. d). menentukan soal desain game edukasi berbasis IT. e). Mengatur waktu pembelajaran. f). Memberikan informasi kepada orang tua. g). Guru menjelaskan cara bermain sekaligus memberikan contoh dalam permainan game edukasi berbasis IT. h). Membuat lembar penilaian pembelajaran. i). Evaluasi pembelajaran.
2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan game edukasi berbasis IT yang diantaranya:
  - a. Faktor pendukung yaitu a). Adanya alat peraga berupa *laptop* b). Kemampuan guru dalam teknologi sehingga dapat memilih desain, mengolah, dan mengarahkan dalam penggunaan game edukasi berbasis IT. c). Orang tua yang memfasilitasi dan memantau anak ketika dirumah dalam penggunaan game edukasi berbasis IT.

- b. Adapun faktor penghambat penggunaan game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur'an yang diantaranya yaitu keterbatasan perangkat keras
3. Dampak penggunaan game edukasi berbasis IT di TK Baitul Qur'an secara kualitatif yaitu a). Melatih kemampuan berfikir kritis pada peserta didik b). Meningkatkan daya konsentrasi pada peserta didik c). Dampak penggunaan game edukasi berbasis IT secara kuantitatif melalui penghitungan skala likert dapat diketahui ada kenaikan perubahan dampak penggunaan game edukasi berbasis IT. Kategori BSB naik dari 4,17% menjadi 8,33%, BSH dari 16,67% menjadi 54,17%, MB dari 4,17% menjadi 37,5%, sementara kategori BB menurun dari 75% menjadi 0%. Hal ini menunjukkan kemajuan positif perkembangan peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis mempunyai beberapa saran yang sekiranya dapat ,meningkatkan dan memiliki dampak positif. Adapun saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah TK Baitul Qur'an hendaknya lebih mengontrol dalam penerapan game edukasi berbasis IT ketika disekolah
2. Guru TK Baitul Qur'an hendaknya menyiapkan materi, mengembangkan inovasi dalam penggunaan media sekolah, menerapkan kebijakan pengembangan media untuk membantu berfikir kritis.
3. Orang tua hendaknya mengawal kegiatan sekolah dan membantu mensukseskan program sekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrari Lutfi, Laberta Miranda Endah, and Gusmaneli Gusmaneli. "Strategi Peningkatan Kemampuan Berpikir untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah." *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra* 2, no. 2 (April 29, 2024): 26–33. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.762>.
- Afifaroh, Winda Nur Ayu, Aulina Tiadivti Rahma Fitra, Annisa Ludfianti, and Alya Khusnul Qotimah. "Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisiyah Semanggi". *Journal Of Multiciplinary Studies* 7, no 1 (June 2023) : 155. <https://doi.org/Journalofmultidisciplinarystudies>.
- Al Nartin et. *Metode Penelitian Kualitatif* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024) 95.
- Andiya Aflah, Adawiyah Aulia Robiah, Sartika Lea. "Sistem Pengelolaan Model Pembelajaran Klasikal dan Model Pembelajaran Kelompok di TK Mini Pak Kasur". *JIEEC UMG* 5. no 2 (2023) : 3. 10.30587/jieec.v%vi%i.5760.
- Arumsari Andini Dwi, Putri sari Vina Mayang. "Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Motoric* 4. no 1 : (Juni 2020). 155.
- Cahyaningsih, Esty. Prastono Andi. "Word Wall:Inovasi Media Pembelajaran Penilaian Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyyah". *Journal Of Madrasah Studies* 1, no 1 (2024) 58-72. <http://kskkpub.org/index.php/jms>.
- Chasanah, Rifa'i, Safitri and Hidayati. *28 Cara Senang Belajar Matematika: Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=F3sgEAAAQBAJ>.
- Fajjah Nuthfah, Nuryadi, and Hetty Marhaeni Nafida. "Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras". *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022) : 118, <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>.
- Fitriani Desi, Rusliah Nur, Ningsih Febria, "Self-Directed Learning dan Disposisi Berfikir Terbuka Aktif Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no 3 (November 2023) : 514, <http://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1513>.
- Fitriani Djollong Andi, Sari Afrina, and Junizar. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Panduan Komprehensif)*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia 2023. 1-2. [https://books.google.co.id/books?id=Z\\_jaEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=pengertian+Anak+usia+dini&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEwiKjvPCoGLAxX2U2wGHs\\_SBY](https://books.google.co.id/books?id=Z_jaEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=pengertian+Anak+usia+dini&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiKjvPCoGLAxX2U2wGHs_SBY)

kQ6wF6BAgHEAU#v=onepage&q=pengertian%20Anak%20usia%20dini&f=false.

- Hadi Sutarto, Radiyatul, “Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama”, *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no 1 (Februari 2014) 55.
- Hadisaputra. “Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini.” *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 5, no. 1 (January 22, 2022): 9. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>.
- Haqq Arif Abdul Azizah, Nur, Toheri. ”Reduksi Hambatan Belajar Melalui Desain Didaktis Konsep Transformasi Geometri”. *Supremum Journal Of Mathematics Education* 3. no 2 : (Juli 2019). 118.
- Hasanah Miftahul, Silang Zulmaidar Siti Purba i, Jamil Rini Putriani. “Analisis Tingkat Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Nuul Iman Tanjung Morawa”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9. no 1 (2023) : 16. <https://doi.org/10.47662/pedagogik.v9i1.540>.
- Hasanuddin Muhammad Idris. “Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) : Konsep Dan Implikasi Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Edukasi dan Sains* 2. no 2 : (Agustus 2020), 222, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Humaida, Rifka Toyba, and Suyadi Suyadi. “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 2 (June 18, 2021): 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.
- Imanda, Dinar. “Implementasi Game Edukasi Bahasa Lampung Dialek A Dan Dialek O Berbasis Android.” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3, no. 2 (October 7, 2022): 163. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2024>.
- Irvan, Muhammad, and Rita Arni. “Penggunaan Game Edukasi Dengan Educandy Sebagai ALternatif Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang,” *Prosding Seminar Nasional Bahasa Jepang MINASAN IV*. 2022.
- Iskandar Dudi. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Petunjuk Praktis untuk Penelitian Lapangan, Analisis Teks Media, dan Kajian Budaya*. Agam Maghza Pustaka. 2022. 73-74. <https://play.google.com/store/books/details?id=hHeDEAAAQBAJ&source=gbsapi>.
- Iswahyudi Subhan Muhammad *Buku. Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023. [https://books.google.co.id/books?id=\\_SPbEAAAQBAJ&pg=PA106&dq=](https://books.google.co.id/books?id=_SPbEAAAQBAJ&pg=PA106&dq=)

keabsahan+data&hl=id&newbks=1&newbks\_redir=0&source=gb\_mobile\_search&sa=X&ved=2ahUKEwjMz9rMpsaIAxXy9DgGHX7AAh4Q6wF6BAgIEAU#v=onepage&q=keabsahan%20data&f=false.

Itsna, Azizatul, Muniroh Munawar, and Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti. "Stimulasi Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Masa Belajar Dari Rumah (BDR)." *Wawasan Pendidikan* 2, no. 1 (February 24, 2022): 32–39. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9608>.

Jannah Miftahol, Saputra Bachtiar Adi. Aminatus Sya'adah. "Sejarah Informasi Pendidikan Islam di Indonesia" *Jurnal Pendidikan Islam* 8. no 2 : (April 2019), 42, <https://dx.doi.org/10.32832/tadibuna.v8i1.1793>.

Karyanto. Hamdani. Prayetno. "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Eksperimen." *Proceeding Biology Education Conference Universitas Sebelas Maret Surakarta*. (Surakarta, 16 : 1, 2019). 140.

Kementerian Agama RI. *Alqur'an dan Terjemah*. Bandung. Mikhraj Khazanah Ilmu. 2013. 75.

Lasiyono Untung. Alam Wira Yudha. *Metode Penelitian Kualitatif*. Mega Press Nusantara. 2024.

Ma'rifah Maulina Zaidatul. Mawardi. "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Menggunakan Hylex Learning Berbantuan Wordwall". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12. no 3 (September 2022) : 232.

Marinda Leny. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13. no 1 (April 2020) : 121. 2654-4784.

Fuadi Moch Rizal. "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Study Sastra". *Jurnal Pendidikan Islam* 3. no 1 : (2021). <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>.

