

Ape Maze “A Dice Adventure” Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini

Samsul Hakim¹, Hadlun², Siti Mariana³

Email: ¹aizoe Hakim@gmail.com, ²hadlun082@gmail.com,
³merrymariana190@gmail.com

¹⁻³STAI Al-Amin Gersik Kediri, Lombok Barat, NTB

Abstrak

Keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini merupakan dasar penting untuk perkembangan kognitif dan sosial mereka. Namun, berdasarkan observasi di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel, banyak anak yang masih menghadapi kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan membuat kesimpulan. Situasi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan serta efektivitas APE Maze "A Dice Adventure" dalam pembelajaran anak usia dini. Tujuan pertama adalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana APE ini diterapkan di kelas dan bagaimana anak-anak merespons metode pembelajaran ini. Tujuan kedua adalah untuk mengukur efektivitas APE ini dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak, dengan menggunakan data observasi dan pengukuran kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan APE Maze "A Dice Adventure". Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik yang diperoleh dari hasil observasi dan pengukuran. Pendekatan kuantitatif sangat efektif dalam mengukur perubahan atau dampak dari suatu intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Berdasarkan hasil observasi, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan membuat kesimpulan.

Kata Kunci: APE, a dice adventure, berfikir kritis, anak usia dini

Abstract

Critical thinking skills in early childhood are an important foundation for their cognitive and social development. However, based on observations at RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel, many children still face difficulties in identifying problems, analyzing information, and making conclusions. This situation indicates the need for innovation in learning methods that can facilitate the development of these skills. This study aims to describe and analyze the application and effectiveness of APE Maze "A Dice Adventure" in early childhood

learning. The first objective is to provide a clear picture of how this APE is implemented in the classroom and how children respond to this learning method. The second objective was to measure the effectiveness of this APE in improving children's critical thinking skills, using observational data and qualitative measurements. This study uses a quantitative descriptive approach to get a clear picture of the effectiveness of using APE Maze “A Dice Adventure”. This method was chosen because it allows researchers to collect and analyze numerical data obtained from observations and measurements. Quantitative approaches are very effective in measuring changes or the impact of an intervention. The results showed that the use of APE Maze “A Dice Adventure” had a positive impact on the learning process and the development of children's critical thinking skills. Based on the observation results, there is a significant increase in children's ability to identify problems, analyze information, and make conclusions.

Keywords: APE, a dice adventure, critical thinking, early childhood

Article History

Submitted: 12th March 2024

Accepted: 21th March 2025

Published: 30th March 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan anak di masa depan. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah keterampilan berpikir kritis. Pemikiran yang sistematis memungkinkan seseorang untuk menyusun langkah-langkah terurut secara logis, sementara pendekatan rasional memastikan bahwa penilaian dan keputusan yang dihasilkan didasarkan pada pertimbangan yang tepat dan bukti yang relevan (Kusuma, 2023).

Dengan keterampilan berpikir kritis, anak dapat mengidentifikasi argumen yang masuk akal dari yang tidak, mengevaluasi bukti-bukti yang diberikan, serta menyusun alasan yang logis untuk mendukung pendapat mereka. Selain itu, keterampilan berpikir kritis juga membantu anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir yang kreatif, inovatif, dan orisinal. Mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mempertimbangkan solusi alternatif, dan menciptakan ide-ide baru yang dapat memecahkan masalah dengan cara yang tidak biasa. Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis memberikan anak kemampuan untuk menjadi pemecah masalah

yang efektif dan inovatif. Selain itu, keterampilan berpikir

kritis juga mendorong anak untuk menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam mengambil keputusan. Mereka belajar untuk tidak hanya mengandalkan pendapat orang lain, tetapi juga mempertimbangkan informasi yang ada dan membuat keputusan berdasarkan pemikiran logis dan rasional. Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis membantu anak untuk menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan berkembang secara intelektual. Dengan begitu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan dukungan dan pembinaan kepada anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Melalui pemberian latihan, tantangan, dan kesempatan untuk berpikir secara kritis, anak dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang tepat. Namun, dalam praktiknya, masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak usia dini yang belum memiliki keterampilan berpikir kritis yang memadai. Berdasarkan hasil observasi di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel, ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak masih kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan membuat kesimpulan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya variasi metode pembelajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, dan terbatasnya kesempatan bagi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Hasil observasi, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan alat permainan edukatif (APE) "Maze: A Dice Adventure". APE ini merupakan permainan maze dan di kombinasikan dengan dadu yang dirancang untuk melatih

