

**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN PLAYMAT
“ANEKA VARIASI” TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS DAN MOTORIK KASAR ANAK USIA
5-6 TAHUN**



Oleh : Siti Rohmah

NIM :23204031017

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PROGRAM STUDI

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Siti Rohmah
NIM : 23204031017
Jenjang : Magister (S2)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber-sumber yang telah disebutkan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Saya bertanggung jawab sepenuhnya atas keaslian isi tesis ini dan memastikan bahwa tidak ada plagiarisme dalam karya ini.

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Siti Rohmah
23204031017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Rohmah
NIM : 23204031017
Jenjang : Magister (S2)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah karya saya sendiri dan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti terdapat plagiasi dalam tesis ini, saya siap untuk menerima tindakan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Siti Rohmah
23204031017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN BERHIJAB

Yang bertandatangan di bawah ini:


Nama : Siti Rohmah
NIM : 23204031017
Jenjang : Magister (S2)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Dengan ini menyatakan tidak akan menuntut atas-atas photo menggunakan jilbab dalam ijazah Strata 2 (S2) saya kepada pihak:
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab, maka saya membuat surat pernyataan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Saya yang menyatakan,




Siti Rohmah
23204031017

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1848/Un.02/DT/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN PLAYMAT "ANEKA VARIASI" TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI ROHMAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204031017
Telah diujikan pada : Senin, 07 Juli 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 6886c306afdb4



Penguji I

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 687e2b975702f



Penguji II

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 687de727e935



Yogyakarta, 07 Juli 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 68870b241ab10

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Tesis berjudul : **PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN
PLAYMAT "ANEKA VARIASI" TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTORIK
KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama : Siti Rohmah
NIM : 23204031017
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Winarti, M.Pd.Si.

Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Penguji II : Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 7 Juli 2025

Waktu : 13.00-14.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 96.3/A

IPK : 3,92

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN PLAYMAT “ANEKA VARIASI” TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

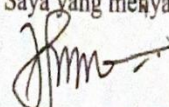
Yang ditulis oleh:

Nama	: Siti Rohmah
NIM	: 23204031017
Jenjang	: Magister (S2)
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diuji dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Dr. Winarti, M.Pd.Si

NIP: 1983031520090 1 2020

MOTTO

“Setiap langkah kecil anak dalam bermain adalah pijakan besar menuju perkembangan berpikir dan geraknya. Melalui permainan yang menyenangkan, anak belajar bukan hanya untuk tahu, tetapi untuk tumbuh dan berpikir kritis sejak dini.”



PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Siti Rohmah. NIM 23204031017. Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar merupakan dua aspek penting yang perlu dikembangkan secara optimal sejak usia dini, sebagai bekal untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Diperlukan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang mampu menstimulasi kedua aspek tersebut secara terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan Permainan Playmat “Aneka Variasi” terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun, (2) mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan motorik kasar, dan (3) mengetahui seberapa besar efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kedua kemampuan tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain one group pre-test and post-test. Subjek penelitian adalah 22 anak kelompok B di BA Aisyiyah Tanjungsari, Kecamatan Manisrenggo, Kabupaten Klaten. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t (independent sample t-test), dan N-Gain Score.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak, dengan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai N-Gain sebesar 70,30% (kategori sedang–tinggi); (2) terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak, dengan nilai N-Gain sebesar 77,80% (kategori sedang–tinggi); dan (3) seluruh aspek berpikir kritis dan motorik kasar mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media Playmat “Aneka Variasi”. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di PAUD untuk mendukung perkembangan kognitif dan fisik secara holistik.

Kata Kunci: Playmate, Berpikir Kritis, Motorik Kasar, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Siti Rohmah. NIM 23204031017. Graduate Program in Islamic Early Childhood Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Critical thinking and gross motor skills are two essential aspects that need to be optimally developed from an early age as foundational competencies to face 21st-century education challenges. Therefore, innovative and engaging learning media are required to stimulate both aspects in an integrated manner. This study aims to: (1) determine the effect of using the “Aneka Variasi” Playmat game on the critical thinking skills of children aged 5–6 years; (2) determine its effect on gross motor skills; and (3) assess the effectiveness of the media in enhancing both abilities.

This research employed a quasi-experimental method with a one-group pre-test and post-test design. The study involved 22 children in Group B at BA Aisyiyah Tanjungsari, Manisrenggo District, Klaten Regency. Data collection techniques included observation, documentation, and testing, while data analysis used normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain score calculations.

The results showed that: (1) there was a significant effect on children's critical thinking skills, as evidenced by the t-test with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and an N-Gain score of 70.30% (moderate to high category); (2) there was a significant effect on gross motor skills, with an N-Gain score of 77.80% (moderate to high category); and (3) all aspects of critical thinking and gross motor skills improved after learning with the “Aneka Variasi” Playmat. Therefore, this media is proven to be effective and appropriate as an alternative learning tool in early childhood education to support both cognitive and physical development holistically.

Keywords: Playmat, Critical Thinking, Gross Motor Skills, Early Childhood

KATA PENGANTAR

ميجرلا نمحرلا اللّ مسب ملاسلا و ةلاصلا و نيدلاو ايندلا روما بلع نيعتسن هب و
نيملاعلا بر لل دمحلا دعب اما .نيعمجا هبحصلاو هلا بلع و نيلسرمل و ءاينلا
فرصا بلع

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing dan menuntun umat manusia dengan warisan petunjuk Nya untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Alhamdulillah, berkat rahmat dan syafaat-Nya, peneliti telah berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Permainan Playmat “Aneka Variasi” Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Dr. Noorhadi, M.A., M.Phil., Ph.D., Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Hibana, S.Ag.,M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK

- UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang dengan telah membantu dalam proses administrasi selama masa studi.
5. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si., Selaku Dosen Penasehat Akademik dan selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan ilmu berharga sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
 6. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pdi., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyelesaian tesis ini.
 7. Dr. Winarti, S.Pd., M.Pd.Si., Selaku Dosen Pembimbing Tesis, yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan motivasi, saran, dan bimbingan dengan sabar dan telaten selama penyusunan naskah tesis ini.
 8. Seluruh Dosen dan segenap civitas akademik Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
 9. Ulfah Kurniawati, S.Sos.I., selaku Kepala Sekolah BA Aisyiyah Tanjungsari yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
 10. Suami saya Muh. Miftahurrazikin S.Pd. M.Pd. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada suami tercinta atas doa, dukungan, kesabaran, dan semangat yang tiada henti selama proses penyusunan tesis ini. Semoga Allah membalas segala kebaikanmu.
 11. Kedua orang tua, Saudara tercinta, Bapak Apipuddun dan Ibu Fatriah, dan kaka saya Tgh Khaeri Andika. Qh., S.Sos., Daniati S.Pd, Dewi Yuliatin. S.H yang telah memberikan dukungan moral dan material serta doa yang tulus di setiap detik waktunya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan masa studi ini.
 12. Kedua Mertua Tercinta Bapak Anwar S.Pd dan Ibu Erni Johari Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua mertua tercinta atas doa, dukungan, dan kepercayaannya

yang selalu menjadi sumber kekuatan dalam perjalanan ini.

13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2023 Kelas B Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian naskah tesis ini.

Semoga semua do'a dan amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan oleh Allah SWT. Aamiin
Allahumma Aamiinn

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Siti Rohmah

23204031017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT KETERANGAN BERJILBAB.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian.....	15
D. Kegunaan Penelitian.....	15
E. Kajian Pustaka.....	17
F. Sistematika Pembahasan	30
G. Landasan Teori	33
H. Kerangka Berpikir	70

I. Hipotesis Penelitian.....	71
BAB II METODE PENELITIAN	72
A. Pendekatan, Jenis dan Desain Penelitian.....	72
B. Variabel Penelitian.....	73
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	74
D. Populasi dan Sampel	74
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	75
F. Prosedur Pengumpulan Data	82
G. Uji validitas dan Reabilitas	84
H. Teknik Analisis Data	87
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	94
A. Hasil Penelitian	94
1. Hasil Uji Validitas	95
2. Hasil Uji Reabilitas	99
B. Hasil Analisis Data.....	101
1. Hasil Uji Prasarat	101
C. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	103
1. Hasil Uji T-test Independent.....	104
2. Hasil Uji N-Gain	105
3. Persentase Pre-test dan Post-test	107
D. Pembahasan.....	109
1. Pengaruh Pembelajaran Permainan Playmat “Aneka Variasi” Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari	110

2. Pengaruh Pembelajaran Permainan Playmat “Aneka Variasi” Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari.	134
3. Besarnya pengaruh Permainan Playmat Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari.	149
4. Besarnya pengaruh Permainan Playmat Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari	152
5. Keterbatasan Penelitian	161
BAB IV PENUTUP	163
A. Kesimpulan.....	163
B. Implikasi	164
C. Saran.....	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	190

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Cara Bermain Playmat Aneka Variasi Sensory Path Bentuk & Angka.....	55
Tabel 1.2 Unsur-Unsur Perkembangan Motorik Kasar	68
Tabel 2.1 Instrumen Penelitian Lembar Observasi	77
Tabel 2.2 Instrumen Penelitian Alat Permainan Edukatif Playmat “Aneka Variasi”	80
Tabel 2.3 Dokumentasi.....	82
Tabel 2.4 Kategori Skor Validitas Ahli.....	86
Tabel 2.5 Pembagian Skor N-gain.....	93
Tabel 3.1 Validasi Ahli	95
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Berpikir kritis	97
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Motorik Kasar	98
Tabel 3.4 Nilai Hasil Uji Reliabilitas Berpikir kritis.....	99
Tabel 3.5 Nilai Hasil Uji Reliabilitas Motorik Kasar.....	100
Tabel 3.6 Uji Normalitas Berpikir kritis Y1 dan Motorik Kasar Y1.....	101
Tabel 3.7 Uji Homogenitas Berpikir kritis Y1 dan Motorik Kasar Y2.....	102

Tabel 3.8 Uji T-test Independent Kemampuan Berpikir Kritis Y1 dan Motorik Kasar Y2	104
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Berpikir Kritis dan Motorik Kasar	106
Tabel 3.10 Persentase Pre-test dan Post-test Kemampuan Berpikir kritis	107
Tabel 3.11 Persentase Pre-test dan Post-test Kemampuan Motorik Kasar	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Playmat Aneka Variasi.....	53
Gambar 1.2 Kerangka Berpikir	70
Gambar 3.1 Grafik Berpikir Kritis	114
Gambar 3.2 Menemukan dan Menunjukkan Perbedaan Objek	116
Gambar 3.3 Menyusun Pola	119
Gambar 3.4 Mengelompokkan Benda Berdasarkan Kategori.	122
Gambar 3.5 Mengembalikan sebuah susunan setelah dipisahkan	124
Gambar 3.6 Menepatkan benda sesuai peringkat.....	127
Gambar 3.7 Membuat Keputusan.....	130
Gambar 3.8 Grafik Motorik Kasar	136

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Ahli Materi.....	191
Lampiran 2. Ahli Media	193
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	195
Lampiran 4. Lembar Observasi.....	199
Lampiran 5. Instrumen Dokumentasi.....	202
Lampiran 6. Wawancara Guru.....	203
Lampiran 7. Modul Ajar.....	204
Lampiran 8. Data Peserta Didik	206
Lampiran 9. Data Hasil Observasi Penelitian	207
Lampiran 10. Data Pre-test dan Post-test Kemampuan Berpikir Kritis dan Motorik Kasar.....	213
Lampiran 11. Deskripsi Data Statistik	214
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	220
Lampiran 13. Surat Persetujuan Penelitian	221
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	222
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup.....	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal pendidikan formal yang ditujukan bagi anak-anak berusia 0-6 tahun. PAUD memiliki peran krusial dalam membentuk fondasi perkembangan anak, baik dalam aspek fisik, kognitif, bahasa, emosional, maupun sosial. Pada usia ini, anak-anak sangat peka terhadap lingkungan di sekitarnya, dan pengalaman yang mereka alami pada tahap ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Oleh karena itu, PAUD bukan hanya tempat bermain, tetapi juga merupakan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan dirancang dengan baik.¹

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui

¹ Indarwati et al., "Pendidikan Anak Usia Dini. Sada Kurnia Pustaka."

oleh anak usia dini.² Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahap awal pendidikan formal bagi anak usia 0-6 tahun yang berfokus pada pembentukan fondasi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosional, dan sosial.

Tujuan utama dari PAUD adalah memberikan landasan yang kuat bagi pembelajaran anak di tahap berikutnya, seperti pendidikan dasar dan menengah. Melalui berbagai kegiatan dan pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan, anak-anak diajak untuk mengembangkan keterampilan sosial, kecerdasan emosional, kreativitas, dan berbagai aspek perkembangan lainnya. Tujuan PAUD juga melibatkan pendekatan holistik terhadap anak, yang tidak hanya memperhatikan perkembangan intelektualnya tetapi juga aspek-aspek lain seperti moral, nilai-nilai, dan kepercayaan.³

Pendidikan anak usia dini penting bagi guru dan orang tua, yang memiliki tanggung jawab moral untuk memahami nilai-nilai pendidikan yang harus dikembangkan. Pemantauan intensif terhadap perilaku anak di sekolah dan di rumah diperlukan untuk memperoleh data capaian perkembangan. Data ini digunakan sebagai tolak ukur pemenuhan kebutuhan anak

² Estari, "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran."

³ Indarwati et al., "Pendidikan Anak Usia Dini. Sada Kurnia Pustaka."

dan sebagai pertimbangan bagi pendidik dalam mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya.⁴ Hal yang perlu di kembangkan yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (attitude), psikomotorik, budi pekerti, kedisiplinan dan lainnya.

