



Pengembangan *Board Game* pada P5 Bernalar Kritis dalam Kurikulum di Taman Kanak-Kanak

Ilmi Tahirah¹, Herlina², Syamsuardi³, Hajerah⁴, dan Herman⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran board game dalam mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dimensi bernalar kritis di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas dua TK di Kota Makassar, masing-masing melibatkan 10 anak usia 5–6 tahun dan 3 guru. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan media P5 yang menarik dan efektif, serta kontribusi akademik dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran kritis di pendidikan anak usia dini. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media dan buku panduan termasuk dalam kategori sangat layak. Tahap implementasi dilakukan selama lima hari dengan tema "Jelajah Kota", dan kegiatan pembelajaran dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis anak melalui permainan tematik dan eksploratif. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat praktis (94,72%), sangat efektif (92,35%), dan mendapat respons guru yang sangat baik (92,36%). Selain itu, hasil observasi menunjukkan capaian perkembangan kemampuan bernalar kritis anak sebesar 93,64%. Temuan ini menunjukkan bahwa media board game efektif dan layak digunakan untuk mendukung pengembangan dimensi bernalar kritis anak dalam konteks Kurikulum.

Kata Kunci : Board Game; P5; Bernalar Kritis

ABSTRACT. This study aims to develop board game learning media to support the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) critical reasoning dimension in Kindergarten. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects of the study consisted of two kindergartens in Makassar City, each involving 10 children aged 5–6 years and 3 teachers. This study provides a practical contribution for teachers in providing interesting and effective P5 media, as well as an academic contribution in the development of critical learning theory and practice in early childhood education. The validation results by material and media experts showed that the media and guidebook were included in the very feasible category. The implementation stage was carried out for five days with the theme "Exploring the City", and learning activities were designed to stimulate children's critical thinking skills through thematic and exploratory games. The implementation results showed that the media was declared very practical (94.72%), very effective (92.35%), and received a very good response from teachers (92.36%). In addition, the observation results showed that the achievement of the development of children's critical reasoning abilities was 93.64%. This finding shows that board game media is effective and feasible to be used to support the development of children's critical reasoning dimensions in the context of the Curriculum.

Keyword : Board Game; P5; Critical Thinking

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal mendasar dan sangat penting. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu [1]. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah lembaga pendidikan formal, informal atau non formal, walaupun memiliki perbedaan tetapi memiliki tujuan yang sama yaitu menstimulasi tumbuh kembang anak baik kemampuan dasarnya maupun perilaku [2]. Pembimbingan ini meliputi aspek fisik dan psikis dengan upaya stimulasi aspek moral, agama, psikomotorik, emosional, sosial dan kognitif dilaksanakan seefektif mungkin agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai optimal. Usia dini ialah tahap awal yang menentukan impian serta intensitas anak dalam menghadapi masa depan [3]. Fase ini muncul tanda seperti munculnya rasa ingin tahu yang tinggi pada anak. Ketika muncul rasa ingin tahu yang tinggi ini diharapkan guru dapat menjadi fasilitator yang menyediakan beragam materi, sumber belajar, alat peraga atau media pembelajaran. Fase yang dikenal sebagai fase keemasan [4]. Pendidikan efektif yang diberikan kepada anak saat usia keemasannya menjadi bekal penting jangka panjang pada perkembangannya [5]. Maka dari itu, masa anak-anak merupakan fase yang amat krusial untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini [6]. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah serta kegiatan yang bersifat monoton, seperti menulis dan mewarnai, yang belum mampu merangsang kemampuan berpikir kritis anak secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di dua Taman kanak-Kanak kota Makassar menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam dimensi bernalar kritis, yang ditandai dengan rendahnya kemampuan mereka dalam bertanya, mengambil keputusan, dan menyampaikan pendapat secara mandiri (Observasi, 2–4 Oktober 2024). Guru juga mengakui bahwa pembelajaran masih terfokus pada penggunaan buku paket tanpa didukung oleh media yang dapat menstimulasi proses berpikir anak. Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran inovatif yakni *board game* interaktif berbasis permainan timbal balik yang didesain khusus untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis anak berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Produk ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan bagi guru, dan dapat digunakan secara individual maupun berkelompok. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak, terutama dalam memberikan pengalaman belajar langsung, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa [7].