Munawwaroh Nazhirotul, Indreswari Henny, YuliantiHotifah. "Analisis Hubungan Manajemen Waktu dan Motivasi Belajar dengan Prokratinasi Akademik Siswa SMA". *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 7. no 2 : (2022). 110. <https://doi.org/10.17977/um027v7i222022p108-118>.

Murtiani, Dwi, Hasanudin Cahyo. "Peran Keterampilan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro : Bojonegoro.*, 2024.

Muthaharo Pityatul, Pitnizar, Halimah Siti. "Penerapan Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kelas VC SD Negeri 13/I Muara Bulian Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab". *Jurnal Keislaman dan Ilmu*

- Pendidikan* 7. no 1 (Januari 2025) : 102. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5475>.
- Narawaty, Dede. “Makna Implisit Dalam Film Pursuit Of Happiness Karya Gabriele Muccino.” *Pujangga* 2, no. 2 (April 3, 2018) : 26. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v2i2.395>.
- Nasaruddin, Rahayu Mitra, Asyari Dian Paramitha. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Padang. Gita Lentera. 2024. 34, [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rFErEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA34&dq=info:Prqghfoch\\_sJ:scholar.google.com/&ots=IdD7YxS8bb&sig=LslNlpC0g6QxxHfQ9jurywg0og&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rFErEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA34&dq=info:Prqghfoch_sJ:scholar.google.com/&ots=IdD7YxS8bb&sig=LslNlpC0g6QxxHfQ9jurywg0og&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Novianti Rahmah, Marega Dinda, Wahyuni Desvi. “Tebona: Permainan Untuk Melatih Konsentrasi Anak”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6. no 1 (2022) : 4. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.13292>.
- Pane Benny, Najooan Xaverius, Paturusy Sary, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia”, *Journal Teknik Informatika* 12, no 1 : 2, 2301-8364.
- Penyusun Tim . *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Pratini, Haniek Sri. “Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Calon Guru Matematika Dan Upaya Untuk Menstimulasinya.” In *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 131–36. Sanata Dharma University Press, 2018. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.13>.
- Purnomo, Indu Indah. “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2.” *Technologia: Jurnal Ilmiah* 11, no. 2 (April 1, 2020): 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Putri Rameilia. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Kelompok B RA Al-Ikhlas Aceh Selatan”. Skripsi Univesitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. 2019.
- Rahmasari, Tila, Adriani Rahma Pudyaningtyas, and Novita Eka Nurjanah. “Profil Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun” 9, no. 1 (March 2021): 42. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>.
- Raihana. Alucyana. “Pembelajaran Sainifik Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah pada Anak”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7. no 1 (2023) : 831. [10.31004/obsesi.v7i1.4096](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4096).

- Rahayu Sri, *Media Pembelajaran Konsep Dasar Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*, (Medan: UmsuPress, 2024), 10, [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Aj\\_8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=info:V5987iISz9cJ:scholar.google.com/&ots=-u9EfrHeBS&sig=r6A\\_kmW-YIIYpHK-fm6IuF2PMto&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Aj_8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=info:V5987iISz9cJ:scholar.google.com/&ots=-u9EfrHeBS&sig=r6A_kmW-YIIYpHK-fm6IuF2PMto&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Rini, Hapsari Puspita, Vidya Nindhita. *Observasi: Teori Dan Praktek Dalam Bidang Psikologi*. Basya Media Utama, 2022. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zBq4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:MfSINiX9BHwJ:scholar.google.com/&ots=1twiYKrslb&sig=JXbIFg\\_K6o9vnXJJrIMTKbnJT8](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zBq4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:MfSINiX9BHwJ:scholar.google.com/&ots=1twiYKrslb&sig=JXbIFg_K6o9vnXJJrIMTKbnJT8).
- Roza, Desmawati, Nurhafizah Nurhafizah, and Yaswinda Yaswinda. "Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (November 26, 2019): 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>.
- Rusli Rusandi. Muhammad. "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2, no. 1 (June 17, 2021): 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>.
- Samin. *Berfikir Kritis Dengan Game Edukasi*. Sumedang : CV. Mega Press Nusantara, 2023. [https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ivPcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).
- Saputra, I Gede Eka. "Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 3 (November 30, 2021): 715–36. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>.
- Sari, Ariesta Kartika. "Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014." *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education* 1, no. 1 (November 1, 2014). <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.395>.
- Sari, Ifit Novita, Lilla Puji Lestari, Dedy Wijaya Kusuma, Siti Mafulah, Diah Puji Nali Brata, Karwanto, Supriyono, et al. *Metode Penelitian Kualitatif*. UNISMA PRESS, 2022.
- Sarosa Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. PT Kanisius. 2021. 20-21. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:vBY0SnZsG7oJ:scholar.google.com/&ots=gAy79T\\_7Jg&sig=VEDDdgdwLTSdQmjMtU7c2YY\\_38CA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=info:vBY0SnZsG7oJ:scholar.google.com/&ots=gAy79T_7Jg&sig=VEDDdgdwLTSdQmjMtU7c2YY_38CA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

- Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni. "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (July 16, 2019): 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Setiawati Nur, Mappaselleng Fadhillah, Marannu Baso. Panduan Dasar Komunikasi Efektif Metode Wawancara Penelitian. December 2024. <https://jejakpustaka.com/product/panduan-dasar-komunikasi-efektif-metode-wawancara-penelitian/>.
- Setyowati Cicik. "Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Bahan Bekas." *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (June 5, 2021): 80–91. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1696>.
- Sit Masganti. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Depok. Kencana. 2017. 26. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EBZNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=info:9d0zLyJ3xhMJ:scholar.google.com/&ots=UFIVaNY\\_TG&sig=6Dh6iZB2ZajHfWln9djPDuV5Irc&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=EBZNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=info:9d0zLyJ3xhMJ:scholar.google.com/&ots=UFIVaNY_TG&sig=6Dh6iZB2ZajHfWln9djPDuV5Irc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Sope, Yuanita Anthon. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis AUD Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Loose Parts Pada Kurikulum Merdeka" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 1 (2022). <http://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini>.
- Suardi Wekke Ismail. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta : Gawe Buku, 2019.
- Sugiarti Nani, Nirmala Sri Dewi. "Analisis Teori Belajar Kognitif Piaget, Bruner, Gagne, Ausebel, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 9, no 1 : (Januari 2025). 18. <https://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Supandi. Muliati. and Senam Senam. "Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no. 2 (October 29, 2019): 139–46. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25920>.
- Surahman Yungga Tri. Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey". *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3. no 2 (2021) : 141.
- Srirahmadani. "Implementasi Media Pembelajaran Diorama Mini Zoo Dalam Materi Perkembangbiakan Hewan Secara Generatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Prodi*

*PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ* 10. no 1 (2025) : 84.  
<http://doi.org/10.56013/alashr.v10i1.3365>.

Tahir Rusdin. *Metodologi Penelitian*. Jambi. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. 155.

Ulfah Atiyah, Hermina Dina, Huda Nuril. “Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan Skala Likert”. *Jurnal Studi Multidisipliner* 8. no 12 : (12 Desember 2024). 856.

Vitianingsih, Anik Vega. “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.” *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1, no. 1 (July 14, 2017).  
<https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>.

Wibawa Sutrisna. Yulia Yuyun. Yahyani Berliana Henu. “Kemampuan Berfikir Kritis Pada Tahapan Operasional Konkrit”. *Wacana Akademik : Majalah Ilmiah Pendidikan* 7. no 2 (2022) : 196.  
<http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademik/index>.

Yulianti, Ary. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar” 05, no. 1 (2020): 530.  
<http://Journal.unesa.ac.id/index.php/itedu/article/download/38272/33750/53603>.

Zahwa Feriska Achlikul, Syafi'i Imam. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Penelitian Dan Ekonomi* 19. no 1 : (Januari 2022). 63.  
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.

Zega, Berkat Karunia, and Wahyu Suprihati. “Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak.” *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 3, no. 1 (June 15, 2021): 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>.