Karakteristik anak yang dibentuk sejak dini sangat penting untuk membantu mereka mencapai idealisme dalam tumbuh kembangnya, seperti perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Anak dikatakan ideal jika perkembangan tersebut tercapai dengan baik dan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (BSB). Namun, realitanya banyak anak di PAUD yang belum mencapai tahap ini. Oleh karena itu, pendidik perlu lebih inovatif dan kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, agar perkembangan anak dapat dioptimalkan, terutama di era abad 21.

Sejak abad 21 sistem pembelajaran menuntut untuk lebih aktif dan dapat berpikir kritis supaya tidak tertinggal dengan perkembangan zaman yang terus semakin canggih dan menuntut system pendidikan agar mampu menghasilkan sumber daya manusia berkualitas dan berdaya saing. Oleh sebab itu, melatih anak sejak usia

⁴ Reswari, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Hots) Anak Usia 5-6 Tahun."

dini sangat diperlukan agar anak mampu menyeimbangi peradaban yang menuntut untuk kreatif, inovatif, dan berpikir tingkat tinggi/berpikir kritis secara mendalam sehingga dapat mempunyai kemampuan pengetahuan dan keterampilan melalui berpikir kritis.⁵

Penanaman kemampuan berpikir kritis sangat penting, terutama dalam bidang pendidikan. Di era revolusi 4.0 industri abad 21 ini, kemajuan pendidikan yang menerapkan berpikir kritis banyak digunakan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompetitif.⁶ Termasuk di jenjang PAUD, yang berada pada fase usia emas dengan kemampuan berpikir yang sangat luar biasa. Kecerdasan otak anak-anak bahkan melampaui kemampuan otak orang dewasa. Oleh karena itu, penting untuk memanfaatkan waktu di usia dini dengan memberikan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk kemampuan berpikir kritis, dapat dioptimalkan.

Berpikir kritis pada anak usia dini merupakan salah satu keterampilan dasar yang dapat membantu anak dalam mengenal diri dan lingkungannya, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

⁵ Anggraini, Sasmia, and Haenilah, "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung."

⁶ Cortázar et al., "Promoting Critical Thinking in an Online, Project-Based Course."

Berpikir kritis salah satunya dapat dikembangkan melalui dialog-dialog yang mengandung pertanyaan mendalam terkait dengan suatu objek atau permasalahan tertentu.⁷ Mengajukan pertanyaan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap suatu hal juga secara langsung dapat menumbuhkan kemampuan critical thinking.⁸

Komponen tujuan berpikir kritis dalam definisinya yang dipakai secara luas yaitu, “*Reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do*”. Maksudnya bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.⁹ Hal ini akan mendorong anak untuk mengamati, mengategori, mengidentifikasi, membandingkan, mengurutkan, membuat generalisasi, menganalisis, mempertimbangkan, dan lainnya.

Berpikir kritis merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan sejak dini. *survei Programme for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan kemampuan peserta didik di Indonesia secara berturut-turut untuk kemampuan sains, membaca

⁷ Cáceres, Nussbaum, and Ortiz, “Integrating Critical Thinking into the Classroom.”

⁸ Cleovoulou and Beach, “Teaching Critical Literacy in Inquiry-Based Classrooms.”

⁹ Hidayat and Nur, “Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini.”

dan matematika masih rendah, yaitu berada pada peringkat 62, 61 dan 63 dari 69 negara yang dievaluasi Indonesia dan memperoleh skor 403. Skor tersebut tergolong rendah, sebab masih berada di bawah rata-rata skor seluruh negara partisipan *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yaitu 493. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD.¹⁰

Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan sejak usia dini. Pada anak-anak, kemampuan ini sudah muncul secara alami ketika mereka mulai memperhatikan benda-benda di sekitar dengan rasa ingin tahu. Meskipun kemampuan yang berkembang belum sekompleks orang dewasa, hal ini sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kemampuan berpikir kritis anak mulai muncul saat mereka mulai mengamati benda-benda di sekitarnya. Kemampuan ini masih bersifat sederhana dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Anak membutuhkan lingkungan yang mendukung untuk menyediakan aktivitas dan stimulasi yang tepat. Profil kemampuan berpikir kritis ditinjau dari 6 item indikator yakni (1) menemukan dan menunjukkan perbedaan objek, (2) menyusun pola, (3) mengelompokkan benda

¹⁰ Hewi and Shaleh, "Refleksi Hasil PISA (the Programme for International Student Assessment)."

berdasarkan kategori, (4) mengembalikan sebuah susunan setelah dipisahkan, (5) menempatkan benda sesuai peringkat, dan (6) membuat keputusan.¹¹

Kemampuan berpikir kritis oleh otak manusia tidak hanya berperan sebagai pusat pemikiran, tetapi juga merangsang sel dan jaringan tubuh sehingga memungkinkan semua aktivitas fisik. Misalnya, aktivitas motorik sehari-hari terjadi berkat koordinasi antara fungsi otak dan sel-sel tubuh, yang bersama-sama menciptakan sistem gerak yang efisien. Oleh karena itu, kemampuan otak dan kemampuan gerak manusia saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dan di stimulasi secara optimal yaitu pada aspek perkembangan fisik-motorik.¹² Kemampuan motorik dapat dibagi menjadi dua domain, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Khususnya pada kemampuan motorik kasar anak. Motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar.¹³ Menurut Gallahue dan Ozmun (Nisa) motorik kasar

¹¹ Rahmasari, Pudyaningtyas, and Nurjanah, "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun."

¹² Erwanda and Sutapa, "Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun."

¹³ Melindah, "PENGARUH PERMAINAN PLAYMAT DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB-C YPAC PALEMBANG."

adalah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, kemampuan lokomotor termasuk berlari, meloncat, melompat, mendorong, keterampilan manipulatif termasuk menarik dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunan tangan yang tinggi, menggelinding dengan ayunan rendah, dan komponen dari kemampuan motorik termasuk koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, kekuatan. Santrock juga mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan.¹⁴

Menurut Elizabeth B. Hurlock, perkembangan motorik adalah faktor pematangan yang mengatur gerak tubuh, dengan otak sebagai pusat kontrol aktivitas gerakan seseorang. Selain itu, K. Eileen dan Lynn R. Marotz menambahkan bahwa stimulasi yang tepat dapat mempercepat pertumbuhan dan meningkatkan kekuatan otot untuk bergerak.¹⁵ Oleh karena itu, kemampuan motorik dan kemampuan otak saling mempengaruhi dan dapat berdampak pada potensi baik di bidang akademik

¹⁴ Monicha, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit."

¹⁵ Khadijah and Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*.

maupun non-akademik.¹⁶ Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun keseluruhan anggota tubuh yang meliputi komponen koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

Gangguan atau keterlambatan perkembangan anak juga tidak kalah penting untuk dijadikan perhatian. Keterlambatan perkembangan bisa terjadi pada kemampuan motorik kasar. Hasil dari data *UNICEF* tingginya angka kejadian gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia balita khususnya gangguan perkembangan motorik didapatkan (27,5%) atau 3 juta anak mengalami gangguan. Data nasional menurut Kementerian Kesehatan Indonesia 13% - 18% anak balita di Indonesia mengalami kelainan pertumbuhan dan perkembangan. Berdasarkan data Profil Kesehatan Jawa Timur menunjukkan hasil perkembangan normal sesuai dengan usia 53%, meragukan (membutuhkan pemeriksaan lebih dalam) sebanyak 13%, dan penyimpangan perkembangan sebanyak 34%, 10% dari

¹⁶ Fajzrina, Ngaisah, and Pratamasari, "Analysis of Detection of Growth and Development In Gross Motor Toddlers (Case Study of Babies Aged 6 Months Cannot Pronning, Roll and Crooked)."

penyimpangan perkembangan tersebut terdapat pada aspek motorik kasar.¹⁷

Gangguan-gangguan pada perkembangan motorik kasar dan perkembangan kognitif, lebih tepatnya kemampuan berpikir kritis, dan seperti yang ditemukan pada banyak anak di Indonesia, memerlukan perhatian serius. Dengan rendahnya skor kemampuan kognitif Indonesia dalam survei PISA dan tingginya angka gangguan motorik kasar pada balita, penting untuk memberikan stimulasi yang tepat untuk mengatasi keterlambatan tersebut. Salah satu cara efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan motorik kasar adalah melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE).

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹⁸ Menurut Yasbiati alat permainan edukatif (APE) bisa dikatakan sebagai sesuatu yang digunakan menjadi sarana atau perangkat bermain yang mempunyai nilai pendidikan (pengajaran) dan dapat mengembangkan kemampuan semua anak. Dengan kata lain alat permainan edukatif (APE) disebut sebagai media pembantu untuk meningkatkan sistem kerja otak anak dan

¹⁷ Ayuningtyas and Sunarsih, "STATUS GIZI DENGAN PERKEMBANGAN BALITA STUNTING."

¹⁸ Yasbiati and Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*.

menciptakan pendidikan yang berkualitas pada pelaksanaan proses pembelajaran anak usia dini.¹⁹ Mufid mengatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar serta membantu mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik anak.²⁰ Selain hal tersebut Alat permainan dapat dianggap sebagai alat edukatif untuk anak PAUD jika memenuhi ciri-ciri berikut: mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, fleksibel dalam penggunaannya, aman, multifungsi, serta bersifat konstruktif, yaitu menghasilkan sesuatu.²¹ Dari pandangan tersebut, lahirlah ide untuk mengembangkan APE sebagai inovasi dan kreasi dalam media pembelajaran.

APE tersebut Bernama Playmat Aneka Variasi. Gerakan yang terdapat pada playmat adalah mencakup aktivitas seperti lompat jingkat sambil menyebut angka 1-9, mengikuti jejak tapak kaki dan tangan, serta berjalan

¹⁹ Firda et al., "PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) RAMAH LINGKUNGAN (BAHAN BEKAS) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU."

²⁰ Mufid et al., "Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Naturalistik Melalui Metode Outbound (Studi RA Muslimat NU XVII Keser)."

²¹ Negara and Fauziah, "Empowerment Edukatif Guru PAUD Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukasi Ramah Anak Inklusi Berorientasi SALINGTEMAS."

sambil menyebut nama hewan berkaki 2 dan 4, mengenali huruf A-Z, menyebut angka dan pola gambar, hingga lompat katak sambil menyebut nama buah. Setiap aktivitas bertujuan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenal angka, huruf, kategori hewan, dan buah, sekaligus mengembangkan keseimbangan, koordinasi, dan kemampuan berpikir kritis melalui permainan yang menyenangkan.²² Selain itu Playmat merupakan media permainan yang didesain untuk kepentingan bermain dan pembelajaran anak. Permainan ini didesain dari bahan flexi china dengan ukuran 3x1m yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini sampai usia sekolah dasar (4-12 tahun).²³

Playmat merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar pada anak. Melalui aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan mengikuti pola yang ada di playmat, anak-anak belajar mengoordinasikan gerakan tubuh mereka, yang penting untuk perkembangan motorik kasar. Pada saat yang sama, permainan ini menuntut anak untuk berpikir kritis dalam menyusun strategi,

²² Sumiati, Zahro, and Alam, "Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media Travel Playmat."

²³ Putri and Afrianti, "Pengaruh Permainan Playmat Edu Terhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, Dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun."

merencanakan langkah, dan memecahkan masalah terkait gerakan yang harus dilakukan, sehingga merangsang perkembangan kognitif dan keterampilan berpikir kritis mereka. Playmat menggabungkan pembelajaran fisik dan mental melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil observasi awal pada Tk yang dilakukan peneliti ke tempat penelitian di BA Aisyiyah Tanjungsari, kemampuan anak pada kecerdasan berpikir logis, dan kritis khususnya pada (menyelesaikan masalah) guru hanya menggunakan puzzle balok dan tanah liat. Adapun hasil observasi kategori anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 3 anak mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 7 dan terakhir berkembang sangat baik (BSS) 7 anak. Berdasarkan data tersebut Peneliti mencoba memperkenalkan inovasi yang baru dengan menawarkan sebuah APE untuk diuji coba pada peserta didik guna mendukung proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peneliti berpendapat bahwa perkembangan anak di masa mendatang sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan sejak usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menawarkan solusi untuk mendukung pembelajaran anak usia dini melalui inovasi *APE Playmat Aneka Variasi*, yang merupakan pengembangan dari permainan

tradisional engklek. APE Playmat digunakan sebagai metode sekaligus media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi untuk bermain, tetapi juga diharapkan dapat membantu perkembangan keterampilan, terutama berpikir kritis dan motorik kasar pada anak usia dini. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian guna menguji pengaruh APE Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan dilakukan di BA Aisyiyah Tanjungsari dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya, sehingga jumlah subjek penelitian dibatasi pada anak-anak di usia tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan Playmat terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari?
3. Berapa besar Efektivitas permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari?
4. Berapa besar Efektivitas permainan Playmat terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan Playmat terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari.
3. Untuk mengetahui seberapa besar Efektivitas permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari
4. Untuk mengetahui seberapa besar Efektivitas permainan Playmat terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Kegunaan penelitian yang diharapkan sesuai dengan permasalahan yang dibahas di atas adalah sebagai berikut:

a. Aspek Teoritis

Penelitian ini berdasarkan aspek teoritis diharapkan dapat:

- 1) Menggunakan APE Playmat dapat membuka wawasan dan pengetahuan baru terhadap aspek kognitif berpikir kritis dan keterampilan Motorik anak.