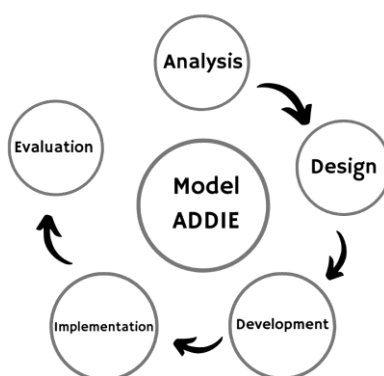
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan terhadap media board game dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis di Taman Kanak-Kanak, mendeskripsikan prototype media yang dikembangkan, serta mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media board game tersebut dalam mendukung penguatan kemampuan bernalar kritis anak usia dini. Penelitian relevan menunjukkan bahwa *board game* memiliki kontribusi besar dalam

pengembangan kualitas pembelajaran, khususnya dalam membangun keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. diantara penelitian relevan terdapat tiga yang dapat dijadikan rujukan utama. Pertama, penelitian oleh Nurhayani yang mengembangkan media *board game* untuk siswa kelas IV SD dan menyimpulkan bahwa media tersebut cukup layak digunakan [8]. Kedua, penelitian oleh Nugroho yang merancang board game matematika untuk siswa kelas VIII SMP, dan hasilnya menunjukkan media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan [9]. Ketiga, penelitian oleh Maryanti et al. yang mengembangkan *board game* berbasis permainan tradisional egrang batok untuk pembelajaran matematika di kelas IV SD, yang terbukti layak dan praktis digunakan dalam implementasi Kurikulum 2013 [10]. Ketiga penelitian tersebut relevan dalam hal penggunaan media board game sebagai alat bantu pembelajaran, penelitian saya memiliki perbedaan signifikan baik dari segi sasaran, pendekatan, maupun konteks implementasi. Penelitian ini secara khusus ditujukan untuk anak usia dini di taman kanak-kanak, berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menyorot jenjang SD dan SMP. Pengembangan media pada penelitian ini juga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga dirancang khusus untuk mendukung dimensi bernalar kritis dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang merupakan bagian dari kurikulum Merdeka.

Sebagai landasan teori, penelitian ini menggunakan teori pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning Theory*) yang dikembangkan oleh [11]. Teori ini menyatakan bahwa pengalaman menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran. Anak-anak belajar secara efektif ketika mereka terlibat langsung dalam pengalaman konkret, melakukan refleksi, membangun konsep, dan menguji ide melalui eksperimen aktif. Ini sejalan dengan pandangan Froebel mengenai pentingnya bermain dalam belajar [12] pendekatan pembelajaran di PAUD yang menekankan belajar melalui bermain dan pengalaman langsung sebagai bentuk konkret dari pembentukan pemahaman dan keterampilan. Anak identik dengan bermain, bermain adalah dunia bagi anak, melalui bermain anak belajar banyak hal [13]. Dari bermain, anak akan memunculkan daya imajinasi yang besar [14].

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini meliputi lima tahap utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media, proses pengembangan, penerapan dalam pembelajaran, serta tahap evaluasi untuk menilai hasil dan efektivitas media yang dikembangkan. Berikut ini desain penelitian model ADDIE :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Berikut ini tabel tahapan model ADDIE serta deskripsi kegiatan pada tiap tahapan:

Tabel 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap	Deskripsi Kegiatan
<i>Analysis</i> (Analisis)	- Identifikasi masalah dan kebutuhan media pembelajaran P5 dimensi bernalar kritis di TK. - Studi kurikulum dan karakteristik anak usia 5–6 tahun. - Observasi, wawancara, dan studi dokumen di TK.
<i>Design</i> (Perancangan)	- Perumusan tujuan pembelajaran dan indikator bernalar kritis. - Pengembangan konsep <i>board game</i> (cerita, tema "Jelajah Kota", komponen). - Penentuan materi P5 dimensi bernalar kritis. - Pembuatan <i>mock-up</i> dan <i>storyboard</i> media serta buku panduan.
<i>Development</i> (Pengembangan)	- Realisasi desain menjadi <i>board game</i> dan buku panduan. - Validasi produk awal oleh ahli materi dan ahli media. - Revisi produk berdasarkan masukan validator.
<i>Implementation</i> (Implementasi/Uji Coba)	- Uji coba terbatas di dua TK di Makassar. - Melibatkan 10 anak (usia 5–6 tahun) dan 3 guru. - Pelaksanaan pembelajaran dengan <i>board game</i> tema "Jelajah Kota" selama 5 hari. - Pengumpulan data melalui observasi dan angket.
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	- Analisis data validasi ahli, kepraktisan, efektivitas, respons guru, dan capaian bernalar kritis anak. - Evaluasi formatif sepanjang proses. - Penentuan kelayakan dan efektivitas produk akhir.

Tahap *analysis* merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan penguatan dimensi bernalar kritis anak usia dini. Selanjutnya, pada tahap *Design*, dilakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis tersebut, termasuk perencanaan isi, bentuk, dan mekanisme permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Tahap *Development* mencakup proses pembuatan media board game dan pelaksanaan validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan media. Setelah itu, tahap *Implementation* dilakukan dengan menguji coba media dalam kegiatan pembelajaran guna melihat bagaimana media digunakan di lapangan secara nyata. Terakhir, tahap *Evaluation* bertujuan untuk mengevaluasi hasil penggunaan media melalui penilaian

terhadap aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran P5 pada dimensi bernalar kritis.

Penentuan sampel penelitian melalui teknik purposive sampling. Sampel terdiri dari dua Taman Kanak-Kanak, masing-masing melibatkan 10 anak didik dan 3 orang guru, sehingga total terdapat 20 anak dan 6 guru yang menjadi subjek penelitian. Selain itu, terdapat 2 orang validator yaitu ahli materi dan ahli media, yang dilibatkan dalam proses validasi media *board game* yang dikembangkan. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan aktif mereka dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta kesiapan lembaga untuk melaksanakan uji coba pengembangan media *board game* (*Smartplay Board*) dalam pembelajaran di kelas.

