



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 326-337

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1808

## Efektivitas Penggunaan Media Wayang Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini

Eny Damayanti<sup>1</sup>, Wulan Patria Saroinsong<sup>2</sup>, Kartika Rinakit Adhe<sup>3</sup>, Andi Kristanto<sup>4</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>5</sup>, Muhammad Syahidul Haq<sup>6</sup>, dan Ruqoyyah Fitri<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

**ABSTRAK.** Anak yang terbiasa berpikir kritis cenderung mampu mengajukan pertanyaan, menalar, dan mengevaluasi situasi secara lebih mandiri. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Wayang Monopoli dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experiment tipe pretest–posttest control group design. Subjek penelitian berjumlah 30 anak yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Wayang Monopoli dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Instrumen kemampuan berpikir kritis disusun berdasarkan indikator kemampuan mengajukan pertanyaan, memberikan alasan, menawarkan alternatif solusi, dan menarik kesimpulan sederhana. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $t(28) = 4.21, p < 0.05$ ). Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata yang lebih tinggi (gain score 23.4%) dibandingkan kelompok kontrol (8.1%). Temuan ini menunjukkan bahwa media Wayang Monopoli mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sehingga merangsang proses berpikir tingkat tinggi pada anak. Dengan demikian, media Wayang Monopoli efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

**Kata Kunci :** Wayang Monopoli; Berpikir Kritis; Anak Usia Dini; Permainan Edukatif

**ABSTRACT.** Children who are accustomed to thinking critically tend to be more capable of asking questions, reasoning, and evaluating situations independently. Based on this urgency, the present study aims to analyze the effectiveness of using Wayang Monopoli as a learning medium in improving the critical thinking skills of children aged 5–6 years. This study employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a pretest–posttest control group design. The research subjects consisted of 30 children divided into two groups: an experimental group that received instruction using the Wayang Monopoli medium and a control group that received conventional instruction. The critical thinking skills instrument was developed based on indicators of the ability to ask questions, provide reasons, propose alternative solutions, and draw simple conclusions. Data analysis using a t-test revealed a significant difference between the posttest scores of the experimental group and the control group ( $t(28) = 4.21, p < 0.05$ ). The experimental group showed a higher average improvement (gain score of 23.4%) compared to the control group (8.1%). These findings indicate that the Wayang Monopoli medium is able to create interactive and contextual learning experiences that stimulate higher-order thinking processes in children. Therefore, Wayang Monopoli is effective as an alternative innovative learning medium for developing critical thinking skills in early childhood.

**Keyword :** Wayang Monopoli; Critical Thinking; Early Childhood; Educational Game

Copyright (c) 2026 Eny Damayanti dkk.

✉ Corresponding author : Eny Damayanti

Email Address : 25011545033@mhs.unesa.ac.id

Received 8 Desember 2025, Accepted 16 Januari 2026, Published 16 Januari 2026

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan fase fundamental dalam membentuk dasar kepribadian, pola pikir, dan kemampuan sosial anak. Pada usia ini, anak berada pada masa keemasan (golden age), di mana perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik berkembang sangat pesat. Pendidikan anak usia dini atau yang lazim disingkat PAUD adalah sebuah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak 0 sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Menurut Susanto pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya untuk memberikan stimulasi, bimbingan, mengasuh, serta memberikan kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan bagi anak [2]. Anak Usia Dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak baru lahir hingga usia enam tahun yang memfokuskan pada aspek fisik, daya pikir (kognitif), sosial dan emosional.

Menurut Jean Piaget dalam Fadlillah, menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi untuk memahami dunia di sekitarnya [3]. Pada tahap ini, anak belum mampu berpikir logis secara sistematis, tetapi telah mampu mengaitkan sebab dan akibat secara sederhana. Anak belajar melalui pengalaman konkret dan eksploratif yang memungkinkan mereka membangun pengetahuan sendiri. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk berpikir, bereksperimen, dan memecahkan masalah nyata dalam konteks kegiatan bermain. Dalam pendekatan Montessori, anak usia dini (early childhood) adalah periode krusial untuk perkembangan otonomi, keterampilan sensorik dan kemandirian. Pendidikan pada masa ini berfokus pada lingkungan yang terstruktur, alat pembelajaran konkret, dan aktivitas yang mendukung eksplorasi mandiri anak. Montessori memandang anak usia dini sebagai pembelajar aktif yang berkembang lewat pengalaman langsung [4].