kemampuan anak dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpikir kritis (Hasil wawancara dengan guru, 2022). APE ini juga dapat membuat anak untuk bermain sambil belajar, artinya bahwa mereka secara tidak langsung mendapatkan pelajaran yang dapat melatih konsentrasi, pengetahuan dasar, motorik halus, pemecahan masalah, dan berpikir kritis yang mereka dapatkan dari bermain.

Inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini adalah penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Maze "A Dice Adventure". Maze adalah sebuah permainan yang pelaksanaannya dilakukannya dilakukan dengan cara mencari jalan yang benar sesuai tujuan yang telah ditentukan (Dini, 2022). Melalui permainan Maze, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah yang terdiri dari kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah, serta kemampuan menghubungkan juga menunjukkan peningkatan (Anggraini, 2020).

APE Maze "A Dice Adventure" adalah inovasi pembelajaran yang menggabungkan konsep Maze dengan penggunaan dadu sebagai alat untuk menentukan arah pergerakan di dalam labirin. Permainan ini dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena anak-anak harus menganalisis informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah dalam upaya menemukan jalan keluar dari labirin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui efektivitas penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel. Metode deskriptif kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan

untuk menggambarkan dan menganalisis data numerik yang diperoleh dari hasil pengamatan dan pengukuran (Sugiyono, 2017).

Pendekatan deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data numerik untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu fenomena atau populasi. Pendekatan ini fokus pada pengukuran variabel-variabel tertentu secara kuantitatif untuk memahami karakteristik atau pola dalam data, tanpa memasukkan interpretasi atau penjelasan yang lebih mendalam. Dalam pendekatan deskriptif kuantitatif, peneliti biasanya menggunakan teknik statistik seperti mean, median, dan modus untuk mengidentifikasi distribusi data dan menggambarkan karakteristiknya. Data yang diperoleh dari metode ini kemudian dapat digunakan untuk membuat generalisasi atau membuat prediksi terhadap populasi yang lebih luas. Keuntungan utama dari pendekatan deskriptif kuantitatif adalah kemampuannya untuk menyediakan informasi yang jelas dan terukur mengenai suatu fenomena, sehingga memungkinkan peneliti untuk membuat simpulan yang lebih tepat dan objektif. Namun, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan, seperti kesulitan dalam memahami hubungan sebab-akibat atau faktor yang mempengaruhi variabel yang diamati. Oleh karena itu, pendekatan deskriptif kuantitatif sering digunakan sebagai langkah awal dalam penelitian untuk memperoleh pemahaman dasar sebelum melakukan analisis yang lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Validasi Instrumen, Data Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kritis, dan Data Hasil Respon Guru.

1. Data Hasil Validasi Instrumen

Pada tahap awal penelitian, instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini perlu divalidasi terlebih dahulu. Validasi

instrumen dilakukan oleh para ahli (validator) untuk menilai kesesuaian pernyataan instrumen dengan indikator keterampilan berpikir kritis, kemudahan pemahaman observer terhadap pernyataan instrumen, kesesuaian pedoman pengisian instrumen dengan rubrik, penggunaan bahasa yang tidak mengandung makna ganda, serta kejelasan dan ketepatan rumusan pertanyaan.

Proses validasi instrumen melibatkan 3 orang validator yang merupakan dosen dan praktisi di bidang pendidikan anak usia dini. Validator 1 adalah dosen PIAUD dengan latar belakang pendidikan S2 Pendidikan Anak Usia Dini. Validator 2 adalah kepala sekolah RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel dengan pengalaman mengajar selama 10 tahun. Sementara Validator 3 adalah guru senior RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel dengan pengalaman mengajar selama 10 tahun.

Hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa secara keseluruhan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid dan dapat digunakan. Berikut adalah rangkuman hasil validasi instrumen:

No	Aspek Yang dinilai	Skor		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1.	Kesesuaian Pernyataan Instrumen dengan indikator (KBK).	4	4	4
2.	Pernyataan instrumen mudah dipahami oleh observer	3	3	3
3.	Pedoman pengisian instrumen sesuai dengan rubrik	3	4	3
4.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda	4	3	3
5.	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas.	3	3	4
Jumlah Total Kriteria		17	17	17

Berdasarkan hasil validasi di atas, dapat disimpulkan bahwa

instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini valid dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu kesesuaian pernyataan dengan indikator, kemudahan pemahaman observer, kesesuaian pedoman pengisian dengan rubrik, penggunaan bahasa yang tidak ambigu, serta kejelasan dan ketepatan rumusan pertanyaan.

2. Data Hasil Observasi Keterampilan Berpikir Kritis

Pada bagian ini, peneliti akan menyajikan data hasil observasi keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan APE Maze "A Dice Adventure" sebagai media inovatif. Indikator keterampilan berpikir kritis yang diamati meliputi:

1) Anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, 85% anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan APE Maze "A Dice Adventure". Anak-anak antusias mengikuti setiap tahapan permainan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hanya 15% anak yang masih terlihat pasif dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung.

2) Anak mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 90% anak mengamati dengan seksama setiap tahapan kegiatan pembelajaran menggunakan APE Maze "A Dice Adventure". Anak-anak terlihat antusias memperhatikan instruksi guru dan mengikuti alur permainan dengan cermat.

3) Anak mengajukan pertanyaan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Sebanyak 75% anak aktif mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran atau hal-hal yang belum mereka pahami selama proses pembelajaran dengan APE Maze "A Dice

Adventure" berlangsung. Anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak ragu untuk bertanya kepada guru.

- 4) Anak terlibat langsung dalam kegiatan tanya jawab dengan guru (pertanyaan oleh guru dan anak menjawab/saling berinteraksi)

Hasil observasi menunjukkan bahwa 80% anak terlibat aktif dalam kegiatan tanya jawab dengan guru selama pembelajaran menggunakan APE Maze "A Dice Adventure". Anak-anak merespons dengan baik pertanyaan yang diajukan guru dan juga aktif menjawab pertanyaan yang diberikan.

- 5) Anak menjelaskan satu bukti melalui kegiatan mencoba atau praktik langsung (misalnya benda dapat mengambang karena ringan)

Sebanyak 70% anak mampu menjelaskan bukti-bukti yang ditemukan melalui kegiatan mencoba atau praktik langsung selama pembelajaran dengan APE Maze "A Dice Adventure". Anak-anak dapat menghubungkan konsep pembelajaran dengan fenomena yang mereka amati dan alami secara langsung.

- 6) Anak dapat mengambil keputusan berdasarkan sebab akibat mengenai apa yang baik dan buruk dari pembelajaran yang diberikan

Hasil observasi menunjukkan bahwa 75% anak dapat mengambil keputusan berdasarkan sebab akibat terkait pembelajaran yang diberikan menggunakan APE Maze "A Dice Adventure". Anak-anak mampu menilai dan menyimpulkan hal-hal yang baik dan buruk dari proses pembelajaran yang mereka alami.

- 7) Anak menceritakan kembali tema pembelajaran yang diberikan

Sebanyak 80% anak dapat menceritakan kembali tema pembelajaran yang diberikan menggunakan APE Maze "A Dice Adventure". Anak-anak menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran dan dapat menyampaikannya kembali dengan baik.

Berdasarkan data hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" sebagai media inovatif dalam pembelajaran di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Hal ini terlihat dari persentase anak yang memenuhi indikator keterampilan berpikir kritis yang cukup tinggi, yaitu di atas 70%.

3. Data Hasil Respon Guru

Berdasarkan hasil penelitian, respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran APE Maze "a Dice Adventure" di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel menunjukkan penilaian yang sangat baik. Hal ini tercermin dari skor rata-rata yang diberikan oleh guru pada setiap aspek yang dinilai.