Selanjutnya teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tahapan model ADDIE, dimulai dari wawancara dengan guru pada tahap analisis untuk menggali kebutuhan dan permasalahan pembelajaran terkait penguatan dimensi bernalar kritis anak usia dini. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dan implementasi, digunakan angket dan observasi untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media *smartplay board*. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi isi media, tampilan media, buku panduan penggunaan media, tingkat kebutuhan media, angket respon guru, serta lembar validasi keefektifan dan kepraktisan media. Selain itu, instrumen observasi digunakan untuk menilai kemampuan bernalar kritis anak selama penggunaan media. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan tujuan penelitian dan dimensi Profil Pelajar Pancasila, serta telah melalui validasi ahli sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Sedangkan teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan masukan terbuka dari guru serta validator, yang dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan dan menyempurnakan media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket kepraktisan, serta angket efektivitas media yang dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa rata-rata dan persentase. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sangat valid, valid, cukup valid, atau tidak valid untuk mengetahui kualitas media *Smartplay Board* dalam aspek kelayakan isi, tampilan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *Smartplay Board* sebagai produk utama berupa *board game* edukatif. Selain itu, juga dikembangkan buku panduan penggunaan media sebagai pelengkap untuk memudahkan implementasi dalam pembelajaran. Media yang berfokus pada P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) terkhususnya pada dimensi bernalar kritis dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap *Analysis* (analisis), hasil observasi di TK Al-Wakil dan TK Nurul Muttahid yang terletak di kota Makassar menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia masih sangat terbatas, khususnya media yang mendukung pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dimensi bernalar kritis. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kemampuan bernalar kritis anak menunjukkan perkembangan yang belum optimal, yang ditandai dengan minimnya inisiatif dalam bertanya, mengambil keputusan, serta menyampaikan pendapat secara mandiri. Dari permasalahan tersebut dikembangkan media *board game* yang berfokus pada P5 dimensi bernalar kritis. Media konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Design (Perencanaan), pada tahap ini direncanakan beberapa komponen penting, antara lain perumusan tujuan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan dimensi bernalar kritis anak. Selanjutnya, disusun elemen-elemen yang akan diteliti dalam dimensi tersebut, serta dirancang desain awal media pembelajaran untuk mengidentifikasi kekurangan dan menentukan aspek yang perlu ditambahkan agar media lebih optimal dan mendukung capaian Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada dimensi bernalar kritis. Strategi pembelajaran yang digunakan mengacu pada pendekatan *experiential learning* dari Kolb, yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman konkret secara langsung. Selain itu, juga dirancang instrumen penilaian sebagai alat untuk menilai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Development (Pengembangan), Pada tahap *Development*, media pembelajaran *Smartplay Board* dikembangkan menjadi produk nyata dengan menggunakan bahan-bahan yang dipilih berdasarkan pertimbangan ketahanan dan keamanan untuk anak usia dini. Papan permainan dibuat dari bahan kayu, dadu menggunakan kain, dan kartu perintah atau pertanyaan dilaminasi, sehingga media memiliki daya tahan tinggi agar dapat digunakan dalam jangka waktu lama berulang kali. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, kesesuaian dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun, serta keterpaduannya dengan tujuan dimensi bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila (P5). Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan layak tanpa memerlukan revisi, baik dari aspek isi maupun desain.

Sementara itu, pada buku panduan ditemukan beberapa catatan perbaikan, khususnya terkait aspek tata bahasa. Validator juga menyarankan penambahan penjelasan mengenai karakteristik khusus media *board game* serta penyertaan gambar media sebelum dan sesudah dikembangkan sebagai bahan perbandingan visual. Setelah perbaikan dilakukan sesuai saran, buku panduan dicetak dengan ukuran A5 (148 mm × 210 mm) dan dinyatakan layak sebagai pendamping media dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil produk akhir telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan pada tahap implementasi. Hasil validasi oleh dua orang ahli menunjukkan bahwa media *Smartplay Board* memperoleh skor 16 dari 16 (100%) dan termasuk dalam kategori **sangat layak**. Buku panduan memperoleh skor 37 dari 40 (92,5%) dan juga dinyatakan **sangat layak** setelah satu kali revisi. Selain itu, validasi

kebutuhan media memperoleh persentase **91,67%**, validasi angket respons guru **93,75%**, validasi instrumen kepraktisan **90,62%**, dan validasi instrumen keefektifan **93,75%**—semuanya termasuk dalam kategori **sangat layak, sangat valid, atau sangat efektif**.



Gambar 1. Media Smartplay Board



Gambar 2. Buku panduan media Smartplay Board

Implementation (implementasi) pada tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media *Smartplay Board* dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya untuk mengembangkan dimensi bernalar kritis pada anak usia dini. Kegiatan implementasi dilaksanakan masing-masing selama lima hari di TK Al-Wakil dan TK Nurul muttahid, dengan masing-masing melibatkan 10 anak usia 5–6 tahun dan 3 orang guru. Meskipun kegiatan ini berbentuk mini proyek, pelaksanaannya tetap mengacu pada prinsip Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka. Tema yang diangkat adalah "Jelajah Kota", yang dipilih karena dekat dengan dunia nyata anak dan relevan untuk melatih kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi lingkungan perkotaan.