Berdasarkan paparan para Ahli tentang anak usia dini, maka salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berpikir kritis yang menjadi pondasi utama bagi kesiapan anak dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang. Namun, dalam praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD, metode yang digunakan masih cenderung konvensional, bersifat instruksional, dan kurang memberi ruang bagi anak untuk berpikir, bertanya, dan berinteraksi secara aktif.

Kemampuan berpikir kritis anak usia dini tidak muncul secara spontan, tetapi perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang mendorong anak untuk mengamati, bertanya, menalar, dan menyimpulkan. Anak perlu diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan memecahkan masalah dengan bimbingan guru melalui kegiatan yang menyenangkan [5]. Menurut Fitriani dan Vinayastri, kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini perlu distimulasi secara terarah melalui kegiatan yang mendorong anak untuk menganalisis, membandingkan, dan memecahkan masalah sederhana [6].

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu aspek kognitif yang dapat ditingkatkan sejak usia dini. Uswatun, menekankan tentang betapa krusialnya

membangun kemampuan berpikir kritis sejak usia dini. Hasil risetnya menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki pondasi berpikir kritis yang kokoh pada tahap fase awal perkembangannya, cenderung lebih siap dalam menghadapi tantangan di dunia sekolah maupun social [7]. Namun, dalam mencapai tujuan ini, anak-anak memerlukan dukungan yang tepat. Sebagaimana yang disebutkan oleh Nasution, bahwa kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta metode yang tepat [8].

Berbagai penelitian telah menegaskan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual, permainan edukatif, dan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak [6],[9],[10]. Selain itu, penelitian yang mengaitkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dengan penguatan nilai moderasi beragama pada anak usia dini masih sangat terbatas. Padahal, berbagai literatur menegaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan nilai sosial-budaya dapat memperkuat proses penalaran dan pengambilan keputusan anak. Dengan demikian, terdapat celah penelitian berupa belum adanya kajian yang secara sistematis menguji efektivitas media permainan yang mengombinasikan monopoli dan wayang sebagai media pembelajaran berbasis budaya dan moderasi beragama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

Mengingat akan pentingnya kemampuan berpikir kritis tersebut, maka Pada riset ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan sebuah media yang sudah sangat akrab dan dikenal di dunia anak, yakni Monopoli dan Wayang. Media ini merupakan hasil pengembangan dari permainan papan *monopoli* yang digabungkan dengan unsur budaya lokal melalui gambar tokoh-tokoh pemuka agama yang di desain menyerupai bentuk wayang. Wayang sebagai bagian dari warisan budaya bangsa sarat dengan nilai-nilai moral yang adi luhung . Dengan mengadaptasi karakter wayang ke dalam permainan monopoli, anak dapat belajar melalui cerita dan pengalaman bermain yang penuh makna.

Dalam konteks pembelajaran Anak Usia Dini Wayang Monopoli dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan nilai moral khususnya terkait tema moderasi beragama yang memang harus dimiliki oleh setiap anak Indonesia sebagai wujud semboyan Bhineka Tunggal Ika sekaligus melatih keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis anak melalui kegiatan yang menyenangkan [11]. Dalam permainan ini anak belajar tentang strategi permainan, belajar mengenal 6 agama di Indonesia beserta tokoh-tokohnya, mampu mengikuti instruksi dalam permainan, mampu mengikuti aturan, sabar menunggu giliran, serta mampu berinteraksi dengan teman. Sementara itu, dari karakter wayang, anak dapat meneladani perilaku tokoh yang cerdas, jujur, berani, dan menghargai sesama.

Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya memperoleh kesenangan bermain, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kebhinekaan dan moderasi beragama secara alami. Selain itu, media Wayang Monopoli memiliki keunggulan lain yaitu mampu menumbuhkan rasa cinta budaya lokal di tengah derasnya pengaruh budaya asing yang kerap mengikis nilai-nilai karakter bangsa [12]. Dengan mengenalkan tokoh wayang