J E M B E R

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT Pada Kelompok B Di TK Bairul Qur'an Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Lember	1. Kemampuan berfikir kritis Game edukasi berbasis IT	1. Pengembangan kemampuan berfikir kritis Pembelajaran game edukasi berbasis IT	1. Kemampuan berfikir kritis Game edukasi berbasis IT	3. Wawancara a. Guru kelas B b. Kepala sekolah c. Wali Murid d. Peserta didik kelas B 4. Observasi 5. Dokumentasi	1. Pendekatan kualitatif dengan <i>mixed method</i> dengan jenis penelitian studi kasus 2. Lokasi penelitian a. Wali kelas B b. Kepala Sekolah c. Wali Murid d. Peserta didik 3. Teknik pengumpulan data a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi 5. Analisis data a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan d. Skala likert 6. Keabsahan data a. Triangulasi sumber b. Triangulasi teknik 7. Tahap-tahap penelitian a. Perencanaan b. Pelaksanaan c. Analisis data d. Tahap laporan	1. Bagaimana penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik melalui game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Bairul Qur'an Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Lember? 2. Apa saja pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam menerapkan game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Bairul Qur'an Desa Klatakan Kecamatan Tanggul? 3. Apa dampak pengguna game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Bairul Qur'an

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kharisma Aulia

NIM : 214101050001

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

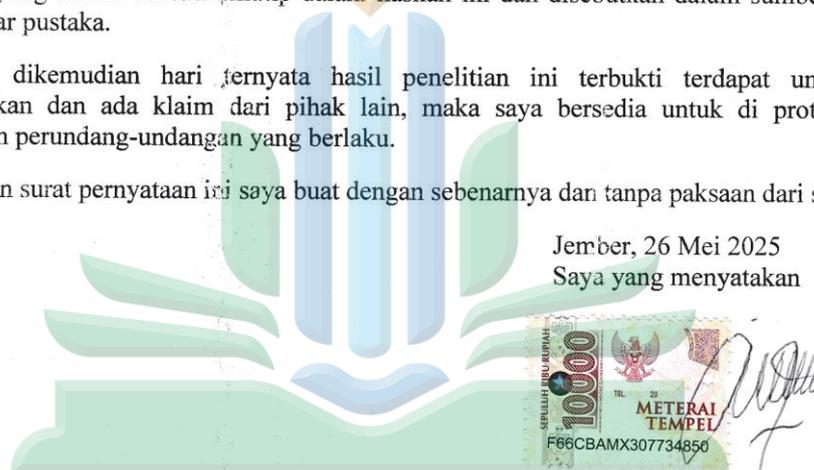
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tulisan dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di protes sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

Jember, 26 Mei 2025  
Saya yang menyatakan



Kharisma Aulia  
NIM 214101050001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-11479/ln.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Baitul Qur'an

Dusun Krajan Rt.001 Rw.003 Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101050001  
 Nama : KHARISMA AULIA  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT Pada Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember selama 19 ( sembilan belas ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Emi Nurhayati S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 April 2025

Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM



LEMBAGA PENDIDIKAN  
TAMAN KANAK-KANAK BAITUL QUR'AN  
SK IJOP: 503/A.1/TK.B/001/35.09.325/2021 NPSN:70011816  
Dusun Krajan RT 001 RW 003 Desa Klatakan, Tanggul, Jember 68155  
http://www.iaibaitulquran.ac.id/

#### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Emi Nurhayati, S.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : TK Baitul Qur'an

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Kharisma Aulia

Nim : 214101050001

Semester : Delapan

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Status : Mahasiswa UIN KHAS JEMBER

Yang bersangkutan benar-benar telah dilaksanakan penelitian di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul terhitung mulai 14 April s/d 2 Mei 2025 sesuai dengan surat dari UIN KHAS Jember nomor B-11479/In.20/3.a/PP.009/04/2025 pada tanggal 14 April 2025

Demikian surat ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 02 Mei 2025



Emi Nurhayati, S.Pd.I

## PEDOMAN PENELITIAN BAB IV

### A. Pedoman Observasi

1. Letak geografis TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
2. Kegiatan lembaga TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
3. Ketersediaan sarana dan prasarana di TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
4. Pembelajaran game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember
5. Proses penggunaan game edukasi berbasis IT pada anak usia dini dalam pembelajaran berlangsung
6. Kondisi belajar anak usia dini saat game edukasi berbasis IT berlangsung
7. Pendidik dalam penyusunan game edukasi berbasis IT
8. Strategi guru dalam proses pembelajaran game edukasi berbasis IT

### B. Pedoman Wawancara

1. Kepala Sekolah TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
  - a. Bagaimana sejarah berdirinya TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
  - b. Apa Visi Misi dari Tujuan TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
  - c. Apa dampak penggunaan game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul
2. Guru Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan
  - a. Bagaimana penerapan game edukasi berbasis IT dalam pengembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember
  - b. Apa saja pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam menerapkan game edukasi berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember
  - c. Apa dampak penggunaan game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember

3. Wali Murid Kelompok B TK Baitul Qur'an
  - a. Apa dampak penggunaan game edukasi berbasis IT terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember

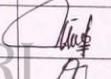
**C. Pedoman dokumentasi**

- a. Profil Lembaga TK Baitul Qur'an
- b. Visi Misi Lembaga TK Baitul Qur'an
- c. Data Siswa TK Baitul Qur'an
- d. Data Guru TK Baitul Qur'an
- e. Letak Geografis TK Baitul Qur'an
- f. Dokumentasi Penilaian Perkembangan Pencapaian Anak
- g. Proses Kegiatan Pembelajaran Game Edukasi Berbasis IT di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI TK BAITUL QUR'AN DUSUN KRAJAN DESA KLATAKAN**

No	Hari/Tanggal	Jurnal Kegiatan	Penerima	Paraf
1.	12 April 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian di TK Baitul Qur'an	Ibu Emi Nurhayati, S.Pd.I	
2.	14 April 2025	Wawancara Kepada Ibu Wali kelas KelompoK B TK Baitul Qur'an Mengenai Penerapan Game Edukasi Berbasis IT, Pendukung, Serta Penghambat Penerapan Game Edukasi Berbasis IT	Ibu Ma'unatul Masruroh, S.Pd	
		Wawancara Kepada Ibu Kepala sekolah TK Baitul Qur'an Mengenai Visi, Misi, Kebijakan Kepala Sekolah	Ibu Emi Nurhayati, S.Pd.I	
3.	15 April 2025	Observasi Mengenai Penerapan Game Edukasi Berbasis IT di TK Baitul Qur'an	Ibu Ma'unatul Masruroh, S.Pd	
		Observasi Mengenai Pendukung dan Penghambat Penerapan Game Edukasi Berbasis IT	Ibu Ma'unatul Masruroh, S.Pd	
4.	16 April 2025	Wawancara Kepada 3 Ibu Wali Murid	Ibu Zakia Bilqis Muntaza	
5.	22 April 2025	Wawancara Kepada 3 Peserta Didik	Zidna Ilma Azaria	
6.	02 Mei 2025	Memohon Surat Pernyataan Telah Selesai Penelitian	Ibu Emi Nurhayati, S.Pd.I	

Mengetahui, 02 Mei 2025

Kepala Sekolah

  
 Ibu Emi Nurhayati, S.Pd.I



LEMBAGA PENDIDIKAN  
TAMAN KANAK-KANAK BAITUL QUR'AN  
SK IJOP: 503/A.1/TK.B/001/35.09.325/2021 NPSN:70011816  
Dusun Krajan RT 001 RW 003 Desa Klatakan. Tanggul, Jember 68155  
Telepon : (0336)444663, 081333082714, E-Mail: tk.bqklatakan@gmail.com

INSTRUMEN PENILAIAN *PRETEST* DALAM KEGIATAN GAME EDUKASI  
BERBASIS IT KELOMPOK B TK BAITUL QUR'AN

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KETERANGAN
1.	Nizam	55	MB (Mulai Berkembang)
2.	Haikal A	100	BSB (Berkembang Sangat Baik)
3.	Tama	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	Arfan	45	BB (Belum Berkembang)
5.	Muba	25	BB (Belum Berkembang)
6.	Rafka	50	BB (Belum Berkembang)
7.	Haikal R	25	BB (Belum Berkembang)
8.	Revan	25	BB (Belum Berkembang)
9.	Atta	45	BB (Belum Berkembang)
10.	Daffa	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
11.	Hafiz	25	BB (Belum Berkembang)
12.	Andra	50	BB (Belum Berkembang)
13.	Novi	50	BB (Belum Berkembang)
14.	Keysa	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Adel	50	BB (Belum Berkembang)
16.	Zila	25	BB (Belum Berkembang)
17.	Zidna	50	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
18.	Najwa	50	BB (Belum Berkembang)
19.	Salsabila	50	BB (Belum Berkembang)
20.	Bilqis	50	BB (Belum Berkembang)
21.	Aini	50	BB (Belum Berkembang)
22.	Vanessa	50	BB (Belum Berkembang)
23.	Kayla	25	BB (Belum Berkembang)
24.	Fanny	25	BB (Belum Berkembang)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Jember, 15 Oktober 2024  
Guru Kelas B  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Ma'unatul Masruroh, S.Pd