Selama lima hari implementasi, anak-anak terlibat dalam serangkaian kegiatan tematik bertema "Jelajah Kota" menggunakan media *Smartplay Board* untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis. Hari pertama, anak mengenal peta sederhana dan memahami aturan lalu lintas serta profesi di tempat umum; hari kedua bermain ular tangga dan menjawab pertanyaan terbuka seputar kota; hari ketiga bermain eksploratif dengan puzzle, maze, dan aktivitas pengamatan; hari keempat menyusun jalan perkotaan secara berkelompok; dan hari kelima sebagai puncak proyek, anak mempresentasikan hasil karya mereka di depan teman-teman, menunjukkan kemampuan berpikir kritis melalui argumen dan penjelasan yang disampaikan.

Selama proses implementasi, guru menggunakan buku panduan sebagai acuan pelaksanaan kegiatan dan instrumen penilaian. Data kepraktisan dan efektivitas media dikumpulkan melalui angket guru dan lembar observasi perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Persentase instrumen ARG (Angket Respon Guru)

Hasil persentase Angket Respon Guru dari enam responden menunjukkan **92,36%** dan dinyatakan **sangat baik**.

Tabel 2. Persentase instrumen kepraktisan

Responden	Skor	Persentase	Kategori
Guru 1	57	95%	Sangat Praktis
Guru 2	57	95%	Sangat Praktis
Guru 3	56	93,33%	Sangat Praktis
Guru 4	54	90%	Sangat Praktis
Guru 5	58	96,67%	Sangat Praktis
Guru 6	56	95,83%	Sangat Praktis
Rata-rata	54,5	94,72%	Sangat Praktis
Guru 1	38	79,16%	Baik
Guru 2	44	91,66%	Sangat Baik
Guru 3	46	95,83%	Sangat Baik
Guru 4	46	95,83%	Sangat Baik
Guru 5	46	95,83%	Sangat Baik
Guru 6	46	95,83%	Sangat Baik
Rata-rata		92,36%	Sangat Baik

Hasil persentase instrumen kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata **94,72%** dengan kategori **sangat praktis**.

Tabel 3. Persentase instrumen keefektifan

Responden	Skor	Persentase	Kategori
Guru 1	48	100%	Sangat Efektif
Guru 2	44	91,66%	Sangat Efektif
Guru 3	46	95,83%	Sangat Efektif
Guru 4	48	100%	Sangat Efektif
Guru 5	45	93,75%	Sangat Efektif
Guru 6	47	97,91%	Sangat Efektif
Rata-rata		92,35%	Sangat Efektif

Hasil persentase instrumen keefektifan menunjukkan rata-rata **92,35%** dan dinyatakan **sangat efektif**.

Tabel 4. Observasi penilaian dimensi bernalar kritis

Skor yang Diperoleh	Jumlah Anak	Total Skor per Kategori
11 (Maksimal)	11 anak	121
10	4 anak	40
9	5 anak	45
Total	20 anak	206
Rata-rata		93,64%

Persentase capaian observasi penilaian dimensi bernalar kritis anak sebesar **93,64%**, yang berada dalam kategori **sangat baik**. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah menunjukkan kemampuan bernalar kritis secara optimal selama kegiatan implementasi berlangsung.

Evaluation (evaluasi) tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan dan kelayakan media *Smartplay Board* setelah diimplementasikan dalam pembelajaran proyek P5 dimensi bernalar kritis. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi pada buku panduan. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan berdasarkan hasil angket kepraktisan, angket keefektifan, angket respon guru, dan observasi kemampuan bernalar kritis anak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan sebesar 94,72% (sangat praktis), keefektifan 92,35% (sangat efektif), respon guru 92,36% (sangat baik), dan capaian observasi anak sebesar 93,64% (sangat berkembang). Berdasarkan hasil tersebut, hingga disimpulkan bahwa media *Smartplay Board* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak untuk mendukung pengembangan dimensi bernalar kritis sesuai prinsip P5 dalam kurikulum merdeka. Keberhasilan media ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* dari Kolb (1984), yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika anak terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang aktif, kemudian merefleksikan, mengkonseptualisasi, dan menerapkannya kembali. *Smartplay Board* sebagai media permainan edukatif memungkinkan anak mengalami siklus belajar ini melalui permainan interaktif, tantangan bernalar, dan pemecahan masalah secara langsung.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar anak, terutama dalam memberikan pengalaman belajar langsung, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa [7]. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau teknologi yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif [15], [16]. Penggunaan media yang konkret atau nyata terbukti dapat membantu anak lebih mudah mengingat informasi [17]. Media pembelajaran berfungsi juga untuk motivasi minat belajar anak, menyajikan informasi secara sederhana, dan memberikan instruksi yang jelas [18]. Menurut Herman bentuk media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik materi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal [19].