- 2) Meningkatkan keterampilan anak yakni berpikir kritis dan Motorik anak usia dini.

b. Aspek Praktis

1) Peserta Didik

- a) Menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.
- b) Meningkatkan keterampilan Motorik anak
- c) Memberikan pengalaman baru bagi anak dalam proses pembelajaran
- d) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan

2) Guru

- a) Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai transformasi permainan tradisional dan modern menjadi alat permainan atau peraga edukatif, yang dapat meningkatkan kreativitas guru.
- b) Strategi dan alat yang digunakan untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta motorik kasar pada anak usia dini.

3) Lembaga Sekolah

- a) Mendukung kegiatan belajar dan aktivitas untuk menghasilkan hasil berkualitas

- b) Meningkatkan kualitas dan daya saing lembaga melalui peserta didik yang memiliki kemampuan terbaik

4) Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat, memperluas wawasan, dan menjadi panduan, referensi, serta bahan pertimbangan bagi peneliti atau instansi yang akan melaksanakan penelitian lanjutan yang relevan dengan temuan ini

E. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, selain peneliti menggali informasi dari buku-buku terkait dalam Pengaruh kemampuan berpikir kritis dan Motorik anak, peneliti juga mengambil informasi dari skripsi dan jurnal-jurnal sebagai bahan pertimbangan untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama maka peneliti melakukan telaah pustaka terkait dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu antara lain:

Pertama, Penelitian oleh Alby dkk, dalam jurnal SIBERNETIK (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran) Tahun 2024 yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Playmat Interaktif Audio Visual sebagai Stimulasi Motorik Kasar pada Anak Usia Dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang”*.

Implementasi penelitian ini yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak B Laboratorium Universitas Negeri Malang melibatkan 45 siswa yang terbagi dalam tiga kelas dengan jenjang yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbentuk playmat dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa apakah ada perbedaan signifikan dalam media atau tidak, jika terjadi perbedaan signifikan berarti media kurang ideal diimplementasikan guru dan orang tua, pemasangan perangkat, dan sesi orientasi untuk anak-anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan pengukuran langsung, serta teknologi augmented reality. Hasil uji Anova menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan dalam durasi aktivitas antara kelas-kelas yang diuji. Kesamaan durasi menunjukkan efek konsisten dari penggunaan playmat interaktif pada keterampilan motorik kasar anak-anak. Temuan ini memberikan wawasan tentang pengaruh positif media pembelajaran interaktif pada pengembangan anak usia dini di Tk B laboratorium Universitas Negeri Malang.²⁴

²⁴ Aruna et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Playmat Interaktif Audio Visual Sebagai Stimulasi Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang."

Perbedaannya peneliti di atas berfokus pada efektivitas playmat audio visual untuk motorik kasar, sementara peneliti mencangkup aspek berpikir kritis dengan playmat “Aneka Variasi”. Temuan penelitian di atas menjadi dasar bagi efektivitas media interaktif dalam mendukung perkembangan motorik kasar apa penelitian peneliti.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Syarif Hidayat dan Lutfi Nur dalam jurnal ilmiah Visi PGTK PAUD dan DIKMAS Tahun 2022 yang berjudul “*Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini*” Penelitian dilatarbelakangi Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta-fakta di lapangan mengenai kondisi proses pencapaian pendidikan anak usia dini yang belum optimal. Proses pencapaian pendidikan yang dimaksud adalah nilai karakter, kemampuan berpikir kritis dan psikomotorik anak usia dini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi perkembangan nilai karakter, berpikir kritis dan psikomotorik anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey. Subjek siswa yang dilibatkan adalah anak usia dini TK Nurul Ilmi dan TK Negeri Pembina yang berlokasi di Kota Tasikmalaya. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa profil nilai karakter, berpikir kritis dan psikomotorik anak usia 5-6

tahun di TK Nurul Ilmi Kota Tasikmalaya dan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya hasilnya masih belum sesuai harapan. Hal ini terlihat dari temuan di TK Nurul Ilmi bahwa profil nilai karakter sebesar 50,06%, berpikir kritis sebesar 49,80% dan psikomotorik 50,87%. Sedangkan di TK Negeri Pembina profil nilai karakter sebesar 51,22%, berpikir kritis sebesar 50,98% dan psikomotorik 52,17%. Berdasarkan temuan tersebut, diharapkan semua komponen di sekolah khususnya guru dapat meningkatkan kinerja dalam rangka mengoptimalkan potensi peserta didik.²⁵

Perbedaan Penelitian sebelumnya yang membahas nilai karakter, berpikir kritis, dan psikomotorik anak usia dini di TK Nurul Ilmi dan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya memiliki perbedaan fokus dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Playmat terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motorik Kasar Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun". Penelitian sebelumnya bersifat deskriptif, menggambarkan kondisi perkembangan ketiga aspek tersebut. Sementara judul yang diberikan berfokus pada pengaruh intervensi pembelajaran playmat terhadap kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar, bukan hanya mendeskripsikan kondisi awal, melainkan menguji

²⁵ Hidayat and Nur, "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini."

efektivitas playmat dalam meningkatkan kedua aspek tersebut.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan Gian dan dkk, dalam jurnal Pengabdian Dharma Wacana Tahun 2020 yang berjudul “*Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung*”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan storytelling kepada pendidik anak usia dini dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui kegiatan membacakan cerita storytelling. Pengujian keefektifan pelatihan dilakukan melalui uji pre-test dan post-test, yang dianalisis menggunakan uji beda. Berdasarkan hasil analisis terdapat 66% peserta yang mengalami kenaikan skor sebelum dan sesudah pelatihan, dan kenaikan rata-rata sebesar 1.2. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan serta peningkatan pemahaman peserta dalam melakukan aktifitas storytelling sebagai salah satu bentuk kegiatan yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis.²⁶

Perbedaan nya terletak pada pendekatan yang digunakan, diman penelitian pertama menggunakan story telling sebagai media untuk mengembangkan

²⁶ Anggraini, Sasmia, and Haenilah, “Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung.”

kemampuan berpikir kritis, sementara peneliti peneliti menggunakan permainan Playmat yang juga melibatkan pengembangan kemampuan motorik anak, selain berpikir kritis.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Amelia dan Fitriana dalam *journal of Early Childhood Development and Education* Tahun 2024 yang berjudul “*The Effect of Zig-Zag Running Games on Gross Motor Skills of Early Childhood Group B at Paud IT Auladuna 1 Bengkulu City*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lari zig-zag terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi siswa yang dilibatkan adalah remaja kelompok B PAUD IT Auladuna 1 Kota Bengkulu dengan menggunakan random sampling, sampel penelitian berjumlah 36 anak dari kelas B2 dan B5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerima perlakuan permainan lari zigzag memiliki nilai rata-rata kemampuan motorik kasar yang lebih tinggi (85,56) dibandingkan dengan kelas kontrol (70,00). Uji hipotesis menunjukkan thitung (3,909) lebih besar dari ttabel (1,691) pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lari zigzag berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini.²⁷

Perbedaan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Playmat terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motorik Kasar Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun" terletak pada fokus intervensi dan aspek perkembangan yang diukur. Penelitian sebelumnya hanya meneliti pengaruh permainan lari zigzag terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini, tanpa mencakup kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, penelitian baru ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan playmat sebagai media pembelajaran dapat memengaruhi baik kemampuan berpikir kritis maupun motorik kasar secara bersamaan pada anak usia dini 5-6 tahun.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Ardhana Reswari dalam jurnal JCE (Journal Childhood Education) Tahun 2021 yang berjudul "*Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Hots) Anak Usia 5-6 Tahun*" Tujuan penelitian ini mengetahui kemampuan berpikir kritis (HOTS) anak usia 5-6 tahun dan Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) \hat{A} adalah 361,182 dengan nilai signifikansi

²⁷ Imel and Fitriana, "The Effect of Zig-Zag Running Games on Gross Motor Skills of Early Childhood Group B at Paud IT Auladuna 1 Bengkulu City."

0,000 < 0,05, sehingga hipotesis pembelajaran berbasis STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis (HOTS) pada anak dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis STEAM berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis (HOTS) pada anak usia 5-6 tahun.²⁸

Perbedaannya, penelitian pertama menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM yang menekankan keterpaduan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan matematika, sedangkan penelitian kedua fokus pada permainan Playmat yang selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis juga berfokus pada pengembangan kemampuan motorik anak.

Keenam, Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Yunita dan dkk, dalam jurnal Jurnal Obsesi (Jurnal pendidikan anak usia dini) Tahun 2019 yang berjudul *“Meningkatkan kemampuan berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik”*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis anak jekas B2 di Tk Pertiwi Palembang. Denga hasil data yang di peroleh persentase kemampuan berpikir anak pada pra siklus sebesar lima puluh persen. Pada pra siklus kemampuan berpikir kritis anak berada pada kategori mulai berkembang (MB). Pada siklus I (TCP) kemampuan

²⁸ Reswari, “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Hots) Anak Usia 5-6 Tahun.”

berfikir kritis anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada siklus II tingkat capaian anak rata-rata berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Terlihat adanya peningkatan kemampuan berfikir kritis anak meningkat mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.²⁹

Perbedaan utama penelitian Herlina Yunita dkk. dan penelitian peneliti terletak pada pendekatan dan aspek pengembangan yang diukur. Herlina Yunita dkk. meneliti peningkatan berpikir kritis melalui pendekatan saintifik dalam setting kelas, sedangkan penelitian peneliti mengeksplorasi pengaruh permainan playmat "Aneka Variasi" terhadap berpikir kritis dan motorik kasar. Temuan Herlina Yunita dkk. memberikan kontribusi bagi penelitian Anda dengan menunjukkan efektivitas pendekatan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang dapat memperkaya pemahaman mengenai metode pengembangan berpikir kritis anak.

Ketujuh, Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rofi'ah dan Evita Widiyati dalam jurnal IKA (Ikatan alumni pgsd unras) Tahun 2020 yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi "Travel Playmat" Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak

²⁹ Yunita, Meilanie, and Fahrurrozi, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik."

Usia 7 Tahun” Tujuan penelitian ini mengembangkan kematangan fisik motorik anak. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan ceklis, analisis data meliputi analisis uji normalitas dan uji t-test yang terdiri dari sampel berpasangan atau Paired Samples T Test. T test digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Hasil yang diperoleh pada saat pretest rata-rata yang diperoleh sebesar 20,36 sedangkan pada posttest rata-rata yang diperoleh sebesar 30,26. Hal tersebut membuktikan adanya kenaikan nilai rata-rata sebelum dan sesudah digunakannya APE “Travel Playmat” sebesar 10%. Selain itu berdasarkan penghitungan t hitung dan t tabel diperoleh hasil bahwa hasil thitung (33,91) > ttabel (0,692) dengan demikian, hasilnya adalah signifikan sehingga H_0 diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil motorik kasar anak sebelum dan sesudah menggunakan APE “Travel Playmat”.³⁰

Perbedaannya, penelitian pertama lebih menekankan pada pengembangan motorik kasar anak usia 7 tahun melalui "Travel Playmat," sementara penelitian

³⁰ Rofi'ah and Widiyati, “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi ‘Travel Playmat’ Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun.”

kedua mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis dan motorik secara bersamaan, dengan fokus pada anak usia dini yang lebih muda. Temuan Siti Rofi'ah dan Evita Widiyati memperkuat dasar penelitian peneliti tentang dampak positif playmat menjadi alat permainan edukatif.

Kedelapan, penelitian dari Shinta Nurtazali dan Nurul Afrianti dalam jurnal JRPGP (Jurnal riset Pendidikan Guru Paud) Tahun 2023 yang berjudul *“Pengaruh Permainan Playmat Edu terhadap Kemampuan Merangkak, Berguling, dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun”* Penelitian tersebut menjelaskan tentang fisik motorik memegang kontribusi yang sama penting dengan aspek perkembangan lainnya. Perkembangan motorik mampu digunakan sebagai tolak ukur pertama bagi anak dalam menentukan pertumbuhannya. Alat peraga edukasi adalah media atau sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa dia sadari. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan playmat edu terhadap kemampuan merangkak, berguling, dan melompat anak usia 4-5 tahun di KOBAR X. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji T dinyatakan H_a diterima. Hasil perhitungan pada penelitian ini memperoleh nilai Sig. 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada

perbedaan rata-rata menggunakan playmat edu, yang berarti hasilnya terjadi

Perbedaannya, penelitian pertama fokus pada kemampuan motorik kasar spesifik seperti merangkak, berguling, dan melompat, sedangkan penelitian kedua juga menilai kemampuan berpikir kritis anak dan aspek motoriknya.

Kesembilan, Penelitian yang dilakukan Kesumawati dkk, dalam jurnal "*Scientific Journal of Physical Education*" tahun 2022 yang berjudul "*The Development of V2 Playmat Game to Increase Movement Skill Children with Intellectual Disability (Id)*" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran melalui permainan playmat V2 yang di rancang untuk menstimulasi keterampilan gerak dasar pada anak dengan ID ringan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif. Subjek penelitian adalah 10 anak ID ringan usia 8-12 tahun pada uji skala sempit dan 22 anak pada uji skala luas. Uji validasi oleh ahli menggunakan CVI dan CVR menunjukkan nilai rata-rata CVR sebesar 0,27, yang mengindikasikan bahwa model permainan playmat V2 yang dikembangkan sudah sesuai, relevan, dan memiliki validitas konten yang tinggi. Model permainan playmat V2 diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak

dasar, kognitif, dan kesenangan anak dengan ID ringan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif.³¹

Perbedaan penelitian Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan model playmat untuk menstimulasi keterampilan gerak dasar pada anak dengan ID ringan usia 8-12 tahun dalam konteks Pendidikan Jasmani Adaptif, menggunakan metode ADDIE dan uji validasi ahli. Sementara itu, penelitian baru ini bertujuan mengukur pengaruh playmat terhadap kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar pada anak usia dini tanpa ID dalam rentang usia 5-6 tahun, sehingga menitikberatkan pada aspek perkembangan kognitif dan motorik kasar melalui pendekatan pembelajaran interaktif.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

³¹ Kesumawati et al., "The Development of V2 Playmat Game to Increase Movement Skill Children with Intellectual Disability (ID)."