LEMBAGA PENDIDIKAN  
TAMAN KANAK-KANAK BAITUL QUR'AN  
SK IJOP: 503/A.1/TK.B/001/35.09.325/2021 NPSN:70011816  
Dusun Krajan RT 001 RW 003 Desa Klatakan. Tanggul, Jember 68155  
Telepon : (0376)444663-08133082714 E-Mail: tk.bqklatakan@gmail.com

INSTRUMEN PENILAIAN *POSTTEST* DALAM KEGIATAN GAME EDUKASI  
BERBASIS IT KELOMPOK B TK BAITUL QUR'AN

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KETERANGAN
1.	Nizam	80	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
2.	Haikal A	100	BSB (Berkembang Sangat Baik)
3.	Tama	75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4.	Arfan	65	MB (Mulai Berkembang)
5.	Muba	60	MB (Mulai Berkembang)
6.	Rafka	70	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
7.	Haikal R	60	MB (Mulai Berkembang)
8.	Revan	60	MB (Mulai Berkembang)
9.	Atta	60	MB (Mulai Berkembang)
10.	Daffa	90	BSB (Berkembang Sangat Baik)
11.	Hafiz	60	MB (Mulai Berkembang)
12.	Andra	65	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
13.	Novi	65	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
14.	Keysa	80	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
15.	Adel	65	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
16.	Zila	60	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
17.	Zidna	85	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
18.	Najwa	85	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
19.	Salsabila	80	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
20.	Bilqis	70	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
21.	Aini	85	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
22.	Vanessa	60	MB (Mulai Berkembang)
23.	Kayla	60	MB (Mulai Berkembang)
24.	Fanny	60	MB (Mulai Berkembang)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 02 Mei 2025

Guru Kelas B -

Ma'unatul Masruroh, S.Pd

Topik : Alam Semesta

Sub Topik : Air

Sub-sub Topik : Air Laut

• Informasi Umum

<b>Nama Guru</b>	Ma'unatul Masruroh	<b>Jenjang Kelas</b>	Kelas B
<b>Asal Sekolah</b>	TK Baitul Qur'an	<b>Tahun Pelajaran</b>	2024/2025
<b>Alokasi Waktu</b>	1 Hari	<b>Jumlah Siswa</b>	24 Anak
<b>Strategi Pembelajaran</b>	Belajar sambil bermain, berpusat pada anak		
<b>Model Pembelajaran</b>	Tatap Muka		
<b>Fase</b>	Fondasi		
<b>Tujuan Kegiatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat berperilaku baik terhadap sesama</li> <li>• Anak dapat mengekspresikan emosi diri</li> <li>• Anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tertulis, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT</li> <li>• Anak dapat mengetahui cara bermain game edukasi tersebut</li> <li>• Anak dapat mengetahui penjumlahan yang ada pada game</li> <li>• Anak dapat memecahkan masalah berupa penjumlahan</li> <li>• Adak dapat memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan yang ada pada game edukasi tersebut.</li> </ul>		
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Berfikir kritis</li> </ul>		
<b>Kata Kunci</b>	macam-macam air dan penjumlahan		
<b>Deskripsi Umum</b>	Anak dapat mengenal macam-macam air dan melatih anak untuk berfikir kritis melalui penyelesaian masalah berupa penjumlahan		
<b>Alat dan Bahan</b>	Laptop dan wifi		
<b>Sarana Prasarana</b>	Halaman sekolah, ruang kelas, lapto, dan wifi		

• Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT dan anak-anak juga menyebutkan bahwasannya laptop ciptaan Allah perantara manusia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan macam-macam air</li> <li>2. Menyebutkan angkat 1-25</li> </ol>
Jati Diri	Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan kemampuan berfikir kritis untuk mengetahui masalah dan mengetahui cara memecahkan masalah tersebut untuk pengembangan dirinya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar</li> <li>2. Bersikap disiplin dan sopan</li> <li>3. Mengetahui aturan bermain</li> <li>4. Mengenali rutinitas yang ada di sekolah</li> <li>5. Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT</li> </ol>
Literasi dan STEAM	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT serta menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan game edukasi berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merespon pesan yang diterima dengan berbagai cara sesuai dengan konteks pesan</li> <li>2. Menunjukkan minat terhadap tuturan dengan menyampaikan komentar dan pertanyaan</li> <li>3. Berpartisipasi aktif dalam menanggapi game edukasi berbasis IT</li> <li>4. Mengenali berbagai angka dari perjumlahan tersebut</li> </ol>

• Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Alternatif Kegiatan Awal Untuk Memantik Ide/Imajinasi Anak :

- Ber cerita tentang air laut
- Diskusi tentang cara bermain game edukasi berbasis IT

- Peta konsep



- Kegiatan

- a. Pembukaan

- Kegiatan baris berbaris dan masuk kelas
- Anak mengucapkan salam dan guru menjawab salam
- Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini
- Guru bersama anak membacakan doa sebelum belajar
- Guru melakukan presensi kehadiran anak
- Guru menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak
- Guru menunjukkan materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran
- Mendiskusikan materi dan media yang ada secara bersama

Kalimat pematik pola pikir anak

- Apa saja sih macam-macam air?
- Ada berapa ya kira-kira macam-macam air tadi yang sudah disebutkan?
- Coba dijumlahkan ada berapa sih??

- b. Inti

- Guru menjelaskan terlebih dahulu untuk pembelajaran hari ini
- Guru menjelaskan cara bermain
- Peserta didik ikut berpartisipasi dalam game edukasi berbasis IT tersebut dengan cara maju satu persatu kedepan
- Guru memberikan pertanyaan seputar game yang sudah dilaksanakan lalu peserta didik menjawab apa yang dipertanyakan oleh guru

**c. Penutup**

- Guru menyampaikan pesan singkat kepada murid
- Pembelajaran diakhiri dengan doa sebelum pulang (membaca doa kedua orang tua, doa kebaikan dunia dan akhirat, dan membaca doa keluar rumah)
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam tersebut
- Dilanjutkan membaca sholawat bersama-sama lalu berbaris untuk salim kepada ibu guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK BAITUL QUR'AN**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Sem/Bulan/Minggu	: 2/April/1
Hari, tanggal	: Selasa, 15 April 2025
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Topik/Sub Topik	: Alam semesta/Air/Air Laut
<b>Tujuan Kegiatan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat berperilaku baik terhadap sesama</li> <li>• Anak dapat mengekspresikan emosi diri</li> <li>• Anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tertulis, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT</li> <li>• Anak dapat mengetahui cara bermain game edukasi tersebut</li> <li>• Anak dapat mengetahui penjumlahan yang ada pada game</li> <li>• Anak dapat memecahkan masalah berupa penjumlahan</li> <li>• Adak dapat memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan yang ada pada game edukasi tersebut.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Awal</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris</li> <li>• Berdoa sebelum masuk kelas</li> <li>• Masuk kelas, bersalaman dengan guru</li> </ul>	
<b>Kegiatan Materi Pagi dan Pembukaan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan baris berbaris dan masuk kelas</li> <li>• Anak mengucapkan salam dan guru menjawab salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini</li> <li>• Guru bersama anak membacakan Pancasila</li> <li>• Guru melakukan presensi kehadiran anak</li> <li>• Guru menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak</li> <li>• Guru menunjukkan materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan materi dan media yang ada secara bersama</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	
<b>Pendidik menyiapkan kegiatan main sebagai berikut:</b>	
<b>Kegiatan Bermain</b>	<b>Alat dan Bahan</b>
Dalam pembelajaran ini anak dilatih berfikir kritis melalui game edukasi berbasis IT yang dimana anak-anak menyelesaikan	Laptop dan Wifi