Board game atau papan permainan merupakan suatu media pembelajaran bentuk permainan yang dimainkan di atas bidang datar dengan cara menempatkan, memindahkan, atau menyingkirkan bidak sesuai aturan tertentu pada papan yang telah diberi pola [20]. Menurut Maryanti, permainan ini berfungsi sebagai media bermain yang melibatkan interaksi langsung antar pemain dan mengandung unsur edukatif [10]. Tasya menyebutkan bahwa *board game* terdiri dari alat dan komponen yang digerakkan di atas permukaan berpola dengan aturan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaannya menciptakan suasana belajar yang aktif karena menggabungkan elemen bermain, berkomunikasi, dan bernalar [21]. Moursund menjelaskan bahwa permainan ini mendorong pemain untuk mengikuti aturan, menggunakan dadu, membuat keputusan, dan bergiliran, yang secara tidak langsung melatih kemampuan sosial dan kognitif [22]. Lebih lanjut, menurut Lindenfield, *board game* efektif dalam mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan [23] dan pemecahan masalah juga menambahkan bahwa media ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas, konsentrasi, dan kepercayaan diri anak, serta cocok untuk gaya

belajar anak yang aktif, eksploratif dan bernalar kritis [24].

Dimensi bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila bertujuan agar peserta didik mampu menafsirkan informasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara objektif [25]. Kemampuan ini penting diasah sejak dini karena berdampak besar pada perkembangan berpikir anak [26]. Menurut Ernawati bernalar kritis melibatkan proses mengolah informasi secara logis untuk mengambil keputusan [27]. Zulyusri menekankan pentingnya keterampilan ini untuk memahami konsep ilmiah, sedangkan Yustina menyebut bahwa tanpa kemampuan bernalar kritis, siswa sulit mengevaluasi informasi [28]. Pollarolo menyatakan bahwa bernalar kritis bukan hanya soal kemampuan kognitif, tetapi juga sikap seperti rasa ingin tahu dan keterbukaan [29]. Sedangkan Pala menambahkan bahwa pemikiran kritis membantu menilai dan memahami, sedangkan pemikiran kreatif menghasilkan ide baru [30]. Kurikulum modern pun kini dirancang untuk mendukung pengembangan berpikir kritis sejak usia sekolah [31]. Sayangnya, menurut Trinanda, kemampuan ini sering terhambat karena guru lebih fokus pada bahan ajar dan kurang memahami metode yang menstimulasi nalar kritis [32].

Pengembangan media dilakukan karena berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru TK, ditemukan bahwa pembelajaran dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), khususnya pada dimensi bernalar kritis, masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis anak secara menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, guru juga mengaku kesulitan menemukan media yang tepat dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran proyek. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media *board game*, yang selanjutnya dirancang khusus untuk P5 dimensi bernalar kritis yang memberi anak pengalaman langsung dalam pembelajaran. Melalui pengembangan media *board game*, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan kemampuan bernalar kritis anak sejak usia dini. Penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pemanfaatan media bermain edukatif yang sesuai dengan karakteristik PAUD dan sejalan dengan kurikulum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smartplay Board* yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, khususnya dalam mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada dimensi bernalar kritis. Media ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak usia dini dan berhasil menarik keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan yang terbatas, yaitu hanya melibatkan dua TK di wilayah tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, media *Smartplay Board* hanya diuji dalam konteks dimensi bernalar kritis tanpa menguji dimensi P5 lainnya. Untuk penelitian

selanjutnya, disarankan agar pengembangan media dilakukan dalam skala yang lebih besar dan mencakup berbagai dimensi Profil Pelajar Pancasila lainnya, serta mempertimbangkan integrasi teknologi digital untuk mendukung efektivitas pembelajaran yang lebih luas.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam proses penelitian ini, terkhususnya kepada orangtua tercinta, keluarga, dosen pembimbing dan validator ahli, dan masih banyak lagi yang penulis tidak dapat disebutkan satu per satu. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada pengelola Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempublikasikan artikel ini. Harapan penulis semoga artikel ini dapat menjadi kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan terkhususnya di bidang PAUD.