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh terkait kerangka isi dan alur logis pada proposal penelitian tesis ini, maka dilakukan sistematika pembahasan penulisan yang meliputi:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang berkaitan dengan judul penelitian dan menjelaskan tentang problem atau gap yang ada dilapangan, rumusan masalah menjelaskan tentang bagaimana pengaruh permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis dan Motorik anak usia dini di BA Aisyiyah Tanjungsari, tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah, kegunaan/manfaat penelitian (secara teoritis dan praktis), kajian pustaka yaitu terdiri dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian, sistematika pembahasan, landasan teori yaitu berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul variabel-variabel penelitian (teori anak usia dini, alat permainan permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis dan Motorik anak), serta kerangka berpikir / konsep penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB II METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai dalam penelitian tesis meliputi

pendekatan, jenis dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik dan metode pengumpulan data, instrument pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data dan prosedur pengumpulan data.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil penelitian, hasil uji hipotesis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan serta keterangan-keterangan yang diperkuat oleh teori. Hasil berupa persentase berdasarkan hasil uji statistik dan deskripsi kualitatif. Gabungan dari data angka dan kalimat sebagai penjabaran dan jawaban dari hasil yang diperoleh dari olah data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan jawaban dari rumusan masalah dan menggambarkan kondisi realita dilapangan setelah dilakukan eksperimen pada produk APE terhadap peserta didik untuk melihat bagaimana pengaruh APE Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis dan Motorik anak. serta berisi juga keterbatasan dari penelitian, sebagai bahan evaluasi untuk penelitian berkelanjutan.

BAB IV PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan, implikasi, dan saran. Kesimpulan menggambarkan dan

menjelaskan keseluruhan dari tesis ini secara singkat, padat, dan jelas. Implikasi menjabarkan secara singkat tentang bagaimana penerapan eksperimen dilapangan pada saat dilakukan penelitian terhadap peserta didik. Saran berisi tentang harapan dan atau masukan untuk kedepan yang diperuntukkan kepada semua orang atau pembaca bahkan termasuk diri sendiri. Bisa juga berisi ucapan terimakasih kepada lembaga kampus, tempat penelitian, dan semua pihak yang berpartisipasi turut membantu dalam penyelesaian tesis ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber yang dikutip, seperti buku, jurnal, artikel, web, dan sebagainya. Daftar pustaka dibuat dengan manager reference yaitu menggunakan aplikasi zotero untuk citation style dalam bentuk footnote.

LAMPIRAN

Berisi file-file dokumen yang melengkapi karya tulis ilmiah tesis. Seperti dokumentasi sekolah, file arsip, lembar-lembar instrument penelitian, dokumentasi sebagainya.

G. Landasan Teori

1. Anak Usia Dini

Menurut Islam, pendidikan anak dimulai sejak anak dalam kandungan. Contohnya seorang ibu disarankan banyak membaca dan mendengarkan murottal ayat suci Al-Qur'an, hal itu akan mempengaruhi karakter anak ketika ia dewasa nanti. Hal ini merupakan petunjuk bahwa bayi dalam kandungan terdidik dengan baik.³² Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang sangat penting untuk perkembangan anak sebagai bekal untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas tinggi. Anak-anak adalah makhluk yang sangat muda, dan mereka memiliki potensi yang harus dikembangkan sejak usia dini. Jadi, agar proses pembelajaran anak berhasil, anak perlu didorong untuk belajar. Tempatkan perubahan yang Anda inginkan di sini.³³ Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, bahkan dikatakan sebagai masa keemasan (golden age), yaitu suatu masa yang

³² Chasanah, "ANAK USIA DINI DALAM PANDANGAN AL-QURAN, AL-HADIST SERTA PENDAPAT ULAMA."

³³ Nurashiah, Fatimah, and Rosidah, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun."

sangat berharga dibandingkan dengan usia setelahnya. Anak memiliki sifat-sifat yang unik, egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, makhluk sosial, kaya akan fantasi, daya perhatian yang pendek dan sebuah masa potensial untuk belajar pada masa ini sangat penting untuk menstimulus perkembangan anak agar dapat tercapai secara optimal seluruh aspek perkembangan anak.³⁴ Pendidikan anak usia dini sangat penting diberikan karena dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini membutuhkan suatu rangsangan pendidikan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, terarah dan optimal.³⁵ Masa ini sangat menentukan terwujudnya optimalisasi aspek-aspek perkembangan anak berikutnya karena perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan peka.

Anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau “early Childhood” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut

³⁴ Risnawati and Priyantoro, “PENTINGNYA PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN.”

³⁵ “PENERAPAN TEORI BELAJAR KOGNITIF JEAN PIAGET DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.”

merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.³⁶ *Sejalan dengan United Nations Educational Scientific and cultural Organization* (UNESCO) mendefinisikan anak usia dini sebagai as the periode from birth to eight years old. Oleh karena itu, pendidikan yang diperuntukkan bagi anak dengan rentang usia 0-8 tahun.³⁷

Berbeda dengan pendapat NAECY dan UNESCO, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³⁸” Sedangkan menurut Permendukbud No.146 Tahun 2014, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usi ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat,

³⁶ Maulidah, “Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.”

³⁷ Fadlillah, *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*.

³⁸ Fadlillah.

sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh berkembang secara maksimal.³⁹

Perbedaan tersebut dapat terlihat rentang usia anak dini. Meskipun secara Batasan rentang usia berbeda, namun secara umum pemahaman terhadap anak usia dini sama, yaitu masa-masa di mana anak memiliki perkembangan yang sangat pesat sehingga harus dimaksimalkan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang tepat.⁴⁰ Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Pada usia dini, terdapat tiga jalur pendidikan utama, yaitu formal, informal, dan nonformal. Pada tahap ini, anak dipersiapkan dengan matang dalam hal kesiapan mental, fisik, serta pengetahuan agar siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

³⁹ Sumarseh and Suryana, "Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh."

⁴⁰ Windayani et al., *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*.

Anak (STPPA) dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014, pendidikan anak usia dini menekankan pengembangan enam aspek, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.⁴¹ Dan di Kurikulum Merdeka pun saat ini, aspek-aspek tersebut telah menjadi elemen capaian pembelajaran yang meliputi nilai agama dan budi pekerti, pengembangan jati diri, serta dasar-dasar literasi dan STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika). Elemen-elemen ini mencakup pengembangan nilai agama dan moral, Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional.⁴²

Anak usia dini memiliki beberapa karakteristik penting, di antaranya adalah sifat unik yang membedakan satu anak dengan yang lain dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang. Mereka berada pada masa "golden age," yaitu masa yang paling potensial untuk belajar dan berkembang. Selain itu, anak usia dini bersifat spontan, sering bersikap tanpa berpura-pura, dan tidak memedulikan tanggapan orang lain. Mereka juga cenderung

⁴¹ Nofianti, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.

⁴² Avianti, "Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD Dalam Penguasaan Kurikulum Merdeka Dengan STEAM Berbasis Loose Part Di Yogyakarta | Pramudyani | Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan."

ceroboh, aktif, energik, serta memiliki sifat egosentris, yang membuat mereka melihat dunia dari sudut pandang pribadi. Anak-anak ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, jiwa petualang, imajinasi dan fantasi yang kaya, namun mudah frustrasi dan memiliki rentang perhatian yang pendek. Semua karakteristik ini penting dalam memahami bagaimana mereka belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.⁴³

Anak usia dini memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara belajar mereka. Mereka berada di masa "golden age" yang ideal untuk belajar dan berkembang. Sifat spontan, aktif, dan egosentris menjadi ciri khas mereka. Rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi yang kaya menjadikan mereka petualang kecil. Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk membantu anak-anak mengembangkan potensi mereka secara optimal. Memahami karakteristik anak usia dini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

⁴³ Tatminingsih and Cintasih, "Hakikat Anak Usia Dini."

2. Alat Permainan Edukatif (APE) Playmat “Aneka Variasi”

a. Alat Permainan Edukatif (APE)

Pola pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki kekhasan tersendiri yang tidak dapat disamakan dengan jenjang pendidikan lain. Belajar dalam PAUD diperoleh melalui kegiatan bermain. Permainan-permainan yang dilakukan dalam kegiatan anak usia dini dilakukan sebagai upaya untuk stimulasi tumbuh kembang anak. Praktek permainan pada anak usia dini tidak jarang membutuhkan sebuah media atau yang dinamakan alat permainan edukatif (APE).⁴⁴

Permainan edukatif merupakan suatu permainan yang mempunyai kegiatan yang sangat menyenangkan dan sebagai alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, keseimbangan, dan mendekatkan hubungan antara

⁴⁴ Riyani, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Model Peabody Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pendidik Paud.”

guru dengan siswa, kemudian menyalurkan kegiatan siswa dan sebagainya.⁴⁵

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik, artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.⁴⁶ Alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian dari pengelolaan pembelajaran pada anak usia dini.⁴⁷ Alat permainan edukatif atau alat peraga edukatif atau biasa disebut dengan APE merupakan sebuah alat atau media yang biasa digunakan pendidik pada saat pembelajaran

⁴⁵ Salamah, Nurwakhid, and Agustina, "Melatih Motorik Halus Dengan Membuat Berbagai Macam Bentuk Garis Melalui Media APE Layang-Layang Bergaris."

⁴⁶ Firda et al., "PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) RAMAH LINGKUNGAN (BAHAN BEKAS) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU."

⁴⁷ Rachmayani, Sahara, and ..., "Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Perkembangan Membaca, Menulis Dan Berhitung Pada Anak Usia"

yang mempunyai fungsi membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didiknya.⁴⁸

APE dapat berupa audio maupun visual yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukatif, standar usia, teknis dan estetika yang dimaksudkan agar alat permainan dapat menyampaikan perantara atau pesan yang dibawa pada saat pembelajaran yang berisi nilai-nilai pendidikan.⁴⁹

Alasan pentingnya penggunaan APE terutama dalam lingkup PAUD adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kemandirian dan kepribadian anak, meningkatkan kemampuan berpikir anak sehingga anak dapat menciptakan hal-hal baru, mempertajam perasaan anak, memperkuat rasa percaya diri anak, membentuk moralitas, merangsang imajinasinya, melatih keterampilan, membentuk spiritualitas, serta mempunyai ciri-ciri bersifat konstruktif dan ada sesuatu yang dihasilkan dari adanya APE tersebut serta dapat dimanfaatkan baik indoor

⁴⁸ Talango, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*.

⁴⁹ Talango.

outdoor disesuaikan dengan kegunaan, fungsi dan jenisnya.⁵⁰

APE mempunyai prinsip-prinsip yaitu sebagai berikut:

1) . Prinsip produktivitas

Maksudnya adalah APE harus mampu menghasilkan sesuatu yang baru baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak.

2) Prinsip aktivitas

Maksudnya adalah APE dapat melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan/ permainan.

3) Prinsip kreativitas

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting dalam diri anak yang harus dikembangkan dengan maksimal. Kreativitas disini dalam bentuk imajinasi anak dalam membuat sebuah karya.

4) Prinsip Efektivitas

APE dapat tepat guna, tidak membuang waktu, hemat biaya, dan membawa hal positif.

⁵⁰ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*.

5) Prinsip mendidik dengan menyenangkan

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan proses bermainnya itu anak belajar. Maka, pembelajaran menggunakan dan menggembirakan bagi anak Ketika melakukan permainan.

APE mempunyai banyak manfaat baik bagi anak didik maupun bagi pendidik atau orang yang menggunakan dan menciptakan APE itu sendiri, yaitu:

- 1) Mengembangkan aspek fisik, bahasa/komunikasi, dan kognitif
- 2) Melatih bahasa, kemampuan motorik, konsentrasi dan wawasan
- 3) Mengembangkan sebab akibat
- 4) Mengenalkan warna dan bentuk
- 5) Memudahkan dalam penyampaian materi
- 6) Meningkatkan kreativitas dan afektif anak
- 7) Bernilai jual dan seni serta dapat mengurangi limbah atau sampah (jika APE terbuat dari barang bekas)
- 8) Memelihara dan memanfaatkan alam dengan baik (jika APE bahan alam).

- 9) Mengurangi rasa jenuh dan menumbuhkan semangat belajar anak
- 10) Mengembangkan aspek perkembangan sosial/kebersamaan, emosi/mampu bekerjasama dengan baik, seni, agama dan moral)
- 11) Menjadi metode jitu dalam pembelajaran untuk membiasakan fokus anak
- 12) Meningkatkan daya ingat anak dan merupakan sebagai bahan evaluasi anak.⁵¹

Tujuan dari penggunaan alat permainan edukatif yaitu memperjelas materi belajar sambil bermain, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, seperti memahami konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan huruf, serta melatih keterampilan motorik halus dan kasar. selain itu, APE membantu mendorong interaksi sosial, kerjasama, dan kemampuan komunikasi saat anak bermain bersama teman atau pengasuh, sehingga mereka dapat mengembangkan berbagai

⁵¹ Rakhmawati, “Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.”

keterampilan yang penting untuk tubuh kembang mereka.

