



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 136-145

Vol. 6, No. 2, Desember 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1491

## **Pengembangan Media Pembelajaran Tebak Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini**

**Nurkhalisa Ramdana<sup>1</sup>, Suardi<sup>2</sup>, Herlina<sup>3</sup>, Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>4</sup>, dan Azizah Amal<sup>5</sup>**

*1,2,3,4,5 Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar*

**ABSTRAK.** Penelitian ini adalah penelitian R&D yang bertujuan (1) untuk mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. (2) untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. (3) untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran tebak gambar. Desain penelitian ini menggunakan 4-D. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan (1) Gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini sangat dibutuhkan oleh guru hasil instrumen gambaran kebutuhan media terdapat 83,33 Responden 1 sedangkan responden 2 sebesar 91,66 dalam kategori valid. (2) Pengembangan media pembelajaran tebak gambar didesain untuk media tebak gambar dan buku panduan. Hasil instrumen buku panduan pada responden 1 terdapat 98,33 dan responden 2 sebesar 96,66 dalam kategori valid (3) keefektifan media pembelajaran tebak gambar diperoleh sangat efektif. Hasil keefektifan media tebak gambar terdapat 86,66 sedangkan responden 2 sebesar 96,66 kategori valid. Hasil instrumen observasi kegiatan anak pada responden 1 terdapat 95,00 dan responden 2 terdapat 93,33 kategori valid. Hasil instrumen angket respon guru pada responden 1 terdapat 93,33 sedangkan responden 2 sebesar 95,00.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran; Tebak Gambar; Kemampuan Berpikir Kritis

**ABSTRACT.** This research is an R&D research that aims (1) to find out the description of the need for developing picture guessing learning media to improve critical thinking skills of early childhood. (2) to find out the practicality of developing picture guessing learning media to improve critical thinking skills of early childhood. (3) to find out the effectiveness of developing picture guessing learning media. This research design uses 4-D. Data collection techniques in this study are interviews, observations, and questionnaires. The results of the study show (1) A description of the need for developing picture guessing learning media to improve critical thinking skills of early childhood is very much needed by teachers. The results of the media needs description instrument were 83.33 of Respondent 1 while respondent 2 was 91.66 in the valid category. (2) The development of picture guessing learning media was designed for picture guessing media and guidebooks. The results of the guidebook instrument for respondent 1 were 98.33 and respondent 2 was 96.66 in the valid category. (3) the effectiveness of the picture guessing learning media was obtained very effectively. The results of the effectiveness of the picture guessing media were 86.66 while respondent 2 was 96.66 in the valid category. The results of the observation instrument for children's activities in respondent 1 were 95.00 and respondent 2 were 93.33 in the valid category. The results of the teacher response questionnaire instrument in respondent 1 were 93.33 while respondent 2 was 95.00.

**Keyword :** Learning Media; Guess the Picture; Critical Thinking Skills

Copyright (c) 2025 Nurkhalisa Ramdana dkk.

✉ Corresponding author : Nurkhalisa Ramdana

Email Address : nurkhalisaramdana32@gmail.com

Received 17 Juni 2025, Accepted 30 Juli 2025, Published 30 Juli 2025

## **PENDAHULUAN**

Anak-anak adalah berkah dari Tuhan Yang Maha Kuasa, kehadiran mereka menjadi amanah yang mengharuskan kita mendidik, membesarkan, dan menyiapkan mereka menjadi dewasa sambil mengembangkan potensi dan kepribadiannya. Di usia dini mereka memang unik; anak-anak mampu mengekspresikan diri secara relatif spontan, dipandu rasa ingin tahu dan antusiasme yang besar terhadap dunia. Pendidikan di kurikulum diarahkan untuk memerdekakan, membangun kemandirian, karakter, nilai-nilai, berpikir ilmiah dan akal sehat. Kurikulum pada pendidikan anak usia dini adalah kurikulum yang memberi fleksibilitas dan berfokus pada materi esensial untuk mengembangkan potensi diri anak melalui proses pembelajaran sebagai pelajar yang berkarakter pancasila. Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan ke arah perkembangan anak, yaitu perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi, dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak berdasarkan kelompok usia anak [1]

Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas dari hal yang sederhana hingga paling kompleks. Kemampuan Nalar merupakan sebuah kemampuan yang sangat penting dalam mengatasi masalah dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks. Nalar logis didasarkan pada prinsip logika dan aturan-aturan yang baku dan memungkinkan seseorang untuk menganalisis informasi dan membuat keputusan berdasarkan fakta yang ada. Kemampuan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir otak, pikiran digunakan dalam mengenali, serta mencari informasi, dan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu [2]. Fitri menemukan bahwa permainan tebak gambar dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui peningkatan kemampuan observasi, penalaran, dan pengambilan keputusan [3].