REFERENSI

- [1] H. I. S. Nurhidayah, A. Amal, and A. S. W. Asti, "Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar," *J. Has. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–16–11–16, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/19579>
- [2] K. Anwar, "Peran Komunikasi Verbal dalam Penanaman Akhlak Anak Usia Dini," *Linear J. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 79–87, Mar. 2023, doi: 10.53090/jlinear.v7i1.438.
- [3] S. R. Amriani.H and F. Abdullah, "Pengaruh Percobaan Sains Sederhana Terhadap Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *EDUSTUDENT J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, p. 108, Jan. 2023, doi: 10.26858/edustudent.v2i2.43411.
- [4] Leli Fertiliana Dea, M. Yusuf, M. Saidun Anwar, C. Choirudin, and D. Ayu Juniati, "Alat Permainan Edukatif Golf Anak Usia Dini sebagai Program Edupreneur Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 25–36, Mar. 2021, doi: 10.14421/jga.2021.61-03.
- [5] N. S. Rekysika and H. Haryanto, "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 56–61, May 2019, doi: 10.17509/cd.v10i1.16000.
- [6] A. Mukarromah and M. Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–50, Feb. 2022, doi: 10.62759/jser.v1i1.7.
- [7] M. Mawardi, "Designing the Implementation of Model and Instructional Media," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 8, no. 1, pp. 26–40, Jan. 2018, doi: 10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40.
- [8] N. Nurhayani and N. Nurhafizah, "Media dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini di Kuttub Al Huffazh Payakumbuh," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 9333–9343, Sep. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i6.3598.
- [9] D. H. Nugroho, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika

- Kelas VIII Semeseter 1 Kurikulum 2013 di SMP Negeri 48 Jakarta,” *Teach. J. Inov. Karya Ilm. Guru*, vol. 1, no. 2, pp. 150–162, Dec. 2021, doi: 10.51878/teacher.v1i2.720.
- [10] E. Maryanti, A. S. Ekok, and R. Febriandi, “Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4212–4226, Sep. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1486.
 - [11] M. Jung and M. Lee, “Educational needs for virtual reality-based simulation training in the nursing care of adult respiratory patients: an explanatory sequential mixed-methods study,” *BMC Med. Educ.*, vol. 24, no. 1, p. 1068, Sep. 2024, doi: 10.1186/s12909-024-06100-y.
 - [12] J. Fisher, “No pay, no care? A case study exploring motivations for participation in payments for ecosystem services in Uganda,” *Oryx*, vol. 46, no. 1, pp. 45–54, Jan. 2012, doi: 10.1017/S0030605311001384.
 - [13] D. Fairus and S. Purnama, “Pengembangan Media Bermain PVC Tubes dalam Pembelajaran Motorik Anak Usia 3-4 Tahun,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 3, pp. 141–156, Apr. 2019, doi: 10.14421/jga.2018.33-01.
 - [14] Id’ha Tutfi Ulkhatiata and S. Purnama, “The Effect of Lego Games on Improving Children’s Creativity Development,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 177–186, Feb. 2023, doi: 10.14421/jga.2022.74-03.
 - [15] A. Mardhian Ningrum, Tri Sayekti, and Ratih Kusumawardani, “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 179–192, Dec. 2021, doi: 10.14421/jga.2021.64-02.
 - [16] A. Ulfa and R. Rakimahwati, “Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Shabrina Padang,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 49–56, Jun. 2020, doi: 10.14421/jga.2020.52-01.
 - [17] Z. A. Ruslan, H. Herlina, S. Syamsuardi, and A. Lismayani, “Pengaruh Media Alphabet Flipchart Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Bulukumba,” *Pendas Jurnah Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 4144–4150–4144–4150, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i2.14125.
 - [18] A. Afrilliany, “Pengembangan Media Smart Little Board (Hijmalib) Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, pp. 170–188, Jan. 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.839.
 - [19] H. Herman, R. Rusmayadi, and H. Herlina, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Taman Kanak-Kanak,” *J. Educ. Teach.*, vol. 2, no. 2, p. 213, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/16048>
 - [20] S. Noda, K. Shiotsuki, and M. Nakao, “The effectiveness of intervention with board games: a systematic review,” *Biopsychosoc. Med.*, vol. 13, no. 1, p. 22, Dec. 2019, doi: 10.1186/s13030-019-0164-1.
 - [21] D. Gita Tasya, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. Volume 09 No. 2 Juni 2024, pp. 637–650, Jun. 2024, doi: 10.23969/jp.v9i2.13294.
 - [22] M. A. Syakur, “The Use of Board Game in Teaching Speaking to Young Learners,” *English Educ. J. English Teach. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 149–155, Oct. 2020, doi: 10.29407/jetar.v5i2.14633.