Syarat alat permainan edukatif (APE) mengandung nilai pendidikan, aman atau tidak berbahaya bagi anak, menarik dilihat dari warna dan bentuknya, sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak, sederhana, murah, dan mudah diperoleh, awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, ukuran dan bentuknya sesuai dengan anak usia dini, berfungsi mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak.⁵²

Jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) Alat permainan tradisioanl dan elektronik atau modern. Alat permainan tradisional anak disuguhi bahan mentah yang harus dia upayakn sendiri agar menjadi Sesutu yang berbentuk. Misalnya balok bangunan dan papan pasak. Berbagai jenis yang lain merupakan “team work” yang pengerjaanya secara kelompok, sehingga melatih anak bersoialisasi secara langsung dengan lingkungannya. Sedangkan alat permainan eletronik atau modern model alatnya seperti: video

⁵² Kusuma and Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*.

game, computer, mintendo, maupun Tamiya merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik.⁵³

Adapun Jenis - jenis alat permainan edukatif berdasarkan yang diciptakan oleh para ahli yaitu sebagai berikut:

1. APE untuk kemampuan berbahasa yang dikembangkan oleh Elizabeth Peabody menggunakan boneka tangan sebagai tokoh mediator, seperti P. Mooney dan Joey. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu, tema cerita, dan kantong pintar. Alat permainan ini bersifat universal sehingga dapat digunakan dalam berbagai budaya. Saat ini, APE telah berkembang menjadi berbagai bentuk karakter boneka, termasuk boneka jari, meskipun tokoh yang ditampilkan bukan lagi Mooney dan Joey. Di PAUD atau TK, boneka tangan kini sering dilengkapi dengan panggung dan layar yang bisa diganti.
2. Dr. Maria Montessori menciptakan APE untuk membantu anak belajar secara mandiri tanpa banyak bimbingan. Alat-alat ini

⁵³ Kusuma and Listiana.

dirancang agar anak dapat memahami konsep dengan berpikir sendiri. Montessori mengutamakan kemandirian dan pemikiran kritis dalam proses belajar. Contoh APE Montessori meliputi puzzle geometri, berbagai bentuk geometri, serta papan bidang I dan II.⁵⁴

3. Geogle Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berhitung, mengenal bilangan, dan meningkatkan nalar. Balok ini sering digunakan di PAUD dan TK, terdiri dari seri balok dengan ukuran dan warna berbeda, seperti 1x1x1 cm berwarna kayu asli, 2x1x1 cm merah, hingga 10x1x1 cm jingga. Balok berseri ini memudahkan anak dalam belajar konsep matematika secara visual dan praktis.
4. Froebel menciptakan APE bernama Blockdoss, yaitu balok bangunan dalam kotak berukuran 20x30 cm yang berisi balok-balok kecil dengan ukuran bervariasi. Di Indonesia, APE ini dikenal sebagai kotak kubus dan sering digunakan di PAUD dan TK.

⁵⁴ Yasbiati and Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*.

Blockdoss berfungsi untuk melatih motorik serta daya nalar anak, membantu mereka memahami konsep ruang dan bangunan secara praktis.⁵⁵

Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan oleh berbagai tokoh seperti Elizabeth Peabody, Maria Montessori, Geogle Cruissenaire, dan Froebel memiliki tujuan yang sama, yaitu mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak. Setiap APE memiliki ciri khasnya, seperti boneka tangan Peabody untuk kemampuan berbahasa, APE Montessori yang menekankan kemandirian dan pemikiran kritis, balok Cruissenaire untuk pengembangan kemampuan berhitung, serta Blockdoss Froebel untuk melatih motorik dan nalar anak melalui permainan konstruktif. Semua APE ini dirancang agar anak-anak dapat belajar secara interaktif, mandiri, dan menyenangkan, sesuai dengan tahapan perkembangan usia dini.

⁵⁵ Agustia, “MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI.”

b. Playmat “Aneka Variasi”

Playmat "Lompat Variasi" adalah alat permainan edukatif yang berukuran 150 cm x 150 cm dan terbuat dari bahan flexi 280 gram, dirancang untuk melatih motorik kasar anak-anak melalui aktivitas seperti melompat, berjalan, dan berlari. Playmat ini memiliki beberapa area permainan, termasuk pola kotak bernomor 1 hingga 8 untuk lompat jingkat, jejak kaki berwarna-warni untuk melatih lompatan kiri-kanan, serta pola jejak kaki dan tangan untuk koordinasi gerakan kaki dan tangan. Di bagian lain, terdapat jalur berkelok dan zigzag untuk anak-anak berlari mengikuti arah panah hingga mencapai garis finish. Playmat ini dirancang untuk mengembangkan keseimbangan, koordinasi, serta fokus anak dengan cara yang menyenangkan dan aman. Playmat ini terdiri dari tiga bagian, di mana setiap bagian menawarkan jenis permainan yang berbeda namun tetap aman dan menarik untuk digunakan oleh anak-anak.⁵⁶ Playmat merupakan permainan yang berbentuk seperti matras atau sejenisnya. Namun selain sebagai media bermain, playmat dapat dikembangkan menjadi media

⁵⁶ Kesumawati et al., “The Development of V2 Playmat Game to Increase Movement Skill Children with Intellectual Disability (ID).”

pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kecerdasan untuk anak. Permainan ini sangat digemari dan diminati oleh anak-anak, selain menyenangkan, permainan ini juga melatih ketangkasan serta mengasah kecerdasan.⁵⁷

Playmat "Lompat Variasi" dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak melalui serangkaian aktivitas yang memerlukan pemahaman instruksi dan pengambilan keputusan cepat. Dalam permainan ini, anak harus menganalisis pola jejak kaki dan tangan, menentukan langkah yang tepat untuk melompat atau berjalan di jalur yang benar, serta mengikuti arah panah dalam jalur zig-zag. Selain itu, mereka juga dihadapkan pada tantangan untuk merencanakan gerakan yang benar sesuai dengan pola dan urutan angka, sehingga melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan secara mandiri. Permainan ini secara keseluruhan merangsang anak untuk berpikir cepat dan tepat sambil tetap

⁵⁷ Melindah, "PENGARUH PERMAINAN PLAYMAT DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB-C YPAC PALEMBANG."

memperhatikan keseluruhan aktivitas fisik yang terlibat.⁵⁸

Manfaat permainan playmat antara lain adalah dapat mengasah kemampuan otak, seperti merangsang sel-sel otak, memberikan pengetahuan, melatih konsentrasi dan kesabaran, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, membantu dalam pembelajaran membaca, mengenalkan bentuk-bentuk dan lingkungan sekitar, serta mengenali berbagai macam warna.⁵⁹

Selain itu untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus anak-anak melalui aktivitas fisik seperti melompat, berjalan, dan berlari yang melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh. Selain itu, permainan ini juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah karena anak-anak harus menganalisis pola dan mengikuti instruksi. Playmat ini juga mendorong fokus, konsentrasi, serta kreativitas anak dalam mengikuti aturan permainan dengan cara yang menyenangkan dan aman. Selain aspek fisik dan kognitif, permainan

⁵⁸ Nuraeni and Purwani, "Improving Gross Motor Ability Using The Playmat Method In Group B2 At Sejahtera Kindergarten Citeko Purwakarta District."

⁵⁹ Kesumawati et al., "The Development of V2 Playmat Game to Increase Movement Skill Children with Intellectual Disability (ID)."

ini dapat meningkatkan interaksi sosial karena dapat dimainkan bersama teman atau di bawah bimbingan orang tua dan guru.⁶⁰

Indikator penilaian dalam permainan playmat mencakup berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan motorik, berpikir kritis (kognitif), dan sosial. Dari sisi motorik, penilaian berfokus pada kelincahan serta koordinasi tubuh saat anak melompat, berjalan, atau berlari sesuai dengan pola permainan. Dalam aspek kognitif, anak dinilai dari kemampuannya memahami instruksi, mengenali angka dan bentuk, serta menyelesaikan tantangan yang ada di playmat, yang melibatkan kemampuan berpikir kritis.⁶¹ Koordinasi antara mata dan tangan juga menjadi penilaian penting, diukur dari seberapa tepat anak mengikuti gerakan yang diinstruksikan. Selain itu, aspek sosial mencakup kesabaran, fokus, dan kemampuan anak untuk berinteraksi serta bekerja sama saat bermain dalam kelompok.⁶² Semua indikator ini memberikan evaluasi yang

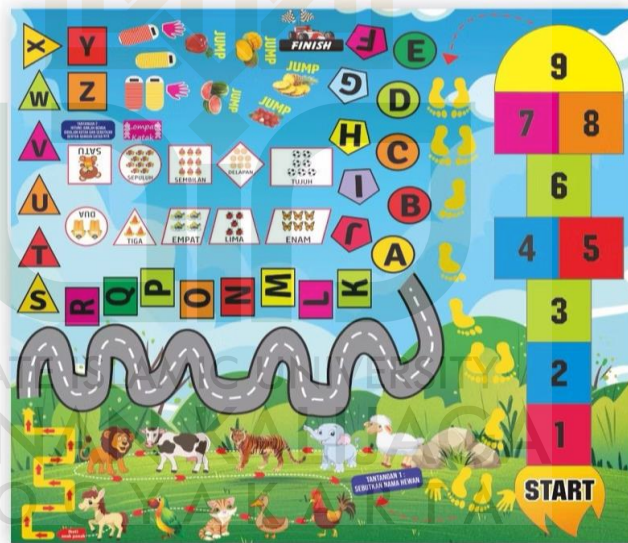
⁶⁰ Nuraeni and Purwani, "Improving Gross Motor Ability Using The Playmat Method In Group B2 At Sejahtera Kindergarten Citeko Purwakarta District."

⁶¹ Yunita, Meilanie, and Fahrurrozi, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik."

⁶² Hidayat and Nur, "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini."

komprehensif mengenai perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa playmat adalah permainan yang bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir dan keterampilan motorik kasar anak. Selain itu, permainan ini aman dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak usia dini, tidak hanya kognitif dan motorik, sebagaimana gambar berikut:



Gambar 1.1 Playmat Aneka Variasi

Playmat ini terbuat dari bahan flexi dengan ketebalan 280gram, yang ringan, tahan air, dan mudah dibersihkan, memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak-anak saat bermain.

Ukurannya yang luas, yaitu 150 cm x 150 cm, juga menyediakan cukup ruang untuk bergerak bebas. Permukaannya yang sedikit empuk memastikan anak dapat bermain di atas lantai tanpa merasa tidak nyaman, mendukung aktivitas fisik yang aman. Playmat Aneka Variasi ini dirancang sebagai alat edukasi interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Playmat ini memiliki jalur permainan yang terdiri dari beberapa aktivitas, seperti melompat jingkat sambil menyebut angka 1-9, menyesuaikan langkah pada tapak kaki dan tangan, hingga mengenali pola, angka, dan huruf. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk menstimulasi keterampilan kognitif anak, seperti mengenal angka, huruf, serta kategori objek berdasarkan jumlah kaki dan jenis benda, melalui tantangan yang menarik dan menyenangkan.

Permainan ini juga menggabungkan elemen fisik, seperti lari berkelok, lari zigzag, dan lompat katak, untuk melatih koordinasi tubuh dan keseimbangan anak. Tantangan-tantangan dalam playmat ini memungkinkan anak untuk melatih kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan

kategori, mengenal urutan huruf dan angka, serta mengidentifikasi pola. Dengan demikian, playmat ini dapat menjadi media pembelajaran aktif yang mendukung perkembangan kognitif dan motorik pada anak usia dini dalam suasana yang interaktif dan stimulatif.

Tabel 1.1 Cara Bermain Playmat Aneka Variasi Sensory Path Bentuk & Angka

No			Cara Bermain
1.	Start		Anak-anak mulai dari titik "Start" dan bergerak mengikuti rute yang tersedia.
2.	Lompat Jingkat Sambil Menyebut Angka (1-9):		<div>Anak melompat sambil menyebutkan angka secara berurutan dari 1 hingga 9 pada jalur yang disediakan.</div> <div>Pastikan anak melompat di setiap angka dan menyebutkan angka dengan keras.</div>
3.	Tapak Kaki dan Tangan		<div>Anak harus menyesuaikan langkah mereka pada cetakan tapak kaki dan tangan yang ada di lantai.</div> <div>Pastikan posisi tangan dan kaki sesuai dengan pola yang tertera.</div>
4	Tantangan 1: Menyebutkan Nama Hewan dan Membandingkan		Anak berjalan di jalur yang ada sambil menyebutkan nama-nama hewan yang berkaki 2 dan 4.