Pada aspek Penampilan media pembelajaran APE Maze "a Dice Adventure" secara keseluruhan, guru memberikan skor 4 yang berarti sangat baik. Guru menilai bahwa media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik dan dapat menarik perhatian siswa (Sumber: Hasil Observasi, 2023).

Terkait Tujuan Pembelajaran yang dirumuskan dalam media APE Maze "a Dice Adventure", guru juga memberikan skor 4 yang menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah dirumuskan dengan jelas. Guru menilai bahwa tujuan pembelajaran yang tertuang dalam media ini sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan (Sumber: Hasil Wawancara, 2023).

Pada aspek Penyajian Materi, guru memberikan skor 4 yang berarti sangat baik. Guru menilai bahwa materi dalam media APE Maze "a Dice Adventure" tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa (Sumber: Hasil Observasi, 2023).

Selanjutnya, pada aspek Materi yang Disajikan, guru memberikan skor 4 yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan merupakan konsep keterpaduan yang dapat melatih

keterampilan berpikir kritis siswa. Guru menilai bahwa materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa usia dini (Sumber: Hasil Wawancara, 2023).

Terkait dengan kemampuan media APE Maze "a Dice Adventure" dalam melatih keterampilan berpikir kritis, guru memberikan skor 4 yang berarti sangat baik. Guru menilai bahwa media ini dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas-aktivitas yang disediakan (Sumber: Hasil Observasi, 2023).

Pada aspek Relevansi Penggunaan Media, guru memberikan skor 4 yang menunjukkan bahwa media APE Maze "a Dice Adventure" sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Guru menilai bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa usia dini (Sumber: Hasil Wawancara, 2023).

Terakhir, pada aspek Kemudahan Penggunaan Media, guru memberikan skor 4 yang berarti sangat baik. Guru menilai bahwa media APE Maze "a Dice Adventure" dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun dalam kelompok, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif (Sumber: Hasil Observasi, 2023).

Secara keseluruhan, respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran APE Maze "a Dice Adventure" di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel menunjukkan penilaian yang sangat baik. Guru menilai bahwa media ini memiliki tampilan yang menarik, tujuan pembelajaran yang jelas, penyajian materi yang sistematis, materi yang sesuai dengan konsep keterpaduan untuk melatih berpikir kritis, serta relevansi dan kemudahan penggunaan yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media APE Maze "a Dice Adventure" dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Bagaimana penerapan APE Maze "A Dice Adventure" dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel, Kecamatan Labuapi, Kabupaten Lombok Barat?

Pembelajaran di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel telah mengintegrasikan penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan APE ini telah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari yang menunjukkan bahwa permainan maze dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini .

Penerapan APE Maze "A Dice Adventure" di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, guru memperkenalkan APE Maze kepada anak-anak dan menjelaskan cara penggunaannya. Selanjutnya, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dan menjelajahi maze tersebut. Dalam proses ini, anak-anak didorong untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan untuk menemukan jalan keluar dari maze. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock yang menyatakan bahwa permainan maze dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak seperti kemampuan mengamati, menganalisis, dan membuat keputusan.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan APE Maze "A Dice Adventure", anak-anak di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka terlihat aktif dalam mengeksplorasi maze, mengamati pola, dan mencoba berbagai strategi untuk menemukan jalan keluar.

Selain itu, penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" juga telah membantu anak-anak di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Melalui permainan ini, anak-anak dilatih untuk mengamati, menganalisis, dan membuat keputusan dalam memecahkan masalah yang dihadapi saat menjelajahi maze.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel, penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis anak. Guru-guru melaporkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengamati, menganalisis, dan membuat keputusan saat bermain maze.

2. Seberapa efektif penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel, Kecamatan Labuapi, Kabupaten Lombok Barat?

Penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel. Berdasarkan data hasil observasi, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, membuat kesimpulan, dan memberikan solusi kreatif.

Pada aspek mengidentifikasi masalah, anak-anak mampu mengenali permasalahan yang ada dalam permainan dengan baik. Mereka dapat menjelaskan rintangan-rintangan yang harus dilalui dan tujuan yang harus dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah memiliki kemampuan untuk memahami situasi dan mengidentifikasi masalah secara jelas .