Berdasarkan hasil penelitian Hasil Penelitian Masyah Kemampuan pemecahan masalah meningkat melalui bermain tebak gambar. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata pada setiap pertemuan. Pada siklus I rata-rata yang diperoleh yaitu 3.37 dengan kriteria cukup dan memperoleh presentase sebesar 67.4%. pada siklus II meningkat dengan perolehan rata-rata mencapai 3.84 dengan kriteria baik dan memperoleh presentase 76.8% [3]. Penelitian Dwiredy juga menyimpulkan bahwa metode permainan tebak gambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan anak dalam pemecahan masalah menggunakan metode permainan teka teki gambar [4]. Senada dengan penelitian Bulqis juga menyimpulkan bahwa efektivitas permainan puzzle tebak gambar terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik [5].

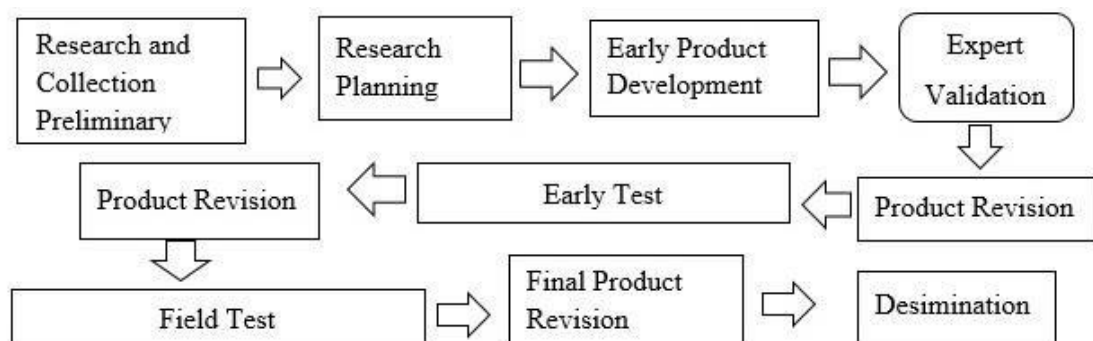
Adapun aspek yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak adalah perkembangan otak anak. Kemampuan berpikir anak sangat membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya, mengeksplorasi diri. Kemampuan berpikir kritis adalah komponen penting dari perkembangan yang mencakup perkembangan kemampuan berpikir kritis seperti mengingat, bernalar, beride, kreatif [6]. Pentingnya memahami perkembangan anak agar dapat mengembangkan tebak gambar yang

berguna dan sepadan dengan tahap perkembangan anak. Lingkungan sekolah salah satu komponen yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Setiap anak memiliki kemampuan berpikir yang berbeda-beda, tentu ada kemampuan berpikir anak cepat dalam menanggapi atau menebak media dan juga ada yang sedang, tetapi adapula yang mengalami keterlambatan atau bisa disebut anak kurang fokus dalam menanggapi penjelasan guru.

Berdasarkan hasil observasi penelitian saya guru sangat membutuhkan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, media pembelajaran tebak gambar sangat praktis untuk digunakan dan mudah untuk dibawa kemana aja, serta media pembelajaran tersebut sangat efektif digunakan anak usia dini. Media tebak gambar setelah diterapkan beberapa anak kemampuan berpikir kritis meningkat dan adapula yang sedang saja. Dari hasil observasi penelitian bahwa media tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dan sangat dibutuhkan oleh guru.

## METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu suatu penelitian untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji tingkat validitas, kepraktisan dan efektifitas produk. Penelitian R&D diartikan sebagai cara ilmiah untuk merancang, memproduksi, meneliti, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan penelitian dan pengembangan merupakan strategi atau metode penelitian yang memiliki proses, rangkaian atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan agar dapat dipertanggungjawabkan [7]. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4-D. Model 4-D merupakan modul yang diciptakan oleh Thiagarajan pada (Johan) yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) [8]. Pemilihan model 4-D karena model ini memiliki tahapan yang sesuai dengan rancangan prosedur penelitian yang ingin dilakukan. Adapun produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah tebak gambar.



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pertama, Tahap *define* (pendefinisian). Tahap ini dimakan dengan analisis kebutuhan (*need assessment*).

Tahap ini sering disebut dengan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan di dalam proses pembelajaran. Sari, Tahap *define* (pendefinisian) dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang akan dipecahkan [9]. Pada tahap ini, tim R&D melakukan analisis untuk mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan tantangan yang ada. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk menyusun rencana dan menetapkan tujuan yang spesifik, terukur, dapat dicapai dan relevan, dokumentasi pada tahap ini sangat penting karena akan menjadi acuan untuk Langkah-langkah selanjutnya dalam proses. Analisis kebutuhan merupakan Langkah awal dalam penelitian. Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi dan memahami situasi dan tantangan yang dihadapi anak dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah analisis kebutuhan yaitu observasi lapangan, peneliti melihat ke dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran. Hal ini untuk mengevaluasi anak pada saat proses pembelajaran. Analisis konsep, Setelah memahami kebutuhan saat ini, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis konseptual,. Hal ini mencakup penentuan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan dan fokus anak dalam pembelajaran.

Komponen analisis konseptual adalah sebagai berikut : Identifikasi panduan : identifikasi topik atau bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tebak gambar. Hal ini penting dan untuk memastikan bahwa apa yang akan diajarkan kepada anak menarik dan relevan. Fokus pada pembelajaran anak : mengembangkan pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak didik dalam menyelesaikan pembelajarannya sendiri. Hal ini mencakup untuk mengembangkan media pembelajaran tebak gambar : teknik untuk mendorong anak didik agar anak fokus dalam pembelajarannya. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan tebak gambar. Maksud dari definisi ini adalah untuk meletakkan dasar yang kokoh dalam mengembangkan media pembelajaran tebak gambar yang efektif. Dengan memahami kebutuhan dan konteks anak didik serta peneliti dapat merancang media pembelajaran untuk permainan tebak gambar.

Kedua, Tahap *design* (perancangan). Perancangan merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Hendrawan mengatakan tahap *design* (perancangan) dalam penelitian ini adalah melibatkan kolaborasi antara berbagai disiplin ilmu termasuk desain produk, teknik dan pemasaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna tetapi juga dapat di produksi secara efisien [10]. Penyusunan rencana pembelajaran adalah untuk pembelajaran yang efektif bagi anak dalam kemampuan berpikir anak. Langkah-langkah sebagai berikut : Tetapkan tujuan pembelajaran; Membuat media pembelajaran; Buat rencana pembelajaran; Mengembangkan media pembelajaran tebak gambar; Penyusunan alat evaluasi. Mempersiapkan alat evaluasi sangat penting untuk menjamin efektivitas media pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Mengumpulkan informasi saat pembelajaran; Mengevaluasi anak saat pembelajaran; Perubahan berdasarkan hasil evaluasi.

Ketiga, Tahap *develop* (Pengembangan). Pengembangan merupakan fase penting yang mencakup validasi produk dan pengujian produk untuk memastikan efektivitas desain penelitian yang dikembangkan. Pada tahap ini R&D melakukan serangkaian pengujian untuk mengevaluasi kinerja produk dalam kondisi nyata. Validasi produk bertujuan untuk memastikan bahwa produk tidak hanya memenuhi spesifikasi teknis tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian ini sering memberikan umpan balik ke anak didik. Validasi produk terjadi setelah media pembelajaran tebak gambar dikembangkan dan para ahli memberikan masukan dalam desain pembelajaran. Proses ini melibatkan beberapa langkah yaitu mengundang para ahli seperti guru untuk meninjau media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, guru mengevaluasi, dan kegunaan pembelajaran tebak gambar dalam proses pembelajaran. Pengujian produk, Setelah menyelesaikan proses validasi langkah selanjutnya adalah melakukan penerapan atau pengujian di dalam kelas untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran tebak gambar ke anak didik. Uji coba skala kecil akan dilaksanakan dan mengamati anak didik dan merespon. Guru atau peneliti perlu memantau anak didik dalam kegiatan pembelajaran, bagaimana anak dalam berinteraksi saat pembelajaran berlangsung, termasuk anak memahami materi dan bisa menebak gambar apa yang diperlihatkan guru. Pada saat pembelajaran guru atau peneliti, melakukan pencatatan semua tingkah anak ketika proses pembelajaran. Informasi sangat berharga untuk mendukung keberhasilan.