Topik : Tanaman

Sub Topik : Tanaman Hias

Sub-sub Topik : Daun

• Informasi Umum

<b>Nama Guru</b>	Ma'unatul Masruroh	<b>Jenjang Kelas</b>	Kelas B
<b>Asal Sekolah</b>	TK Baitul Qur'an	<b>Tahun Pelajaran</b>	2024/2025
<b>Alokasi Waktu</b>	1 Hari	<b>Jumlah Siswa</b>	24 Anak
<b>Strategi Pembelajaran</b>	Belajar sambil bermain, berpusat pada anak		
<b>Model Pembelajaran</b>	Tatap Muka		
<b>Fase</b>	Fondasi		
<b>Tujuan Kegiatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat berperilaku baik terhadap sesama</li> <li>• Anak dapat mengekspresikan emosi diri</li> <li>• Anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tertulis, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT</li> <li>• Anak dapat mengetahui cara bermain game edukasi tersebut</li> <li>• Anak dapat mengetahui penjumlahan yang ada pada game</li> <li>• Anak dapat memecahkan masalah berupa penjumlahan</li> <li>• Adak dapat memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan yang ada pada game edukasi tersebut.</li> </ul>		
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Berfikir kritis</li> </ul>		
<b>Kata Kunci</b>	macam-macam tanaman		
<b>Deskripsi Umum</b>	Anak dapat mengenal macam-macam tanaman dan melatih anak untuk berfikir kritis melalui penyelesaian masalah berupa penjumlahan dengan gambar atau desain tanaman hias berupa daun		
<b>Alat dan Bahan</b>	Laptop dan wifi		
<b>Sarana Prasarana</b>	Halaman sekolah, ruang kelas, lapto, dan wifi		

• Tujuan Pembelajaran

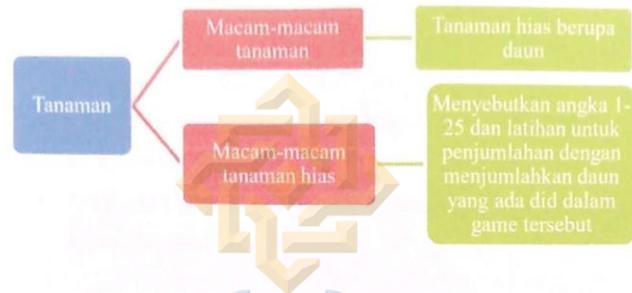
Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT dan anak-anak juga menyebutkan bahwasannya laptop ciptaan Allah perantara manusia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mengetahui macam-macam tanaman hias berupa daun</li> <li>2. Untuk mengetahui penjumlahan yang ada di game edukasi tersebut</li> <li>3. Untuk mengetahui cara memecahkan masalah dan memilih jawaban yang benar</li> </ol>
Jati Diri	Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan kemampuan berfikir kritis untuk mengetahui masalah dan mengetahui cara memecahkan masalah tersebut untuk pengembangan dirinya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar</li> <li>2. Bersikap disiplin dan sopan</li> <li>3. Mengetahui aturan bermain</li> <li>4. Mengenali rutinitas yang ada di sekolah</li> <li>5. Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT</li> </ol>
Literasi dan STEAM	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT serta menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan game edukasi berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merespon pesan yang diterima dengan berbagai cara sesuai dengan konteks pesan</li> <li>2. Menunjukkan minat terhadap tuturan dengan menyampaikan komentar dan pertanyaan</li> <li>3. Berpartisipasi aktif dalam menanggapi game edukasi berbasis IT</li> <li>4. Mengenali berbagai angka dari perjumlahan tersebut</li> </ol>

• Langkah Kegiatan Pembelajaran

I. Alternatif Kegiatan Awal Untuk Memantik Ide/Imajinasi Anak :

- Bercerita tentang air laut
- Diskusi tentang cara bermain game edukasi berbasis IT

- Peta konsep



- Kegiatan

- a. Pembukaan

- Kegiatan baris berbaris dan masuk kelas
- Anak mengucapkan salam dan guru menjawab salam
- Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini
- Guru bersama anak membacakan doa sebelum belajar
- Guru melakukan presensi kehadiran anak
- Guru menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak
- Guru menunjukkan materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran
- Mendiskusikan materi dan media yang ada secara bersama

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Kalimat pematik pola pikir anak

# KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ TEMBER

- Apa saja sih macam-macam tanaman itu?
- Ada berapa ya kira-kira macam-macam tanaman hias?
- Coba dijumlahkan ada berapa tanaman hias berupa daun yang ada di game itu?

- b. Inti

- Guru menjelaskan terlebih dahulu untuk pembelajaran hari ini
- Guru menjelaskan cara bermain
- Peserta didik ikut berpartisipasi dalam game edukasi berbasis IT tersebut dengan cara maju satu persatu kedepan

- Guru memberikan pertanyaan seputar game yang sudah dilaksanakan lalu peserta didik menjawab apa yang dipertanyakan oleh guru

**c. Penutup**

- Guru menyampaikan pesan singkat kepada murid
- Pembelajaran diakhiri dengan doa sebelum pulang (membaca doa kedua orang tua, doa kebaikan dunia dan akhirat, dan membaca doa keluar rumah)
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam tersebut
- Dilanjutkan membaca sholawat bersama-sama lalu berbaris untuk salim kepada ibu guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK BAITUL QUR'AN**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Sem/Bulan/Minggu	: 2/April/2
Hari, tanggal	: Rabu, 23 April 2025
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Topik/Sub Topik/Sub-sub Topik	: Tanaman/ Tanaman hias/Daun
<b>Tujuan Kegiatan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat berperilaku baik terhadap sesama</li> <li>• Anak dapat mengekspresikan emosi diri</li> <li>• Anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tertulis, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT</li> <li>• Anak dapat mengetahui cara bermain game edukasi tersebut</li> <li>• Anak dapat mengetahui penjumlahan yang ada pada game</li> <li>• Anak dapat memecahkan masalah berupa penjumlahan</li> <li>• Adak dapat memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan yang ada pada game edukasi tersebut.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Awal</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris</li> <li>• Berdoa sebelum masuk kelas</li> <li>• Masuk kelas, bersalaman dengan guru</li> </ul>	
<b>Kegiatan Materi Pagi dan Pembukaan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan baris berbaris dan masuk kelas</li> <li>• Anak mengucapkan salam dan guru menjawab salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini</li> <li>• Guru bersama anak membacakan Pancasila</li> <li>• Guru melakukan presensi kehadiran anak</li> <li>• Guru menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak</li> <li>• Guru menunjukkan materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan materi dan media yang ada secara bersama</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	
<b>Pendidik menyiapkan kegiatan main sebagai berikut:</b>	
<b>Kegiatan Bermain</b>	<b>Alat dan Bahan</b>
Dalam pembelajaran ini anak dilatih berfikir kritis melalui game edukasi berbasis IT yang dimana anak-anak menyelesaikan masalah berupa	Laptop dan Wifi

penjumlahan dan anak-anak memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan tersebut	
<b>Recalling</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan alat-alat yang telah di pakai</li> <li>• Melakukan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui sepaham mana sih anak-anak dengan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menilai hasil pekerjaan anak dan penguatan pengetahuan anak</li> </ul>	
<b>Istirahat</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Makan snack</li> <li>• Berdoa sesudah makan</li> <li>• Guru menawarkan kepada anak untuk bermain di dalam atau luar ruangan</li> <li>• Mencuci tangan</li> </ul>	
<b>Kegiatan Akhir Penutup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum pembelajaran ditutup, guru dan murid riview ulang terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan pesan singkat kepada murid</li> <li>• Pembelajaran diakhiri dengan doa sebelum pulang Doa kedua orang tua, doa kebaikan didunia dan akhirat, dan doa keluar rumah)</li> <li>• Guru mengakhiri dengan salam lalu peserta didik menjawab salam tersebut</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Asesmen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceklis</li> <li>• Catatan anekdot</li> </ul> </li> </ul>	

Jember, 22 April 2025

Guru Kelas B

Kepala Sekolah

Ma'unatul Masruroh, S.Pd.