	Hewan lebih besar dan kecil	Misalnya, "Sapi lebih besar dari pada Ayam"
5	Lari Berkelok	Anak berlari mengikuti jalur berkelok yang tersedia.
		Pastikan anak tetap berada di jalur berkelok tanpa keluar dari garis.
6	Lari Zig-zag	Anak berlari dengan pola zigzag melewati titik-titik yang sudah ditandai.
		Anak harus berlari mengikuti jalur zigzag sampai titik akhir yang ditentukan.
7	Tantangan 2: Menyebut atau Mengenal Huruf A-Z	Anak berjalan sambil menyebutkan atau mengenali huruf-huruf dari A sampai Z yang ada di sepanjang jalur.
		Setiap kali melewati huruf, anak harus menyebutkan huruf tersebut dengan lantang.
8	Tantangan 3: Menyebut dan membandingkan Angka dan Pola Gambar	Anak harus menyebutkan angka dan pola gambar yang ada dalam kotak angka tersebut (misalnya, jumlah benda atau bentuk pada gambar).
		Misalnya, "angka 3 lebih besar dari angka 2".
9	Lompat Katak Sambil Menyebutkan Nama Buah	Anak melakukan lompat katak menuju titik "Finish" sambil menyebutkan nama-

		nama buah (misalnya, apel, pisang, anggur).
		Anak perlu menyebutkan minimal 3 nama buah sambil melakukan lompat katak.
10	Finish	Setelah menyelesaikan semua tantangan, anak mencapai titik "Finish". Selesai! Permainan berakhir di sini.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Definisi Kemampuan Berpikir Kritis

Perkembangan Kritis merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan sejak dini. Berfikir kritis merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan yang benar tentang apa yang harus dilakukan dan yang diyakini. Pengembangan kemampuan anak usia dini dalam berfikir kritis dapat menggunakan materi dan metode yang sesuai dengan tahapan kemampuan berfikir anak yang bersifat konkrit.⁶³

Berpikir kritis ialah kapabilitas dalam menganalisa kenyataan, menghasilkan serta mengatur ide, berpendirian pada pendapatnya,

⁶³ Syafi'i et al., "Strategi Pendidikan Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Masa Covid-19."

merancang perbandingan, membuat simpulan, menilai pendapat serta pemecahan permasalahan. Karena anak mempunyai keterampilan berpikir kritis, tidak gampang terombang-ambing oleh data/informasi yang tidak pasti benar, tidak gampang putus asa serta bersemangat terhadap hal baru.⁶⁴ komponen tujuan berpikir kritis dalam definisinya yang dipakai secara luas yaitu, *“Reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do”*. Maksudnya bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.⁶⁵

Berfikir kritis dengan berfikir saja sangat berbeda karena berfikir kritis ini merupakan konsep dalam merespon sebuah pemikiran secara sistematis kalau berfikir itu hanya berfikir biasa saja. Berfikir tidak menggunakan aktivitas kognitif yang banyak seperti, menganalisis, berfikir secara sistematis, menyimpulkan, serta mereview atau mengevaluasi, kalau berfikir kritis menggunakan

⁶⁴ Saputri and Katoningsih, “Peran Guru PAUD Dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak Untuk Berpikir Kritis Pada Usia 5-6 Tahun.”

⁶⁵ Hidayat and Nur, “Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini.”

system aktivitas kognitif yang lebih banyak dan tinggi.

Mal Leicester dan Denise Taylor mengemukakan beberapa aspek yang dapat dikembangkan sesuai dengan komponen berpikir kritis yang dikemukakan Mal Leicester dan Denise Taylor dari Brookfield dalam Desiani Natalina, ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, yaitu: Bertanya (*question*), Sudut pandang (*Point of view*), Rasional (*Being rational*), Mencari tahu (*Finding out*), Analisis (*Analysis*).⁶⁶

Menurut Ratna dkk dalam tulisannya pada suatu Jurnal yang berjudul *Critical Thinking Skill: Konsep dan Indikator Penilaian*. Critical thinking skill adalah kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik. Ratna menyebutkan bahwa seseorang dikatakan mampu berpikir kritis bila seseorang itu mampu berpikir logis, reflektif, sistematis dan produktif yang

⁶⁶ Imamah and Muqowim, "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part," 2020.

dilakukannya dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan.⁶⁷

Kemampuan berpikir kritis menjadi sebuah kebutuhan utama untuk menghadapi abad 21. Kemampuan ini merupakan perkembangan berkesinambungan dan dapat distimulasi sedari dini. Profil kemampuan berpikir kritis ditinjau dari 6 item indikator yakni (1) menemukan dan menunjukkan perbedaan objek, (2) menyusun pola, (3) mengelompokkan benda berdasarkan kategori, (4) mengembalikan sebuah susunan setelah dipisahkan, (5) menempatkan benda sesuai peringkat, dan (6) membuat keputusan.⁶⁸

Pada pendidikan abad 21 penting sekali memberikan stimulasi terkait pembelajaran yang mampu mengantarkan anak pada kemampuan berpikir kritis dan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Seringkali guru beranggapan bahwa berpikir kritis hanya bisa diajarkan pada anak usia yang lebih dewasa, bukan pada anak usia dini. Padahal, pada usia dini, pendidik sebaiknya memperkenalkan anak pada aspek pengetahuan

⁶⁷ BAMBANG, "PENGARUH PEMBELAJARAN DARING, RESPON PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA."

⁶⁸ Rahmasari, Pudyaningtyas, and Nurjanah, "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun."

dasar seperti mengingat, memahami, dan menerapkan konsep. Berpikir kritis sebenarnya bisa distimulasi sejak dini dengan menyesuaikan dengan tingkat pemahaman dan perkembangan kognitif anak. Dengan begitu, anak dapat mulai mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui lingkungan sekitarnya, menggunakan metode yang sesuai dan menyenangkan bagi mereka.⁶⁹

Berpikir kritis merupakan suatu yang penting di dalam pendidikan menurut H.A.R Tilaar, karena beberapa pentingnya antara lain: Mengembangkan berpikir kritis di dalam pendidikan berarti kita memberikan penghargaan kepada peserta didik sebagai pribadi (respect a person). Hal ini akan memberikan kesempatan kepada perkembangan pribadi peserta didik sepenuhnya karena mereka merasa diberikan kesempatan dan dihormati akan hak-haknya dalam perkembangan pribadinya. Berpikir kritis merupakan tujuan yang ideal di dalam pendidikan karena mempersiapkan peserta didik untuk

⁶⁹ Anggraini, Sasmia, and Haenilah, "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung."

kehidupan kedewasaannya.⁷⁰ Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan dasar yang dapat membantu anak dalam mengenal diri dan lingkungannya, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.⁷¹ Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang sesuai, seperti rangsangan terhadap panca indera yang berasal dari lingkungan sekitarnya.

b. Tujuan Dan Fungsi Perkembangan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan kognitif yang esensial dalam proses pendidikan, karena memungkinkan individu untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi secara mendalam. Tujuan utama dari pengembangan berpikir kritis adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan membuat keputusan yang tepat, menyelesaikan masalah secara efektif, serta memahami berbagai perspektif dalam menghadapi situasi kompleks. Dengan demikian, berpikir kritis tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga

⁷⁰ Subarjo, Suarni, and Margunayasa, "Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar."

⁷¹ Uswatun et al., "Analisis Deskriptif Penerapan Model Pembelajaran BCCT Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini."

mempersiapkan individu untuk beradaptasi dalam kehidupan sosial dan profesional yang dinamis

Fungsi berpikir kritis dalam konteks pendidikan meliputi peningkatan kemampuan analitis, pengambilan keputusan yang bijak, serta pengembangan sikap terbuka terhadap berbagai pandangan. Peserta didik yang terampil dalam berpikir kritis cenderung lebih mandiri dalam belajar, mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi argumen, serta memiliki keterampilan komunikasi yang efektif. Selain itu, berpikir kritis juga berperan dalam membentuk karakter yang tangguh dan adaptif, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di era informasi saat ini.

c. Urgensi Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis penting untuk dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar bagi kemampuan anak untuk memahami dunia, mengembangkan pemecahan masalah, dan membuat keputusan yang tepat. Dalam dunia yang semakin kompleks dan penuh informasi, berpikir kritis memungkinkan anak-anak untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya, mempertanyakannya, serta menilai relevansi dan validitas informasi tersebut. Hal ini

akan membentuk dasar bagi anak dalam menghadapi tantangan di masa depan, baik di lingkungan akademis maupun sosial.

Kemampuan berpikir kritis juga berkaitan erat dengan perkembangan kognitif yang lebih luas, seperti kemampuan membaca, berhitung, dan memahami pola. Anak yang terbiasa berpikir kritis cenderung lebih mandiri dalam berpikir dan lebih mudah beradaptasi dengan situasi baru. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung stimulasi kemampuan ini, salah satunya melalui permainan yang melibatkan interaksi dan eksplorasi aktif

4. Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

a. Definisi Perkembangan Motorik Kasar

Fisik atau tubuh manusia merupakan system organ yang kompleks dan sangat mengagumkan. perkembangan fisik manusia terjadi mengikuti prinsip Cephalocaudal, yaitu bahwa kepala dan bagian atas tumbuh berkembang lebih dahulu, sehingga bagian atas tampak lebih keras daripada bawah. Kuhlen dan Thomson mengemukakan bahwa perkembangan aspek individu meliputi empat aspek, yaitu 1) System saraf yang sangat mempengaruhi

perkembangan kecerdasan emosi. 2) otot-otot yang mempengaruhi perkembangan kekutan dan kemampuan motorik 3) Kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan yang sebagai anggotanya terdiri atas lawan jenis 4) Struktur fisik/tubuh yang meliputi tinggi, berat dan proporsi.⁷²

Elizabeth B. Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Yakni sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak yang saling berkoordinasi. Menurut Wiliam dan Monsama, motorik dapat di definisikan menjadi suatu gerakan yang menggunakan otot kecil atau besar. Otot besar dan kecil tersebut motorik kasar (gross motor Skill) dan motorik halus (soft motor skill) Semakin bagus perkembangan motorik seseorang, maka daya kerja seseorang tersebut menjadi semakin bagus atau sebaliknya, Maka, kemampuan gerakan bisa

⁷² Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*.

menjadi tolak ukur seseorang yang berhasil melakukan tugas kemampuan suatu gerakan.⁷³

Motorik kasar adalah kemampuan gerakan mengendalikan otot besar yang melibatkan koordinasi tangan (otot lengan) dengan kaki yang memungkinkan seluruh tubuh melakukan gerakan. Contohnya berjalan, berlari, menendang, melompat, dan lain sebagainya. Menurut John W. Santrock dimulai dari perkembangan postur tubuh yang merupakan dasar bagi keterampilan motorik kasar dan juga aktivitas yang lain.⁷⁴ Menurut Seefel dan David Gallahue terbagi menjadi tiga yaitu gerak lokomotor (meliputi berjalan, melompat, berlari, meluncur), gerak nonlokomotor (meliputi gerakan yang berdiam ditempat seperti mengangkat, berayun, mendorong, menarik), dan gerak manipulatif atau memproyeksi dan menerima benda (meliputi menangkap atau melempar benda).⁷⁵

⁷³ Khadijah and Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*.

⁷⁴ Fajzrina, Ngaisah, and Pratamasari, "Analysis of Detection of Growth and Development In Gross Motor Toddlers (Case Study of Babies Aged 6 Months Cannot Pronning, Roll and Crooked)."

⁷⁵ Khadijah and Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*.

Sepanjang 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca anak lahir, anak dapat mengendalikan Gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Rasulullah juga menyampaikan tentang cara mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan cara berenang, memanah, dan berkuda. Salah satunya hadits yang diriwayatkan oleh mauquf dari Sayyidina Umar “umar bin khattab telah mewajibkan penduduk Syam supaya mengajar anak-anak kamu berenang, dan memanah, dan menunggang kuda”. Atau dari hadits lain yang diriwayatkan oleh Ibn Umar “ajarilah anak-anak lelakimu berenang dan memanah, dan ajari menggunakan alat pemintal untuk wanita” (HR. Baihaqi).⁷⁶

⁷⁶ Rofi'ah and Widiyati, “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi ‘Travel Playmat’ Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun.”

Tabel 1.2 Unsur-Unsur Perkembangan Motorik Kasar

Kekuatan	Kemampuan otot untuk menghasilkan tenaga dalam melakukan aktivitas fisik. seperti melompat, berlari, dan memanjat. Kekuatan yang baik membantu anak-anak dalam menjalani aktivitas fisik yang memerlukan daya tahan otot.
Koordinasi	Koordinasi adalah kemampuan untuk menggabungkan gerakan beberapa bagian tubuh secara efisien dan harmonis. Koordinasi yang baik penting untuk aktivitas yang melibatkan tangan dan kaki secara bersamaan.
Kecepatan	Kecepatan mengacu pada kemampuan untuk bergerak dengan cepat dalam jangka waktu tertentu. Pada keterampilan motorik kasar, kecepatan penting dalam aktivitas seperti berlari atau bereaksi cepat dalam permainan. Kecepatan dipengaruhi oleh kekuatan otot dan koordinasi tubuh.
Keseimbangan	Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh secara stabil, baik dalam keadaan diam maupun bergerak. Keseimbangan yang baik diperlukan dalam aktivitas seperti berjalan di atas permukaan yang sempit atau berdiri dengan satu kaki. Keseimbangan mendukung kontrol postur dan mencegah jatuh selama gerakan.
Kelincahan	Kelincahan adalah kemampuan untuk bergerak dengan cepat dan berubah arah dengan efisien. Ini mencakup kemampuan untuk mengubah posisi tubuh dengan cepat dan tepat, serta melakukan gerakan kompleks dalam waktu singkat. ⁷⁷

⁷⁷ Istikomah, "PENERAPAN GAMES MOTORIC SKILL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH WONOKETRO."

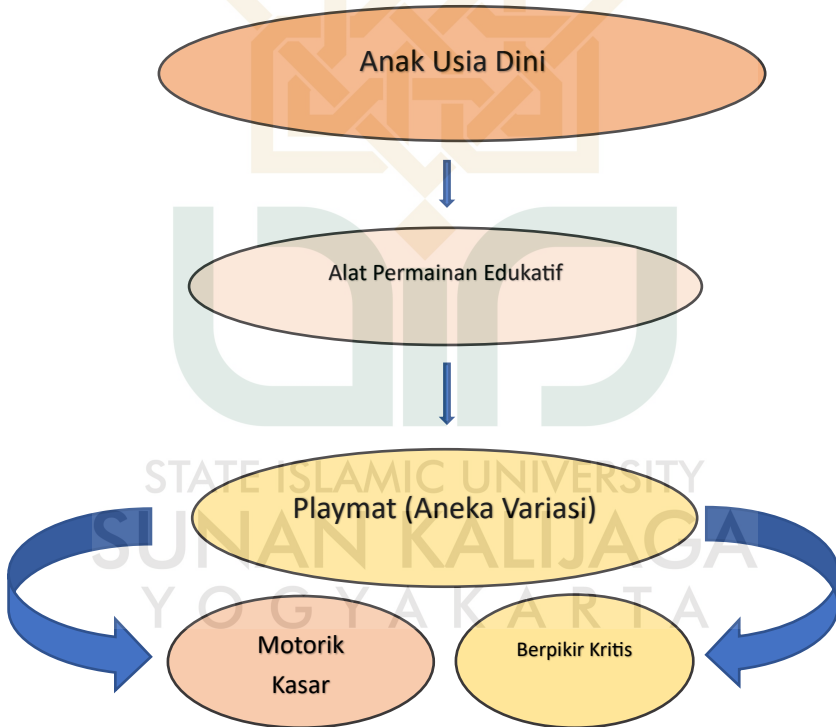
b. Aspek Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik merupakan suatu proses kemampuan motorik anak tumbuh dan berkembang. Perkembangan motorik anak yang berkembang lebih dulu adalah perkembangan motorik kasar dari pada perkembangan motorik halus. Hal ini terlihat ketika anak pertama kali dapat berlari atau berjalan dengan otot besar mereka sebelum dapat menggunakan jari untuk menangkap bola atau menggunting.