Keempat, tahap *disseminate* (penyebaran), Thiagarajan membagi tahap ini dalam tiga kegiatan yaitu *validation testing, packaginh, diffusion and adoption* [11]. Tahap ini dimana produk yang sudah di revisi kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Setelah media pembelajaran diimplementasikan didalam kelas perlu dilihat hasil pencapaian tujuan. Implementasi merupakan langkah awal dalam tahap implementasi. Proses ini mencakup beberapa sub-langkah penting: Penerapan dalam lingkungan umum: Setelah evaluasi dan pengujian, media pembelajaran murni digunakan di kelas. Evaluasi dan pemutakhiran setelah media pembelajaran tebak gambar diterapkan, evaluasi penting untuk mengukur keberhasilan dan pemutakhiran media. Bagian ini mencakup hal-hal sebagai berikut: Pengumpulan data hasil pelaksanaan: Data akan dikumpulkan untuk menganalisis efektivitas penerapan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar anak didik Metode umum: tes tertulis untuk mengukur pengetahuan anak didik. Observasi kelas untuk mengamati interaksi anak didik dan guru. Kuis atau survei untuk mendapatkan masukan dari anak didik dan guru tentang pengalaman mereka.

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu suatu penelitian untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji tingkat validitas, kepraktisan dan efektifitas produk. Penelitian R&D diartikan sebagai cara ilmiah untuk merancang, memproduksi, meneliti, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan penelitian dan pengembangan merupakan strategi atau metode penelitian yang memiliki proses, rangkaian atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan agar dapat dipertanggungjawabkan [12].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses untuk menciptakan alat bantu belajar yang efektif, menarik. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran tebak gambar di terapkan di TK Balqis Gowa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah saya lakukan di Tk Balqis Kabupaten Gowa memperoleh hasil penelitian pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, peneliti melibatkan kepala sekolah dan guru dan anak dalam penggunaan media pembelajaran. Subjek pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang menjadi sasaran dalam penelitian saya pada penelitian ini terdiri 10 anak kelompok B, guru sebanyak 2 orang dan kepala sekolah. Adapun tujuan dari penelitian ini terbagi 3 sebagai berikut: Mengetahui gambaran media pembelajaran pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, menggunakan desain penelitian model pengembangan 4-D (*Four-D*). Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berikut adalah penjabaran mengenai tahap-tahapan dalam model 4-D (*four-D*) yang dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Analisis Kebutuhan Awal, analisis kebutuhan awal yang saya lakukan adalah dengan melihat secara langsung di TK Balqis yang bertujuan untuk mengetahui kondisi lapangan yang tidak sesuai harapan peneliti. Pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara serta pemberian angket respon guru, dan melihat ke dalam kelas mengamati proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Konsep adalah analisis yang dilakukan setelah analisis kebutuhan awal dan setelah itu melakukan analisis konsep untuk membuat materi media pembelajaran yang akan dibuat dan materi pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan di sekolah, dan media seperti apa yang cocok digunakan di sekolah, guru disekolah membutuhkan media yang berbasis cetak/visual dan tentunya guru memberikan konsep pembelajaran yang dapat membuat anak memecahkan masalah, menyelesaikan masalah dan juga yang dapat membuat anak berpikir kritis.

*Design* (Perancangan), Berdasarkan tahap *define* diatas dapat diketahui bahwa hasil tingkat kebutuhan media tebak gambar 100% sangat dibutuhkan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran tebak gambar di buat sesuai dengan pencapaian pembelajaran, tema dan tujuan pembelajaran. Rancangan dan desain media pembelajaran tebak gambar. Media pembelajaran tebak gambar di rancang dengan menentukan tema, membuat desain dan

membuat isi materi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Berdasarkan hasil dari tahap *define* bahwa sebagian anak didik di TK Balqis gowa kemampuan berpikir anak berada di kategori belum berkembang dan mulai berkembang, oleh karena itu dilakukan pengembangan media pembelajaran tebak gambar yang dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran, tema, tujuan pembelajaran dan usia anak yang berada di Tk Balqis Gowa.