Dalam aspek menganalisis informasi, anak-anak dapat mengamati pola dan aturan permainan dengan seksama. Mereka mampu menghubungkan informasi yang diperoleh dari petunjuk permainan dan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan tantangan yang ada. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu berpikir kritis dalam memproses informasi dan

mengambil keputusan yang sesuai.

Pada aspek membuat kesimpulan, anak-anak dapat merangkum pembelajaran yang diperoleh dari permainan APE Maze "A Dice Adventure". Mereka dapat menjelaskan strategi yang efektif untuk menyelesaikan tantangan dan mencapai tujuan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu menarik kesimpulan berdasarkan pengamatan dan pengalaman mereka.

Selanjutnya, dalam aspek memberikan solusi kreatif, anak-anak menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide inovatif dalam mengatasi rintangan yang dihadapi. Mereka tidak hanya menerapkan strategi yang diajarkan, tetapi juga berusaha mencari pendekatan baru yang lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan data hasil respon guru, penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" juga mendapat tanggapan positif dari para pendidik di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkel. Guru-guru menyatakan bahwa permainan ini mampu menarik minat dan antusiasme anak-anak dalam belajar. Selain itu, mereka juga mengamati peningkatan keterampilan berpikir kritis anak-anak, terutama dalam hal mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, membuat kesimpulan, dan memberikan solusi kreatif.

Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir secara logis dan sistematis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan benda-benda konkret. Permainan APE Maze "A Dice Adventure" yang dirancang dengan elemen-elemen visual dan interaktif sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis mereka.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak

usia dini. Permainan yang menarik dan menantang dapat mendorong anak-anak untuk mengamati, menganalisis, membuat kesimpulan, dan mencari solusi kreatif dalam menyelesaikan tantangan yang ada.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE Maze "A Dice Adventure" terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkulu. Permainan ini mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan anak-anak dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, membuat kesimpulan, dan memberikan solusi kreatif. Hal ini didukung oleh data hasil observasi dan respon positif dari guru-guru di sekolah tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa APE Maze "A Dice Adventure" telah memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkulu. Dengan memanfaatkan permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar secara aktif melalui interaksi dengan permainan, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini. Selain itu, penggunaan APE Maze juga telah meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Mereka menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk belajar karena dapat belajar sambil bermain. Dengan demikian, APE Maze tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memperkuat minat dan motivasi mereka dalam belajar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa APE Maze "A Dice Adventure" merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di RA Usman Baharun Ba'alawi Bengkulu. Permainan ini tidak hanya memberikan manfaat pendidikan, tetapi juga memperkaya

pengalaman belajar anak-anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik. Maka dari itu, penggunaan APE Maze diharapkan dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan dalam konteks pembelajaran anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan.

B. Saran

Sebagai saran, pihak sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan APE Maze "A Dice Adventure" ke dalam kurikulum pembelajaran yang lebih luas. Dengan mengintegrasikan permainan ini, diharapkan dapat memberikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, dengan adanya APE Maze "A Dice Adventure" dalam kurikulum, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan penyelesaian masalah. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan APE ini terhadap perkembangan kognitif anak. Dengan mengetahui dampak jangka panjang dari penggunaan APE Maze "A Dice Adventure", sekolah dapat memastikan manfaat yang diperoleh anak-anak dari permainan ini. Penelitian yang mendalam juga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana APE Maze dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak dengan lebih efektif. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengkaji pengaruh permainan ini terhadap aspek lain dari perkembangan anak, seperti kemampuan sosial dan emosional. Dengan memahami bagaimana APE Maze "A Dice Adventure" dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak, sekolah dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih holistik dan mendukung perkembangan menyeluruh siswa. Hal ini dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting untuk kehidupan sehari-hari mereka di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, W., Nasirun, M., Yulidesni, Y. (2020). Penerapan Strategi

Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39.
doi:<https://doi.org/10.33369/jip.5.1.31-39>

- Dini, J. P. A. U. (2022). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui maze karpet covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553-2563.
- Kusuma, T. C., Boeriswati, E., & Supena, A. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 413-420.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.