Pada usia ini kegiatan fisik anak sudah mulai aktif, anak akan berani mencoba hal-hal yang baru dan lebih menantang. Anak mulai mencoba naik sepeda dan bermain dengan teman sebayanya atau orang tua.

H. Kerangka Berpikir /Konsep Penelitian

Dalam sebuah penelitian, diperlukan adanya kerangka konsep atau peta konsep yang akan disusun. Secara umum, kerangka atau peta konsep adalah gambaran hubungan antara berbagai konsep yang akan diamati dan diukur melalui penelitian yang dilakukan. Berdasarkan teori yang telah dibahas, kerangka konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan belum didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁷⁸ Oleh karena itu, berdasarkan teori dan perumusan yang telah disusun, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Pembelajaran menggunakan Playmat “Aneka Variasi” memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar anak di BA Aisyiyah Tanjungsari.

H_o : Pembelajaran menggunakan Playmat “Aneka Variasi” tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar anak di BA Aisyiyah Tanjungsari.

⁷⁸ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan).”

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan, diperoleh bahwa terdapat hasil uji kelayakan dan hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Dinyatakan dalam perhitungan pengujian hipotesis dan uji t-test independent serta uji N-Gain yang dilakukan di BA Aisyiyah Tanjungsari Kecamatan Manisrenggo Kabupaten Klaten, Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab pembahasan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh permainan Playmat “Aneka Variasi” terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah perlakuan menggunakan media Playmat.
2. Terdapat pengaruh permainan Playmat “Aneka Variasi” terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di BA Aisyiyah Tanjungsari. Hasil uji-t juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa media tersebut mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

3. Efektivitas permainan Playmat terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun tergolong sedang hingga tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 70,30%, yang berarti media tersebut cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak secara menyeluruh.
4. Efektivitas permainan Playmat terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun tergolong sedang hingga tinggi. Rata-rata N-Gain sebesar 77,80% menunjukkan bahwa media Playmat juga efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerak.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian di atas, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Permainan Playmat Aneka Variasi terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel, baik berpikir kritis maupun motorik kasar, memberikan implikasi secara terpisah maupun secara bersamaan. Berikut adalah uraian implikasi berdasarkan kesimpulan tersebut:

1. Pendidik dapat mengambil upaya untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain menggunakan Permainan Playmat Aneka Variasi.

2. Membiasakan pendidik dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna bagi anak.
3. Terbentuknya interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan anak secara optimal.
4. Alasan peneliti memberikan perlakuan lebih dari satu kali adalah untuk mengamati dan mengevaluasi hasil perkembangan kemampuan berpikir kritis dan motorik kasar anak yang dipengaruhi oleh penggunaan Permainan Playmat Aneka Variasi.

C. Saran

1. Diharapkan guru yang akan menggunakan media Permainan playmat “Aneka Variasi” mempersiapkan diri dengan melibatkan guru pendamping saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kehadiran guru pendamping sangat penting untuk memberikan bimbingan, pengawasan, serta motivasi kepada anak selama bermain agar proses pembelajaran berjalan efektif dan aman. Selain itu, guru pendamping dapat membantu mengelola anak yang membutuhkan perhatian khusus sehingga setiap anak memperoleh stimulasi yang optimal sesuai dengan kebutuhannya.

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan playmat, sangat dianjurkan agar kegiatan dilakukan di ruangan yang luas dan aman. Ruangan yang cukup luas memungkinkan anak bergerak dengan leluasa tanpa risiko saling bertabrakan atau mengalami cedera. Selain itu, keamanan ruang belajar harus diperhatikan dengan cermat, seperti penggunaan alas lantai yang empuk dan bebas dari benda-benda berbahaya untuk mencegah risiko kecelakaan selama anak melakukan aktivitas motorik kasar.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel dan lokasi penelitian agar hasil yang diperoleh lebih representatif dan dapat digeneralisasi ke berbagai konteks pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, Aghnaita. “Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak).” *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 219–34.
- Agustia, Erine. “MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI.” *Jurnal Agilearner* 1, no. 1 (February 12, 2023). <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>.
- Anggraini, Gian Fitria, Sasmiati Sasmiati, and Een Yayah Haenilah. “Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung.” *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana* 1, no. 1 (2020). <http://repository.lppm.unila.ac.id/26385/>.
- Ardiyansyah, Muhammad. *Perkembangan Gerak Dan Motorik Pada Anak Usia Dini*. GUEPEDIA, 2022. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=JxKfEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Elizabeth+B.+Hurlock+menyatakan+bahwa+perkembangan+motorik+sejalan+dengan+kematangan+syaraf+dan+otot.+Yakni+sebagai+perkembangan+dari+unsur+kematangan+pengendalian+gerak+tubuh+dan+otak+sebagai+pusat+gerak+yang+saling+berkoordinasi.&ots=_XBIObfyWi&sig=7aLA3-grjM7iyQXWTHKuBZe-HpM.

Ariani, Indri, Raisya Nafilah Lubis, Salsabila Henrita Sari, Yohana Fransisca, and Fauziah Nasution. “Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 12347–54.

Aruna, Alby, Khoirul Muanam, Purnomo Purnomo, and Yerry Soepriyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Playmat Interaktif Audio Visual Sebagai Stimulasi Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang.” *Journal on Education* 6, no. 4 (2024): 19177–87.

Ashadi, F. “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi.” *Education Journal: Journal Educational Research and ...*, 2022. <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/ej/article/view/649>.

Avianti. “Peningkatan Profesionalisme Guru PAUD Dalam Penguasaan Kurikulum Merdeka Dengan STEAM Berbasis Loose Part Di Yogyakarta | Pramudyani | Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan,” 2022. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/senimas/article/view/11434>.

Ayuningtyas, Lintang, and Tri Sunarsih. “STATUS GIZI DENGAN PERKEMBANGAN BALITA STUNTING.”

Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan 19, no. 1 (2024): 29–38.

BAMBANG, HERIADI. “PENGARUH PEMBELAJARAN DARING, RESPON PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA,” 2023. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/69988>.

Cáceres, Martín, Miguel Nussbaum, and Jorge Ortiz. “Integrating Critical Thinking into the Classroom: A Teacher’s Perspective.” *Thinking Skills and Creativity* 37 (2020): 100674.

Chasanah, Abidatul. “ANAK USIA DINI DALAM PANDANGAN AL-QURAN, AL-HADIST SERTA PENDAPAT ULAMA” 4 (2019).

Cleovoulou, Yiola, and Pamela Beach. “Teaching Critical Literacy in Inquiry-Based Classrooms: Teachers’ Understanding of Practice and Pedagogy in Elementary Schools.” *Teaching and Teacher Education* 83 (2019): 188–98.

Cortázar, Catalina, Miguel Nussbaum, Jorge Harcha, Danilo Alvares, Felipe López, Julián Goñi, and Verónica Cabezas. “Promoting Critical Thinking in an Online,

Project-Based Course.” *Computers in Human Behavior* 119 (2021): 106705.

Dewi, Putri Auliyana. “EFEKTIVITAS EDU PLAYMAT UNTUK STIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN.” PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2024.

Dini, Murtono. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis AUD Melalui Penerapan STEAM.” n.d.

Divanca, Jessica, Yuliani Nurani, and Hikmah Hikmah. “Senam Kreasi AHARIA Untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2024): 7–7. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.66>.

Erwanda, Desy Rizka, and Panggung Sutapa. “Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3323–34.

Estari, Aan Withi. “Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran.” In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3:1439–44, 2020. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/56953>.

Fadlillah, M. *Buku Ajar Konsep Dasar PAUD*. Samudra Biru, 2020.

<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=biF9EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Sedangkan+menurut+Permendukbud+No.146+Tahun+2014,+anak+usia+dini+adalah+anak+yang+berada+dalam+rentang+usia+0-6+tahun.+Pada+usi+ini,+anak+mengalami+pertumbuhan+dan+perkembangan+yang+sangat+pesat,+sehingga+membutuhkan++stimulasi+yang+tepat+agar+dapat+tumbuh+berkembang+secara+maksimal&ots=RjAp48UYlg&sig=3YEL57swbEWPeY9eQADMYCeBNGg>

Fadlillah, Muhammad. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media, 2019.

[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=fja2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=M.+Fadlillah,+Buku+Ajar+Bermain+dan++Permainan+Anak+Usia+Dini,+Pertama.+\(Jakarta:++Prenadamedia+Group+Divisi+Kencana,+2019\)&ots=BIWFXHLmo_&sig=03MZjRkSk8CvSJco5Z58WUMdVw0](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=fja2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=M.+Fadlillah,+Buku+Ajar+Bermain+dan++Permainan+Anak+Usia+Dini,+Pertama.+(Jakarta:++Prenadamedia+Group+Divisi+Kencana,+2019)&ots=BIWFXHLmo_&sig=03MZjRkSk8CvSJco5Z58WUMdVw0)

Fajzrina, Lati Nurliana Wati, Nur Cahyati Ngaisah, and Ira Pratamasari. "Analysis of Detection of Growth and Development In Gross Motor Toddlers (Case Study of Babies Aged 6 Months Cannot Pronning, Roll and Crooked)." *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (2022): 206–17.

- Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=mhn9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=aspek+perkembangan+motorik+anak+usia+dini&ots=XD-SAXSShW&sig=8trN3rIYUEHlvKou-4y7OILhus>.
- Firda, T. F., R. Novianti, D. Andriani, M. P. S. Jaya, and ...
 “PELATIHAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) RAMAH LINGKUNGAN (BAHAN BEKAS) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU.” *Kreasi: Jurnal ...*, 2023.
<http://jurnal.piaud.org/index.php/kreasi/article/view/460>.
- Hadi, S., Nurhayati, L. “Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Anak Usia Dini.” 2021.
- Hermawan, D. “Pengembangan Kecepatan Motorik Kasar Melalui Permainan Fisik Pada Anak Prasekolah.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Berkembang*, 2024.
- Hewi, La, and Muh Shaleh. “Refleksi Hasil PISA (the Programme for International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 4, no. 01 (2020): 30–41.

Hidayat, Syarip, and Lutfi Nur. "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 13, no. 1 (2018): 29–35.

Hurriyati, Dwi, and adeliassafitri. "Metode Playmate Sensory Path Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Pelangi Desa Tanjung Tambak Baru." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 6, no. 1 (January 12, 2025): 613–18. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5220>.

Husaini, Qudsi Mutawakil, and Dewi Mulyani. "IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PLAYMAT UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR MELOMPAT ANAK USIA DINI (Studi Kasus Kelompok B Di PAUD Cendrawasih 8 Gekbrong." *Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Ekonomi* 2, no. 2 (2024): 57–66.

Imamah, Z., and M. Muqowim. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part." *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender ...*, 2020. <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>.

Imamah, Zakiyatul, and Muqowim Muqowim. "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini

Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part.” *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 2020, 263–78.

Imel, Amanda Amelia, and Septi Fitriana. “The Effect of Zig-Zag Running Games on Gross Motor Skills of Early Childhood Group B at Paud IT Auladuna 1 Bengkulu City.” *Journal of Early Childhood Development and Education* 1, no. 2 (2024): 53–57.

Indarwati, Sutrisno, Desty Endrawati Subroto, Giandari Maulani, Nina Yuminar Priyanti, Nadia Kurnia Fauziah, Rina Yuliwati, Aan Aliyah, A. Hadikusumo Reina, Ita Suryaningsih, and Nunung Suryana Jamin. “Pendidikan Anak Usia Dini. Sada Kurnia Pustaka,” 2023.

Istikomah, Siti. “PENERAPAN GAMES MOTORIC SKILL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR SISWA BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH WONOKETRO.” PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2021.
<http://eprints.umpo.ac.id/6453/>.

Itsna, Azizatul, Muniroh Munawar, and Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti. “Stimulasi Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Masa Belajar Dari Rumah (Bdr).” *Jurnal Wawasan Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 32–39.

Julianti, Hani, Yuliani Nurani, and Niken Pratiwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2024): 11–11. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.70>.

Kesumawati, Selvi Atesya Kesumawati Selvi Atesya, Bayu Hardiyono Bayu Hardiyono, Vinny Marselly, and Husni Fahritsani Husni Fahritsani. “The Development of V2 Playmat Game to Increase Movement Skill Children with Intellectual Disability (ID).” *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani* 6, no. 1 (2022): 190–97.