Tema yang digunakan dalam membuat media tebak gambar adalah tema tanaman buah, pengenalan bentuk, menyusun kata serta mengurutkan tata surya dari terkecil ke terbesar. Tujuan pembelajaran yang digunakan dalam media tebak gambar yang merujuk pada indakotr berikut : anak dapat mengelompokkan benda, anak dapat membedakan gambar dan persamaan, anak mampu mengamari detail gambar, anak mampu menemukan bentuk, huruf dan angka yang sudah di acak, anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dan anak dapat menyebutkan simbol-simbol, gambar, angka, huruf yang anak ketahui. Media ini dibuat menggunakan aplikasi canva dan setelah dibuat media ini di cetak, media ini dalam bentuk buku fisik yang dapat dilihat dan dipegang anak secara langsung, adapun desain awal dari media tebak gambar sebagai berikut :



**Gambar 2. Media Tebak Gambar**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan pembahasan hasil penelitian dengan mengacu pada beberapa aspek yang menjadi pembahasan pada penelitian ini yang mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Rancangan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan melakukan uji kelayakan seperti keefektifan, kepraktisan, gambaran kebutuhan, observasi kegiatan anak, angket respon guru, desain media dan lain-lain. Anak usia dini masih dalam tahapan berpikir secara konkret sehingga apabila pembelajaran aspek kognitif tidak sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka, anak akan mengalami kesulitan secara kognitif [13].

Media tebak gambar adalah salah satu alat yang efektif dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Gambaran kebutuhan penggunaan media mencakup beberapa aspek penting yang harus di pertimbangkan agar media tersebut dapat optimal. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa media tebak gambar

kurang bervariasi, dan guru membutuhkan media yang dapat dikembangkan dengan kreativitas guru. Media tebak gambar merupakan media yang berupa gambar dan dirancang sedemikian rupa sehingga anak mampu menumbuhkan imajinasinya dengan menebak gambar yang dapat mengasah otak anak yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak [14]. Media tebak gambar terhadap keterampilan berbicara pada siswa [15].

Hasil penelitian Rahmawati ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak di TK Angkasa Lanud Adi Soemarmo dapat meningkat dengan penggunaan media games interaktif dalam pembelajaran sains. Pada Siklus 1 anak menunjukkan kemampuan berpikir sangat baik [16]. Namun, mereka masih perlu adanya peningkatan dalam aspek "Membandingkan ukuran benda-benda langit" dan "Menyusun letak bumi, bulan, dan matahari berdasarkan posisi". Pada Siklus II dan III anak menunjukkan peningkatan kemampuan sebanyak 44.26% dan 18.18% dalam kategori BSH dan BSB di beberapa aspek, seperti "Mengklasifikasikan benda langit berdasarkan fungsi dan perbedaannya", "Membandingkan ukuran benda-benda langit", dan "Memprediksi suatu peristiwa yang disebabkan oleh benda langit". Data ini menunjukkan bahwa anak-anak memahami konsep-konsep dasar tentang benda langit dengan baik dan mampu menggunakan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian Basri juga menyimpulkan permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak [17]. Senada dengan penelitian Wikaningtias bahwa penggunaan kartu huruf sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 hingga 6 tahun [18].

Gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran tebak gambar dengan menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Hal ini didapatkan hasil dari analisis instrumen gambaran kebutuhan yang menunjukkan adanya kebutuhan sangat tinggi oleh guru pada pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Pada umumnya, kemampuan kognitif anak usia dasar masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat konkret dan nyata, misalnya anak usia 6 atau 7 tahun dapat memahami gelas bisa pecah apabila dibenturkan dengan lantai, anak belum bisa menjawab penyebab pecahnya gelas tersebut secara ilmiah [19]. Gambaran rancangan pengembangan media pembelajaran tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Kemampuan berpikir kritis merupakan cara berpikir peserta didik dalam menganalisis suatu objek atau permasalahan dengan beberapa pertimbangan, untuk menentukan sebuah keputusan yang dilakukan secara rasional dan aktif [20].