Emi Nurhayati, S.Pd.I

Topik : Binatang

Sub Topik : Binatang Bertelur

• Informasi Umum

<b>Nama Guru</b>	Ma'unatul Masruroh	<b>Jenjang Kelas</b>	Kelas B
<b>Asal Sekolah</b>	TK Baitul Qur'an	<b>Tahun Pelajaran</b>	2024/2025
<b>Alokasi Waktu</b>	1 Hari	<b>Jumlah Siswa</b>	24 Anak
<b>Strategi Pembelajaran</b>	Belajar sambil bermain, berpusat pada anak		
<b>Model Pembelajaran</b>	Tatap Muka		
<b>Fase</b>	Fondasi		
<b>Tujuan Kegiatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat berperilaku baik terhadap sesama</li> <li>Anak dapat mengekspresikan emosi diri</li> <li>Anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tertulis, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT</li> <li>Anak dapat mengetahui cara bermain game edukasi tersebut</li> <li>Anak dapat mengetahui penjumlahan yang ada pada game</li> <li>Anak dapat memecahkan masalah berupa penjumlahan</li> <li>Anak dapat memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan yang ada pada game edukasi tersebut.</li> </ul>		
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li> <li>Mandiri</li> <li>Berfikir kritis</li> </ul>		
<b>Kata Kunci</b>	macam-macam tanaman		
<b>Deskripsi Umum</b>	Anak dapat mengenal macam-macam tanaman dan melatih anak untuk berfikir kritis melalui penyelesaian masalah berupa penjumlahan dengan gambar atau desain tanaman hias berupa daun		
<b>Alat dan Bahan</b>	Laptop dan wifi		
<b>Sarana Prasarana</b>	Halaman sekolah, ruang kelas, lapto, dan wifi		

• Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT dan anak-anak juga menyebutkan bahwasannya laptop ciptaan Allah perantara manusia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk mengetahui macam-macam binatang</li> <li>2. Untuk mengetahui penjumlahan yang ada di game edukasi tersebut</li> <li>3. Untuk mengetahui cara memecahkan masalah dan memilih jawaban yang benar</li> </ol>
Jati Diri	Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan kemampuan berfikir kritis untuk mengetahui masalah dan mengetahui cara memecahkan masalah tersebut untuk pengembangan dirinya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar</li> <li>2. Bersikap disiplin dan sopan</li> <li>3. Mengetahui aturan bermain</li> <li>4. Mengenali rutinitas yang ada di sekolah</li> <li>5. Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran game edukasi berbasis IT</li> </ol>
Literasi dan STEAM	Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT serta menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan game edukasi berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merespon pesan yang diterima dengan berbagai cara sesuai dengan konteks pesan</li> <li>2. Menunjukkan minat terhadap tuturan dengan menyampaikan komentar dan pertanyaan</li> <li>3. Berpartisipasi aktif dalam menanggapi game edukasi berbasis IT</li> <li>4. Mengenali berbagai angka dari perjumlahan tersebut</li> </ol>

• Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Alternatif Kegiatan Awal Untuk Memantik Ide/Imajinasi Anak :
  - Bercerita binatang
  - Diskusi tentang cara bermain game edukasi berbasis IT

- Peta konsep



- Kegiatan

- a. Pembukaan

- Kegiatan baris berbaris dan masuk kelas
- Anak mengucapkan salam dan guru menjawab salam
- Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini
- Guru bersama anak membacakan doa sebelum belajar
- Guru melakukan presensi kehadiran anak
- Guru menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak
- Guru menunjukkan materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran
- Mendiskusikan materi dan media yang ada secara bersama

Kalimat pematik pola pikir anak

- Apa saja sih macam-macam binatang itu?
- Ada berapa ya kira-kira macam-macam binatang bertelur ?
- Coba dijumlahkan ada berapa 15 ayam+4 ayam?

- b. Inti

- Guru menjelaskan terlebih dahulu untuk pembelajaran hari ini
- Guru menjelaskan cara bermain
- Peserta didik ikut berpartisipasi dalam game edukasi berbasis IT tersebut dengan cara maju satu persatu kedepan

- Guru memberikan pertanyaan seputar game yang sudah dilaksanakan lalu peserta didik menjawab apa yang dipertanyakan oleh guru

**d. Penutup**

- Guru menyampaikan pesan singkat kepada murid
- Pembelajaran diakhiri dengan doa sebelum pulang (membaca doa kedua orang tua, doa kebaikan dunia dan akhirat, dan membaca doa keluar rumah)
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam tersebut
- Dilanjutkan membaca sholawat bersama-sama lalu berbaris untuk salim kepada ibu guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK BAITUL QUR'AN**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Sem/Bulan/Minggu	: 2/April/3
Hari, tanggal	: Kamis, 01 Mei 2025
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Topik/Sub Topik	: Binatang/ Binatang bertelur
<b>Tujuan Kegiatan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat berperilaku baik terhadap sesama</li> <li>• Anak dapat mengekspresikan emosi diri</li> <li>• Anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Anak dapat mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan, tertulis, atau menggunakan media game edukasi berbasis IT</li> <li>• Anak dapat mengetahui cara bermain game edukasi tersebut</li> <li>• Anak dapat mengetahui penjumlahan yang ada pada game</li> <li>• Anak dapat memecahkan masalah berupa penjumlahan</li> <li>• Adak dapat memilih jawaban yang tepat untuk penjumlahan yang ada pada game edukasi tersebut.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Awal</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbaris</li> <li>• Berdoa sebelum masuk kelas</li> <li>• Masuk kelas, bersalaman dengan guru</li> </ul>	
<b>Kegiatan Materi Pagi dan Pembukaan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan baris berbaris dan masuk kelas</li> <li>• Anak mengucapkan salam dan guru menjawab salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar anak-anak hari ini</li> <li>• Guru bersama anak membacakan Pancasila</li> <li>• Guru melakukan presensi kehadiran anak</li> <li>• Guru menanyakan hari, tanggal, bulan dan tahun kepada anak</li> <li>• Guru menunjukkan materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran</li> <li>• Mendiskusikan materi dan media yang ada secara bersama</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	
<b>Pendidik menyiapkan kegiatan main sebagai berikut:</b>	
<b>Kegiatan Bermain</b>	<b>Alat dan Bahan</b>
Dalam pembelajaran ini anak dilatih berfikir kritis melalui game edukasi berbasis IT yang dimana anak-anak menyelesaikan masalah berupa penjumlahan dan anak-anak memilih	Laptop dan Wifi

jawaban yang tepat untuk penjumlahan tersebut	
<b>Recalling</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merapikan alat-alat yang telah di pakai</li> <li>• Melakukan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui sepaham mana sih anak-anak dengan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Menilai hasil pekerjaan anak dan penguatan pengetahuan anak</li> </ul>	
<b>Istirahat</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Makan snack</li> <li>• Berdoa sesudah makan</li> <li>• Guru menawarkan kepada anak untuk bermain di dalam atau luar ruangan</li> <li>• Mencuci tangan</li> </ul>	
<b>Kegiatan Akhir Penutup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum pembelajaran ditutup, guru dan murid riview ulang terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini</li> <li>• Guru menyampaikan pesan singkat kepada murid</li> <li>• Pembelajaran diakhiri dengan doa sebelum pulang Doa kedua orang tua, doa kebaikan didunia dan akhirat, dan doa keluar rumah)</li> <li>• Guru mengakhiri dengan salam lalu peserta didik menjawab salam tersebut</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Asesmen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceklis</li> <li>• Catatan anekdot</li> </ul> </li> </ul>	

Jember, 30 April 2025

Guru Kelas B

Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Ma'unatul Masruroh, S.Pd

Emi Nurhayati, S.Pd.I



LEMBAGA PENDIDIKAN  
TAMAN KANAK-KANAK BAITUL QUR'AN  
SK LJOIP: 503/A.1/TK.B/001/35.09.325/2021 NPSN:70011816  
Dusun Krajan RT 001 RW 003 Desa Klatakan, Tanggul, Jember 68155  
Telepon : (0336)444663 081333082714 E-Mail: tk.bqklatakan@gmail.com

EVALUASI PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS IT TK BAITUL  
QUR'AN DUSUN KRAJAN DESA KLATAKAN KECAMATAN TANGGUL  
KABUPATEN JEMBER