kepada anak-anak usia dini, guru dapat menanamkan kebanggaan terhadap budaya nasional sekaligus mengajarkan makna moral dari cerita-cerita tradisional. Dengan demikian, sangatlah tepat jika media permainan Wayang Monopoli dipilih sebagai media yang mampu menjadi stimulan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel di Taman Kanak-Kanak RA PERWANIDA Ketintang Surabaya. Hasil analisis dan observasi menunjukkan bahwa meskipun lembaga ini bercirikan pendidikan Islam, kurikulum lokal sekolah turut menekankan pengembangan sikap keberagaman yang seimbang dan toleran. Hal ini tidak terlepas dari konteks lingkungan sekolah yang berada di kawasan Kantor Kementerian Agama Wilayah Jawa Timur, yang mendukung penguatan nilai-nilai tersebut dalam praktik pendidikan. Pengenalan nilai keberagaman yang inklusif sejak dini dianggap penting, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai literatur yang menyatakan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Melalui program tersebut, anak dikenalkan pada keberagaman agama di Indonesia, dibimbing untuk bersikap adil dan toleran terhadap perbedaan keyakinan, serta dilatih untuk menerima perbedaan secara rasional. Dengan demikian, anak diharapkan mampu mengembangkan sikap kritis dan menghindari potensi konflik yang kerap muncul akibat rendahnya pemahaman terhadap keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat.

Meskipun program mengenalkan moderasi beragama sejak dini sudah menjadi, kurikulum lokal sekolah, namun guru masih acapkali kesulitan mencari media yang tepat untuk mengenalkan pendidikan moderasi beragama sejak dini. Padahal peran media kongrit bagi anak sangat dibutuhkan guna mendorong anak memahami pembelajaran sevara utuh dan bermakna. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai moderasi beragama dengan aktivitas bermain edukatif dan menyenangkan untuk mendukung terlaksannaya program pengenalan moderasimeragama untuk anak usia dini di RA.PERWANIDA Ketintang Surabaya.

Pada fase awal penelitian, Kondisi empiris awal di RA PERWANIDA Ketintang Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak belum berkembang secara optimal. Hasil pretest pada 30 anak usia 5–6 tahun menunjukkan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis sebesar 56,2 pada kelompok eksperimen dan 55,7 pada kelompok kontrol, yang berada pada kategori sedang–rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak secara maksimal. Didasarkan pada fakta tersebut, itu peneliti merasa perlu untuk menciptakan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini untuk mendukung program mengenalkan moderasi beragama anak usia dini di RA PERWANIDA Ketintang Surabaya dengan menciptakan media Wayang Monopoli atau disingkat WAPOLI. Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah kurangnya media untuk menungkatkan kemampuan berpikir kritis anak melalui media permainan edukatif dengan menguji secara kuantitatif efektivitas media Wayang Monopoli sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan

unsur budaya lokal, nilai moderasi beragama, dan aktivitas bermain dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

Monopoli dipilih karena merupakan sebuah permainan klasik anak-anak yang sudah mendunia, familiar, mudah dimainkan dimana saja, serta dapat mengakomodir permainan yang bersifat sosial karena dapat diamankan oleh anak secara berkelompok. Adapun wayang dipilih karena bentuknya yang menarik, dapat dimainkan dengan cara digerakkan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak yang menyukai belajar dengan bergerak dan berbicara sekaligus untuk mengenalkan wayang sebagai warisan budaya bangsa yang membanggakan sejak dini. Selayaknya permainan monopoli klasik, wayang Monopoli juga terdiri atas dua board permainan. Dimana board permainan pertama dibuat dengan instruksi lebih mudah agar bisa dimainkan oleh anak-anak yang literasinya belum terlalu matang atau masih butuh bantuan guru dalam membaca kartu-kartu perintah, sedangkan board permainan kedua, memiliki instruksi lebih tinggi yang bisa dimainkan oleh anak-anak dengan pemahaman kemampuan literasi lebih tinggi. Selain itu media permainan ini juga dilengkapi dengan dadu pancasila, 40 flash card, pion enam tokoh agama dan Wayang enam tokoh agama di Indonesia.