- [23] M. N. Luthfi, D. Y. Khairun, and A. S. Prabowo, "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja," *Divers. Guid. Couns. J.*, vol. 1, no. 3, pp. 40–54, 2023, doi: 10.30870/diversity.v1i3.44.
- [24] B. Türkoğlu, "A Mixed Method Research Study on the Effectiveness of Board Game Based Cognitive Training Programme," *Int. J. Progress. Educ.*, vol. 15, no. 5, pp. 315–344, Oct. 2019, doi: 10.29329/ijpe.2019.212.21.
- [25] V. A. Khasanah and A. Muthali'in, "Penguatan Dimensi Bernalar Kritis Melalui Kegiatan Proyek Dalam Kurikulum Merdeka," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 11, no. 2, pp. 172–180, Aug. 2023, doi: 10.24269/dpp.v11i2.7100.
- [26] R. Pandu, I. Purnamasari, and D. Nuvitalia, "Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Pena Edukasia*, vol. 1, no. 2, pp. 127–134, 2023, doi: 10.58204/pe.v1i2.34.
- [27] Y. Ernawati and F. P. Rahmawati, "Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6132–6144, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3181.
- [28] Z. Zulyusri, I. Elfira, L. Lufri, and T. A. Santosa, "Literature Study: Utilization of the PjBL Model in Science Education to Improve Creativity and Critical Thinking Skills," *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 9, no. 1, pp. 133–143, Jan. 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i1.2555.
- [29] E. Pollarolo, I. Størksen, T. H. Skarstein, and N. Kucirkova, "Children's critical thinking skills: perceptions of Norwegian early childhood educators," *Eur. Early Child. Educ. Res. J.*, vol. 31, no. 2, pp. 259–271, Mar. 2023, doi: 10.1080/1350293X.2022.2081349.
- [30] F. Pala, "The Effect of Philosophy Education for Children (P4C) on Students' Conceptual Achievement and Critical Thinking Skills: A Mixed Method Research," *Educ. Q. Rev.*, vol. 5, no. 3, pp. 27–41, Sep. 2022, doi: 10.31014/aior.1993.05.03.522.
- [31] V. C. Gever *et al.*, "Visual media and learning: Effect of interactive television instruction as an intervention strategy for improving the critical thinking skills and disposition of out-of-school nomadic children in Nigeria," *Learn. Motiv.*, vol. 76, p. 101767, Nov. 2021, doi: 10.1016/j.lmot.2021.101767.
- [32] M. A. Trinanda and Y. Yaswinda, "The Effect of Using Loose Parts Media on Critical Thinking Ability in Children Aged 5-6 Years in Learning in Kindergarten," in *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 2022, vol. 668. doi: 10.2991/assehr.k.220602.010.