NO.	NAMA	CATATAN
1.	Nizam	Nizam telah menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berpikir kritis seperti mulai aktif mengajukan pertanyaan kepada guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, serta memiliki keberanian untuk mengungkapkan ide atau pendapatnya sendiri di dalam kegiatan pembelajaran. Namun, Nizam masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan suatu hal secara ringkas dan terstruktur. Penjelasan cenderung berputar-putar dan kurang fokus pada inti informasi yang ingin disampaikan.
2.	Haikal A	Haikal Azri menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam kemampuan berpikir kritis. Ia telah mampu menyampaikan pertanyaan yang relevan selama proses pembelajaran, serta memberikan jawaban yang tepat dan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Selain itu, Haikal juga menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sendiri tanpa ragu. Ia bahkan mampu menjelaskan suatu hal dengan jelas, ringkas, dan terfokus pada inti permasalahan.
3.	Tama	Tama telah menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang cukup baik. Ia sudah mampu menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, serta dapat menjawab pertanyaan dengan cukup tepat. Selain itu, Tama juga mampu menjelaskan suatu hal secara ringkas dan jelas sesuai dengan pemahamannya. Namun, Tama masih tampak kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sendiri di depan guru maupun teman-temannya. Ia cenderung pasif ketika diminta menyampaikan pendapat dan masih membutuhkan dorongan serta bimbingan untuk lebih berani menyampaikan ide.
4.	Arfan	Arfan menunjukkan keberanian yang cukup baik dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam menyampaikan pendapat atau ide tanpa rasa ragu. Ia juga sudah mampu menjelaskan suatu hal secara ringkas dan terfokus, sesuai dengan apa yang ia pahami. Namun, Arfan masih mengalami kesulitan dalam mengajukan pertanyaan yang relevan terhadap materi yang disampaikan, dan juga belum dapat memberikan jawaban yang tepat ketika guru mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa Arfan masih memerlukan stimulasi dan pendampingan dalam

		mengembangkan kemampuan bertanya dan menjawab dengan tepat sebagai bagian dari keterampilan berpikir kritisnya
5.	Muba	Muba telah menunjukkan kemampuan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan cukup tepat, serta mampu menjelaskan suatu hal secara ringkas sesuai dengan pemahamannya. Namun, Muba masih tampak kurang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Ia belum menunjukkan keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya di hadapan guru maupun teman-temannya. Selain itu, Muba juga belum mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri, baik untuk mencari tahu informasi lebih lanjut maupun untuk menanggapi materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa Muba masih memerlukan dorongan dan pendampingan untuk mengembangkan keberanian serta kemampuan bertanya sebagai bagian dari keterampilan berpikir kritisnya
6.	Rafka	Rafka menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang cukup baik dalam beberapa aspek. Ia sudah mampu mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan konteks pembelajaran, memberikan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta dapat menjelaskan suatu hal secara ringkas dan terfokus. Namun, Rafka masih terlihat kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide atau pendapat pribadinya di hadapan guru maupun teman-temannya. Ketika diberikan kesempatan untuk menyampaikan gagasan, Rafka cenderung diam atau menunggu arahan. Oleh karena itu, perlu adanya stimulasi dan pendekatan yang dapat mendorong keberanian Rafka dalam menyampaikan ide secara verbal sebagai bagian dari penguatan keterampilan berpikir kritisnya.
7.	Haikal R	Haikal Rosdiansyah menunjukkan perkembangan yang cukup baik dalam kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam aspek bertanya dan menjawab. Ia mampu mengajukan pertanyaan yang relevan selama kegiatan pembelajaran serta memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Namun, Haikal masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan penjelasan secara ringkas dan terstruktur. Selain itu, ia juga tampak kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya secara lisan. Haikal cenderung pasif ketika diminta untuk menyampaikan gagasan di depan kelas. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dan dorongan lebih lanjut untuk meningkatkan keberanian dan kemampuan menyampaikan informasi secara jelas dan efektif.
8.	Revan	Revan menunjukkan keberanian yang baik dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya secara lisan selama kegiatan pembelajaran. Ia juga mampu menjelaskan suatu hal dengan ringkas dan jelas sesuai dengan pemahamannya. Namun, Revan masih mengalami kesulitan dalam aspek

		bertanya dan menjawab. Ia jarang mengajukan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi, serta belum dapat memberikan jawaban yang tepat ketika diberi pertanyaan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa Revan perlu mendapatkan bimbingan lebih lanjut dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan menjawab sebagai bagian penting dari keterampilan berpikir kritis
9.	Atta	Atta menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam mengajukan pertanyaan yang relevan selama kegiatan pembelajaran, serta mampu menjelaskan suatu hal secara ringkas dan sesuai dengan pemahamannya. Namun demikian, Atta masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru secara tepat dan sistematis. Di sisi lain, Atta juga belum menunjukkan keberanian yang optimal dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya di hadapan guru maupun teman-teman. Ia cenderung ragu-ragu dan pasif ketika diberikan kesempatan berbicara. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan serta pendekatan yang mendorong rasa percaya diri dan keterampilan menyusun jawaban sebagai bagian dari penguatan kemampuan berpikir kritisnya
10.	Daffa	Daffa menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam kemampuan berpikir kritis. Ia telah mampu mengajukan pertanyaan yang relevan selama proses pembelajaran, serta memberikan jawaban yang tepat dan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Selain itu, Haikal juga menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sendiri tanpa ragu. Ia bahkan mampu menjelaskan suatu hal dengan jelas, ringkas, dan terfokus pada inti permasalahan.
11.	Hafiz	Hafiz telah menunjukkan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan yang relevan serta mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan cukup tepat. Ia tampak aktif dalam dua aspek tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun, Hafiz masih menghadapi kesulitan dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya secara terbuka. Ia tampak ragu dan kurang percaya diri ketika diminta menyampaikan gagasan secara lisan. Selain itu, Hafiz juga belum mampu menjelaskan sesuatu secara ringkas dan terstruktur; penjelasannya masih berputar-putar dan tidak langsung pada inti pembahasan. Hal ini menunjukkan bahwa Hafiz memerlukan pendampingan lebih lanjut untuk meningkatkan keberanian berbicara dan kemampuan menyusun penjelasan yang singkat dan jelas
12.	Andra	Andra menunjukkan perkembangan yang baik dalam kemampuan berpikir kritis. Ia sudah mampu mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan memberikan jawaban yang tepat saat guru bertanya. Andra juga menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi ketika mengungkapkan ide atau pendapatnya di hadapan guru dan teman-temannya. Namun demikian, Andra masih mengalami

		kesulitan dalam menyampaikan penjelasan secara ringkas dan terarah. Penjelasan yang disampaikan cenderung bertele-tele dan tidak langsung menuju inti pembahasan. Oleh karena itu, perlu diberikan bimbingan agar Andra dapat menyampaikan gagasan secara lebih singkat dan sistematis sebagai bagian dari penguatan kemampuan berpikir kritisnya.
13.	Novi	Novi menunjukkan beberapa indikator kemampuan berpikir kritis, seperti kemampuan mengajukan pertanyaan secara mandiri, keberanian dalam mengungkapkan ide di depan teman maupun guru, serta kemampuan menjelaskan ide atau pendapatnya secara ringkas dan jelas. Namun, berdasarkan hasil observasi, Novi masih belum mampu memberikan jawaban saat diberikan pertanyaan langsung oleh guru. Ia cenderung pasif, terdiam, atau memerlukan waktu lama untuk merespons. Hal ini mengindikasikan bahwa Novi masih perlu dibimbing dalam mengasah kemampuan memahami pertanyaan dan merespons secara tepat.
14.	Keysa	Keysa menunjukkan beberapa indikator kemampuan berpikir kritis, seperti mampu menjawab pertanyaan dengan baik, memiliki keberanian dalam mengungkapkan ide, serta mampu menjelaskan sesuatu secara ringkas dan jelas. Namun, Keysa masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pertanyaan secara mandiri. Ia cenderung menunggu arahan dan belum terbiasa mengungkapkan rasa ingin tahunya melalui pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa Keysa masih perlu diberikan stimulasi untuk lebih aktif bertanya dan menggali informasi secara mandiri.
15.	Adel	Adel telah menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang cukup baik. Ia sudah mampu menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, serta dapat menjawab pertanyaan dengan cukup tepat. Selain itu, Adel juga mampu menjelaskan suatu hal secara ringkas dan jelas sesuai dengan pemahamannya. Namun, Adel masih tampak kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sendiri di depan guru maupun teman-temannya. Ia cenderung pasif ketika diminta menyampaikan pendapat dan masih membutuhkan dorongan serta bimbingan untuk lebih berani menyampaikan ide.
16.	Zila	Zila menunjukkan beberapa indikator kemampuan berpikir kritis, seperti mampu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diberikan, serta memiliki keberanian dalam mengungkapkan ide atau pendapat di hadapan guru dan teman-temannya. Namun, Zila masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan suatu hal secara jelas dan terstruktur. Penjelasannya sering kali kurang lengkap atau membingungkan, sehingga perlu diberikan bimbingan agar Zila dapat mengembangkan kemampuan menyampaikan gagasan secara lebih runtut dan mudah dipahami.
17.	Zidna	Zidna telah menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang