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media tebak gambar sangat dibutuhkan oleh guru untuk pembelajaran anak yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Media tebak gambar sangat praktis dan efektif untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kebaruan dari penelitian ini adalah

menghasilkan produk media tebak gambar yang memiliki 4 tema dalam media tersebut dan memiliki buku panduan untuk penggunaan media tebak gambar.

## PENGHARGAAN

Dalam penulisan artikel ini banyak masukan dan penguatan dari kedua pembimbing dan teman teman seperjuangan di kampus pascasarjana UNM, untuk itu pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua pembimbing dan temanteman yang sudah memberikan masukan saat diskusi hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga saya tuju kepada Direktur PPs UNM dan Ketua Jurusan PAUD PPs UNM dan Teman-teman yang ikut serta membantu dalam penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, and Dwi Noviani, "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, pp. 94–113, Dec. 2023, doi: 10.47861/khirani.v1i4.632.
- [2] Heni Herlina, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak tentang Nama-Nama Binatang Ternak dalam Dua Bahasa (Inggris-Indonesia) melalui Metode Bernyanyi," *JoEE J. Earlychildhood Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–29, Jan. 2020, doi: 10.54438/joee.v1i1.189.
- [3] N. A. Fitri, S. Saudah, A. Aghnaita, M. Muzakki, and N. Nurmiti, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tebak Gambar," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 1, May 2024, doi: 10.30870/jpppaud.v11i1.24029.
- [4] M. Dwiredy and Z. Qalbi, "Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *Res. Early Child. Educ. Parent.*, vol. 2, no. 1, May 2021, doi: 10.17509/recep.v2i1.31070.
- [5] B. Bulqis and N. Mujahidah, "Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodad Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Armala*, vol. 3, no. 1, pp. 13–31, 2022, [Online]. Available: <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/armala/article/view/877>
- [6] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [7] S. Sugiyono, *Metode Penelitian: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, 2018.
- [8] J. R. Johan, T. Iriani, and A. Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan," *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 06, pp. 372–378, Jun. 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i6.455.
- [9] L. Judijanto *et al.*, *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=y3INEQAAQBAJ>
- [10] T. Siregar, *PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)*. Goresan Pena, 2025. [Online]. Available:

- <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wItREQAAQBAJ>
- [11] K. Fajri and T. Taufiqurrahman, "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Pendidik. Islam Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–15, Oct. 2017, doi: 10.35316/jpii.v2i1.56.
- [12] S. Sugiyono and P. Lestari, *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alfabeta - Bandung, 2021.
- [13] I. Laelawati, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *AUDIENSI J. Pendidik. dan Perkemb. Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 105–116, Apr. 2024, doi: 10.24246/audiensi.vol2.no22023pp105-116.
- [14] S. N. Ilyas, M. Y. Bachtiar, and A. S. W. Asti, "Efektivitas Media Tebak Gambar Dalam Menstimulasi Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Tamarunang," *Audia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 36–49, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.ranedu.my.id/index.php/audia/article/view/29>
- [15] Linda Lestari, Dian Nuzualia Armariena, and Rury Rizhardi, "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas SD Negeri 05 Mendo Barat," *INVENTA*, vol. 5, no. 2, pp. 269–279, Sep. 2021, doi: 10.36456/inventa.5.2.a3726.
- [16] A. Rahmawati, A. S. Setoresmi, B. Malau, D. A. Novitasari, F. R. Sari Munawaroh, and G. Galuh, "Pengaruh Penggunaan Media Games Interaktif dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 1, pp. 49–61, May 2024, doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v11i1.24671.
- [17] H. Basri, A. S. W. Asti, and A. Amal, "Pengaruh Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Dikelompok A pada TK Kemala Bhayangkari 20 Cabang Pangkep," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i3.10823.
- [18] A. Wikaningtyas and N. K. Afandi, "Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Hadlonah J. Pendidik. dan Pengasuhan Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 66–76, 2024, [Online]. Available: <https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/1047>
- [19] D. A. Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 9, no. 1, p. 37, Aug. 2018, doi: 10.21927/literasi.2018.9(1).37-50.
- [20] S. Nadhiroh and I. Anshori, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Fitrah J. Islam. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 56–68, Jun. 2023, doi: 10.53802/fitrah.v4i1.292.