Khadijah, M. Ag, and Nurul Amelia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Prenada media, 2020. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Bf72DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pendapat++Elizabeth+B.+Hurlock+yang+menyatakan+bahwa++perkembangan+motorik+merupakan+faktor+pematangan++yang+mengatur+gerak+tubuh+dan+otak+yang+merupakan++pusat+control+sebuah+aktivitas+++gerakan+yang++dilakukan+oleh+seseorang.+Tidak+hanya+itu,+K.+Eileen++dan+Lynn+R.+Marotz+juga+mengatakan+bahwa+adanya++stimulasi++pertumbuhan++yang++cepat++dapat++meningkatkan+kekuatan+otot+untuk+bergerak.&ots=IQCBBgdakB&sig=YJEIVQDdicWnt-5l3J-Ll3yI2iI>.

Kusuma, Tesya Cahyani. “Pengaruh Pendekatan Proyek Terhadap Berpikir Kritis Anak Kelompok B Di TKIT Adzkia I Padang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 4588–4600.

Kusuma, Tesya Cahyani, and Heni Listiana. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media, 2021.

<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ZQgtEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Kusuma+dan+Listiana,+Pengembangan++Pembuatan+APE+Bagi+Anak+Usia+Dini.+&ots=0aP1cqKuz7&sig=F7Ext7bqOKASt2qL93NHZ3zLorw>.

Laksana, Dek Ngurah Laba, Konstantinus Dua Dhiu, Efrida Ita, Florentianus Dopo, Yanuarius Ricardus Natal, and Odilina Palmarista Azi Tawa. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit NEM, 2021.

https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=qSwnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=aspek+perkembangan+motorik+anak+usia+dini&ots=u_gqyskwgF&sig=MhmCRhRRXPO7v2kcnpjy8GpDagk.

Marpaung, Threesya, Uswatul Hasni, and Tumewa Pangaribuan. “Pengembangan Model Project Baset Learning Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

(Hots) Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 3842–54.

Maryuqoh, Siti, and Panggung Sutapa. “Pengembangan Model Senam Si Buyung Untuk Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (January 16, 2022): 2345–58. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2126>.

Maulidah, Evi. “Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 52–68.

Melindah, Melindah. “PENGARUH PERMAINAN PLAYMAT DENGAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB-C YPAC PALEMBANG,” 2023. <http://repository.binadarma.ac.id/id/eprint/7373>.

Monicha, Nisa. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit.” *Jurnal Cikal Cendekia* 1, no. 1 (2020). <http://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/907>.

Mufid, A., S. Fatimah, N. Aeeni, and A. Asfahani. “Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Naturalistik Melalui Metode

Outbound (Studi RA Muslimat NU XVII Keser).”
Absorbent Mind 2, no. 02 (2022): 1–9.

Mulyani, P., Pertiwi, N. A.,. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penggunaan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini.” 2022. <http://repository.upi.edu/83404>.

Nada, Qurrotun, Yuliani Nurani, and Hikmah Hikmah. “Inovasi Permainan Engklek Untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (February 19, 2024): 13–13. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.316>.

Nasution, F., Umar, D. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai.” *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2022.

Negara, T. D. W., and H. N. Fauziah. “Empowerment Edukatif Guru PAUD Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukasi Ramah Anak Inklusi Berorientasi SALINGTEMAS.” *WISDOM: Jurnal Pendidikan* ..., 2022. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/wisdom/article/view/5013>.

Nofianti, Rita. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher, 2021.

<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=vwUxEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA111&dq=Dasar-Dasar+Pendidikan+Anak+Usia+Dini&ots=7Ficzhu9Yp&sig=FsUf7RRhO2VH5JpaB4gwqcCsOVQ>.

Nugroho, A., & Lestari, S. “Pengaruh Media Visual Terhadap Pengembangan Berpikir Kritis Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023.

Nugroho, T., Fadilah, R., Hapsari, S.,. “Pengaruh Permainan Pola Tempo Terhadap Peningkatan Kecepatan Gerak Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Gerak Anak*, 2022.

Nuraeni, Eni, and Annisa Purwani. “Improving Gross Motor Ability Using The Playmat Method In Group B2 At Sejahtera Kindergarten Citeko Purwakarta District.” In *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, 364–68, 2022.
<https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/icecem/article/view/192>.

Nurasiah, D., A. Fatimah, and L. Rosidah. “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.” ... *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/10125>.

Papalia, D. E., Feldman, R. D., Martorell, G. "Experience Human Development (14th Ed.). New York: McGraw-Hill Education." *New York: McGraw-Hill Education.*, 2021.
<https://doi.org/10.1234/jpaul.v12i1.4567>.

Pasaribu, I. R. B., Hasibuan, E. R., Harahap, Z. A., & Luthfi, R., Anggraini, E. S. "Kurangnya Penggunaan Media Bermain Yang Menarik Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini PAUD Al-Amin." *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, n.d., 2024.

Patria, Asidigisianti Surya, Nova Kristiana, and Amalia Rizky Novitasari Said Martadi. "Designing Surabaya Heritage Theme for Hopscotch Playmat of Kampoeng Dolanan." In *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2022 (IJCAH 2022)*, 724:314. Springer Nature, 2023.
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=mX60EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA314&dq=Designing+Surabaya+Heritage+Theme+for+Hopscotch+Playmat+of+Kampoeng+Dolanan.+Proceedings+of+the+International+Joint+Conference+on+Arts+and+Humanities.+&ots=tu711UjtwT&sig=4LN86C8T4oeoFA1AFyeO7HJM4D0>.

"PENERAPAN TEORI BELAJAR KOGNITIF JEAN PIAGET DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI," n.d.

- Purwono, Fuad Hasyim, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, and Ronnawan Juniarmoko. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method)*. Guepedia, 2019.
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=PthMEA AAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Metode+Penelitian+Pendidikan+\(Kuantitatif,++Kualitatif+\)&ots=6bLEMPg500&sig=VR0C6CuFE9WlrW8Rhp3Lz45SJGI](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=PthMEA AAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=Metode+Penelitian+Pendidikan+(Kuantitatif,++Kualitatif+)&ots=6bLEMPg500&sig=VR0C6CuFE9WlrW8Rhp3Lz45SJGI).
- Puser, BIMB, and H. Santosa. "Pelatihan Gender Wayang Pada Generasi Muda Bali Untuk Melawan Dampak Negatif Kemajuan Teknologi." *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 2019. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/777>.
- Putra, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., Fadillah, S. "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Papan Telu." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4096>.
- Putri, M. A., Anggraini, R. D. "Pengaruh Media Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini,." 2022.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.142.09>.
- Putri, Shinta Nurtazali, and Nurul Afrianti. "Pengaruh Permainan Playmat Edu Terhadap Kemampuan Merangkak,

Berguling, Dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2023, 13–18.

Rachmayani, I., F. Sahara, and ... “Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Perkembangan Membaca, Menulis Dan Berhitung Pada Anak Usia” ... *of Education and ...*, 2023. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijecs/article/view/1582>.

Rahmasari, Tila, Adriani Rahma Pudyaningtyas, and Novita Eka Nurjanah. “Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun.” *Kumara Cendekia* 9, no. 1 (2021): 41–48.

Rahmawati, R. K. N. “Reaktualisasi Behavioristic Approach Dalam Mengatasi Learning Difficulty.” *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan ...*, 2022. <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/view/6265>.

Rakhmawati, Rakhmawati. “Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4, no. 2 (2022): 381–87.

Reswari, A. “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Hots) Anak Usia 5-6 Tahun.” *JCE (Journal of Childhood Education)*, 2021.

<https://journal fai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/490>.

Retnowati, S. “Pengembangan Berpikir Kritis Anak Melalui Kegiatan Bermain Edukatif.” *Jurnal Pendidikan Anak*, 2021.

Risnawati, Atin, and Dian Eka Priyantoro. “PENTINGNYA PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN” 6, no. 1 (2021).

Riyani, M. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Model Peabody Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pendidik Paud.” *Global Science Society: Jurnal Ilmiah ...*, 2020. <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/gss/article/view/2033>.

Rofi’ah, Siti, and Evita Widiyati. “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukasi ‘Travel Playmat’ Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 7 Tahun.” *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 410–16.

Rosiyanah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. “Pengembangan Media Stimulasi Sensori Anak Usia 4-6 Tahun Berbasis Aktivitas Bermain Tujuh Indera.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.758>.

- Salamah, U., M. Nurwakhid, and W. Agustina. “Melatih Motorik Halus Dengan Membuat Berbagai Macam Bentuk Garis Melalui Media APE Layang-Layang Bergaris.” *Anfatama: Jurnal ...*, 2022. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/Anfatama/article/view/230>.
- Santrock, J. W. “Life-Span Development (18th Ed.).” *New York: McGraw-Hill Education*, 2022. <https://doi.org/10.1234/jpaud.v12i1.4567>.
- Saputri, Dwi Anggi, and Sri Katoningsih. “Peran Guru PAUD Dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak Untuk Berpikir Kritis Pada Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 2779–90.
- Setyaningsih, E., Wahyuningsih, S. “Pengaruh Media Visual Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2021.
- Subarjo, Michael Donny Pradana, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa. “Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 1 (2024): 313–18.

Sugiono, P. D. “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan (Nuryanto Apri,” 2019.

Sugiyono, P. D. “Metode Penelitian Kualitatif (Keempat).” Alfabeta, 2021.

———. “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan).” *Metode Penelitian Pendidikan* 67 (2019).

Sugiyono, S. “Metode Penelitian Kualitatif, Untuk Penelitian Yg Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruksi (MPK)–Toko Buku Bandung,” 2022.

Sumarseh, Sumarseh, and Dadan Suryana. “Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 2061–66.

Sumiati, Umi, Ifat Fatimah Zahro, and Syah Khalif Alam. “Strategi Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Media Travel Playmat.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 3 (2023): 258–66.

Suyadi., Humaida, R. T. “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital

Berbasis ICT.” *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 98–107., 2022. . <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>.

Suyadi., Jannah, F. “Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Menggunakan Model BAGUS.” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2023. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10717>.

Syafi’i, Imam, Azimatul Chusnah, Nur Alvi Inayati, and Linda Puspita Sari. “Strategi Pendidikan Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Di Masa Covid-19.” *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 3, no. 1 (2021): 33–40.

Talango, Sitti Rahmawati. *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*. Runzune Sapta Konsultan, 2022. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=0mp7EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Nuryati+dan+Siti+Rahmawati+Talango,+Alat++Permainan+Edukatif+Berbasis+Multiple+Intelligence,+ed.+&ots=78Pq05vqaF&sig=_Lja0NkAyunGTXStTvfkVOxUZas.

Tatminingsih, Sri, and Iin Cintasih. “Hakikat Anak Usia Dini.” *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 1 (2016): 1–65.

- Uswatun, Uswatun, Lilis Suryani, Mona El Liza, and Nor Ilman Saputra. "Analisis Deskriptif Penerapan Model Pembelajaran BCCT Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini." *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 26–36.
- Varas, Diego, Macarena Santana, Miguel Nussbaum, Susana Claro, and Patricia Imbarack. "Teachers' Strategies and Challenges in Teaching 21st Century Skills: Little Common Understanding." *Thinking Skills and Creativity* 48 (2023): 101289.
- Wahyuni, S., Prasetya, D. "Media Playmat Dan Pengaruhnya Terhadap Gerakan Dasar Anak PAUD." *Jurnal Kreativitas Anak Usia Dini*, 2023.
- Widodo, A., Ardiansyah, R. "Pemanfaatan Media Visual-Kinestetik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini." n.d., 2023.
- Widodo, S., Nursanti, R., "Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Latihan Gerak Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Usia Dini*, 2021.
- Windayani, Ni Luh Ika, Ni Wayan Risna Dewi, Sera Yuliantini, Ni Putu Widyasanti, I. Komang Sesara Ariyana, Yosep Belen Keban, Komang Trisna Mahartini, Nur Dafi, and

Putu Eka Sastrika Ayu. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=BSdQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA116&dq=Sedangkan+menurut+Permendukbud+No.146+Tahun+2014,+anak+usia+dini+adalah+anak+yang+berada+dalam+rentang+usia+0-6+tahun.+Pada+usi+ini,+anak+mengalami+pertumbuhan+dan+perkembangan+yang+sangat+pesat,+sehingga+membutuhkan++stimulasi+yang+tepat+agar+dapat+tumbuh+berkembang+secara+maksimal&ots=CsSbROk6J9&sig=AQgRTkejOIutp7QxTQ370o2FByg>.

Wulandari, Y. *Upaya Meningkatkan Minat Baca Tulis Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Al-Azhar 15 Surabaya*. repository.um-surabaya.ac.id, 2016.
<https://repository.um-surabaya.ac.id/1424/>.

Wuryandani, W., Ardianto, D., Harjono, A. "Strategi Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif." *Jurnal Golden Age*, 2022.
<https://doi.org/10.24235/gold.v6i1.10764>.

Yasbiati, M. Pd, and Gilar Gandana. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi, 2018.
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Q4T6D>

wAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=lat+Permainan+Edu
katif+untuk+Anak+Usia+Dini+(Teori+dan+Konsep+Das
ar)+oleh+Dra.+Yasbiati,+M.Pd,+Gilar+Gandana,+M.Pd
&ots=V7Si_P-NXH&sig=9-
A60NIQKYwydyshxGbnf2AI-5M.

Yuliani, T., Ramadhan, A. “Permainan Lari Cepat Dan Dampaknya Terhadap Kecepatan Reaksi Motorik Anak.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Usia Dini*, 2022.

Yunita, Herina, Sri Martini Meilanie, and Fahrurrozi Fahrurrozi. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 425–32.

Yusuf, H., Mulyani, T., Sari, D.,. “Efektivitas Permainan Motorik Dalam Mengembangkan Kemampuan Gerak Lokomotor Dan Non-Lokomotor Anak Usia 5–6 Tahun.” *Jurnal PAUD Kreatif*, 2022.

Yusvita, Yocy. “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Putra II Kota Jambi,” 2023.