		cukup baik, seperti mampu mengajukan pertanyaan yang relevan, memberikan jawaban dengan tepat, serta memiliki keberanian dalam menyampaikan ide atau pendapat selama proses pembelajaran. Namun, Zidna masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan sesuatu secara ringkas dan langsung pada inti pembahasan. Penjelasan yang disampaikan sering kali terlalu panjang, tidak terfokus, dan kurang terstruktur. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan untuk membantu Zidna menyusun penjelasan secara singkat, padat, dan sistematis agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami.
18.	Najwa	Najwa menunjukkan beberapa kemampuan berpikir kritis, seperti mampu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diberikan, serta dapat menjelaskan sesuatu dengan cukup baik dan runtut. Namun, Najwa masih terlihat kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya sendiri, terutama ketika diminta berbicara di depan guru atau teman-temannya. Ia cenderung pasif dan memilih diam meskipun sebenarnya memahami materi. Oleh karena itu, perlu diberikan motivasi dan dukungan agar Najwa lebih berani menyampaikan ide secara terbuka sebagai bagian dari penguatan keterampilan berpikir kritis.
19.	Salsabila	Salsabila telah menunjukkan beberapa aspek kemampuan berpikir kritis, seperti mampu mengajukan pertanyaan secara mandiri, berani mengungkapkan ide di hadapan guru dan teman, serta dapat menjelaskan pendapat dengan cukup ringkas dan jelas. Namun, dari hasil pengamatan, Salsabila masih kesulitan menjawab pertanyaan yang diajukan langsung oleh guru. Ia tampak ragu, memilih diam, atau membutuhkan waktu lama untuk memberikan respons. Kondisi ini menunjukkan bahwa Salsabila masih memerlukan pendampingan dalam melatih pemahaman terhadap pertanyaan dan keberanian untuk merespons dengan percaya diri.
20.	Bilqis	Bilqis telah menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berpikir kritis, seperti mulai aktif bertanya kepada guru, mampu menjawab pertanyaan dengan baik, serta berani menyampaikan ide atau pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Meski demikian, Bilqis masih menghadapi kendala dalam memberikan penjelasan yang ringkas dan terarah. Ia cenderung menyampaikan informasi secara berulang dan belum fokus pada inti pembahasan. Perlu pendampingan agar Bilqis dapat mengembangkan kemampuan menjelaskan secara lebih efektif dan sistematis.
21.	Aini	Aini menunjukkan perkembangan yang baik dalam berpikir kritis. Ia mampu bertanya sesuai materi, menjawab dengan tepat, dan percaya diri mengungkapkan ide. Namun, Aini masih kesulitan menjelaskan secara ringkas. Penjelasannya

		cenderung bertele-tele dan tidak fokus. Perlu bimbingan agar Aini dapat menyampaikan gagasan dengan lebih singkat dan terstruktur.
22.	Vanessa	Vanessa menunjukkan keberanian yang cukup baik dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam menyampaikan pendapat atau ide tanpa rasa ragu. Ia juga sudah mampu menjelaskan suatu hal secara ringkas dan terfokus, sesuai dengan apa yang ia pahami. Namun, Vanessa masih mengalami kesulitan dalam mengajukan pertanyaan yang relevan terhadap materi yang disampaikan, dan juga belum dapat memberikan jawaban yang tepat ketika guru mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa Vanessa masih memerlukan stimulasi dan pendampingan dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan menjawab dengan tepat sebagai bagian dari keterampilan berpikir kritisnya
23.	Kayla	Kayla menunjukkan perkembangan yang cukup baik dalam kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam aspek bertanya dan menjawab. Ia mampu mengajukan pertanyaan yang relevan selama kegiatan pembelajaran serta memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Namun, Kayla masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan penjelasan secara ringkas dan terstruktur. Selain itu, ia juga tampak kurang percaya diri dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya secara lisan. Kayla cenderung pasif ketika diminta untuk menyampaikan gagasan di depan kelas. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dan dorongan lebih lanjut untuk meningkatkan keberanian dan kemampuan menyampaikan informasi secara jelas dan efektif.
24.	Fanny	Fanny menunjukkan kemampuan cukup baik dalam mengajukan pertanyaan relevan dan menjelaskan sesuatu secara ringkas sesuai pemahamannya. Namun, ia masih kesulitan menjawab pertanyaan guru secara tepat dan runtut. Selain itu, Fanny belum menunjukkan keberanian yang cukup dalam mengungkapkan ide, cenderung pasif dan ragu saat berbicara. Diperlukan bimbingan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan menyusun jawaban secara sistematis guna menguatkan keterampilan berpikir kritisnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 30 April 2025  
Guru Kelas B



Ma'unatul Masruroh, S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136  
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id  
Website: www.uinkhas.ac.id

**SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN**

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Kharisma Aulia  
NIM : 214101050001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Karya Ilmiah : Strategi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Melalui Game Edukasi Berbasis IT Di Kelompok B TK Baitul Qur'an Dusun Krajan Desa Klatakan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (21,4%)

1. BAB I : 28%
2. BAB II : 25%
3. BAB III : 27%
4. BAB IV : 22%
5. BAB V : 5%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, Mei 2025

Penanggung Jawab Turnitin  
FTIK UIN KHAS Jember

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

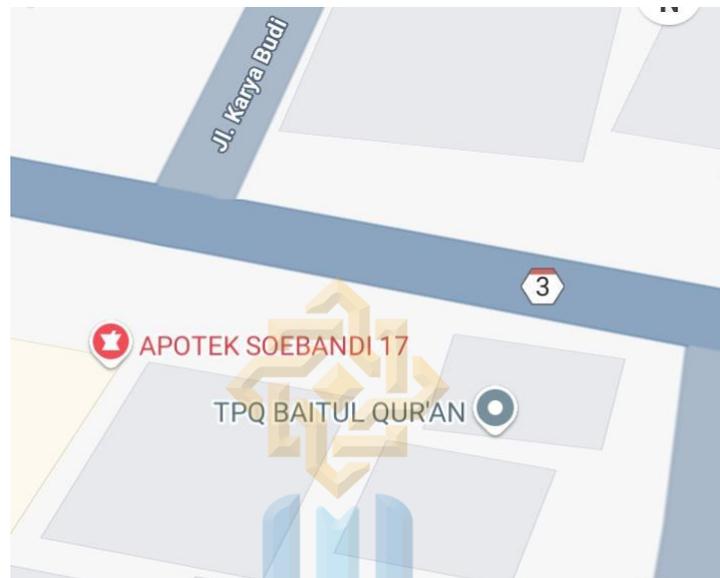
(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I, M.Pd)

NIP : 198308112023212019

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

## LETAK GEOGRAFIS SEKOLAH TK BAITUL QUR'AN



Lokasi TK Baitul Qur'an



Dokumentasi Gedung Sekolah TK Baitul Qur'an



Dokumentasi Ruang Kelas Kelompok A dan Kelompok B TK Baitul Qur'an



Dokumentasi Ruang Guru TK Baitul Qur'an



Dokumentasi Penerapan Pendekatan Klasikal Game Edukasi Berbasis IT



Dokument Penerapan Pendekatan *Learning By Doing* Game Edukasi Berbasis IT



Dokumentasi Wawancara Kepada Peserta Didik



Dokumentasi Desain Game Edukasi Berbasis IT



Dokumentasi Pendukung Penerapan Game Edukasi Berbasis IT



Dokumentasi Pendukung Penerapan Game Edukasi Berbasis IT



Dokumentasi Penghambat Dalam Penerapan Game Edukasi Berbasis IT



Dokumentasi Penghambat Dalam Penerapan Game Edukasi



Dokumentasi Wawancara Dengan Ibu Emi Nurhayati Selaku Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



Dokumentasi Wawancara Dengan Ibu Ma'unatul Masruroh Selaku Guru Kelas B



Dokumentasi Wawancara Dengan Wali Murid Kelompok B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



### A. Identitas Penulis

Nama : Kharisma Aulia  
 NIM : 214101050001  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 04 April 2003  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Dusun Krajan Desa Darungan Kecamatan  
 Tanggul Kabupaten Jember  
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Islam dan bahasa  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Email : [kharismaaulia574@gmail.com](mailto:kharismaaulia574@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Dharmawanita Dusun Krajan Desa Darungan (2008-2010)
2. SDN Darungan 01 (2010-2016)
3. MTS Bustanul Ulum Bulugading Langkap Bangsalsari (2016-2019)
4. MA Annuriyah Kaliwining Rambipuji Jember (2019-2021)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-2025)

### C. Pengalaman Organisasi

1. Osis MTS Bustanul Ulum Bulugading
2. Pengurus Bidang Kaderisasi HMPS PIAUD UIN Khas Jember