Adapun langkah permainan Wayang Monopoli adalah sebagai berikut : Guru memberikan apersepsi tentang keaneka ragam agama dan pemeluknya di Indonesia melalui buku cerita bergambar, lalu mengajak anak berdiskusi singkat tentang pentingnya toleransi antar pemeluk agama. Selanjutnya Guru mengenalkan media WAPOLI dan memdiskusikan aturan main bersama anak-anak. Cara bermain WAPOLI seperti permainan biasa, diawali anak yang mendapatkan giliran melempar dadu dan menjalankan pion. Jika anak mendapatkan kartu yang berisi pertanyaan, maka anak wajib menjawab pertanyaan pada flash card. Apabila anak mendapatkan kartu Pancasila, maka anak akan mendapat kesempatan memainkan wayang dengan mengikuti instruksi yang ditunjukkan oleh kartunya. Bila anak mampu menyelesaikan tantangan, mereka mendapatkan satu bintang yang ditempel di papan bintang. Pemenang adalah mereka yang mampu mendapatkan skor bintang terbanyak.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan berpikir kritis, sosial, dan berbahasa anak usia dini, karena permainan monopoli mampu melibatkan anak dalam aktifitas sosial dan berbahasa, mengajak anak untuk membuat strategi sehingga kemampuan daya nalarnya semakin meningkat [13],[14]. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada media pembelajaran umum dan belum mengintegrasikan unsur budaya lokal serta nilai keberagaman inklusif dalam satu media pembelajaran yang diuji secara empiris [15]. Penelitian tentang permainan monopoli edukatif umumnya menekankan aspek kognitif atau karakter secara terpisah, sementara kajian tentang media wayang lebih banyak diarahkan pada pendidikan moral tanpa pengujian kuantitatif terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik stimulasi kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini dengan judul penelitian "Efektivitas Penggunaan Media Wayang Monopoli Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini ". Yang diharapkan dengan penelitian ini

dapat diciptakan sebuah media permainan edukatif yang dapat memadukan unsur permainan klasik dan unsur Budaya untuk menunjang kegiatan pengenalan moderasi beragama sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

## METODE

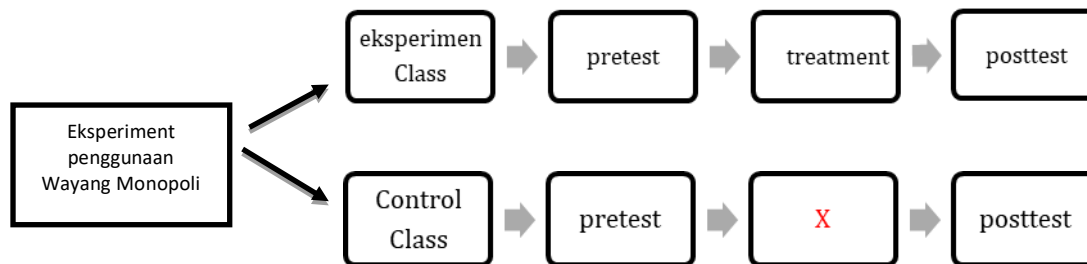
Penelitian kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang berorientasi pada pemahaman makna, pengalaman, dan proses yang terjadi dalam suatu konteks sosial. Fokusnya bukan pada pengukuran angka, tetapi pada penafsiran fenomena secara mendalam dari perspektif partisipan. Pendekatan ini menekankan interaksi natural, pemaknaan subjektif, serta pemahaman holistik terhadap realitas sosial Creswell [16]. Dalam riset ini peneliti menggunakan desain quasi experiment tipe pretest-posttest control group karena desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kemampuan awal dan akhir antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta menilai efektivitas perlakuan meskipun tanpa randomisasi penuh.

Waktu penelitian berlangsung selama satu bulan yakni pada rentang 29 September sampai 31 Oktober 2025 untuk memastikan kedalaman data dan konsistensi perilaku anak selama kegiatan bermain. Subyek penelitian terdiri dari anak kelompok B, yakni anak usia 5–6 tahun berjumlah 30 anak yang terdiri atas 15 anak berjenis kelamin perempuan dan 15 anak berjenis laki-laki yang kemudian terbagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain anak sebagai subjek utama, informan pendukung adalah guru kelas Pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati indikator berpikir kritis, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan alasan, memberikan alternatif solusi dan membuat kesimpulan serta pengetahuan anak tentang moderasi beragama menyelesaikan permainan. Dokumentasi berupa foto, video, catatan lembar observasi, yang digunakan untuk memperkuat temuan. Instrumen penelitian dikembangkan dalam bentuk pedoman observasi dan pedoman wawancara berdasarkan teori perkembangan sosial emosional anak usia dini.

**Tabel 1. Tabel Distribusi Subjek Penelitian**

Kelompok	Jumlah Anak	Laki-laki	Perempuan	Usia 5 th	Usia 6 th
Eksperimen	15	8	7	7	8
Kontrol	15	7	8	8	7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>

Analisis data dilakukan menggunakan model Quasi eksperimen Campbell & Stanley Analisis data pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat statistik, uji *paired t-test* untuk melihat peningkatan dalam masing-masing kelompok, dan *independent t-test* untuk mengetahui perbedaan skor posttest antara kelompok eksperimen dan control [17]. Selain itu, N-Gain dan effect size digunakan untuk mengukur besar dan kekuatan peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan.



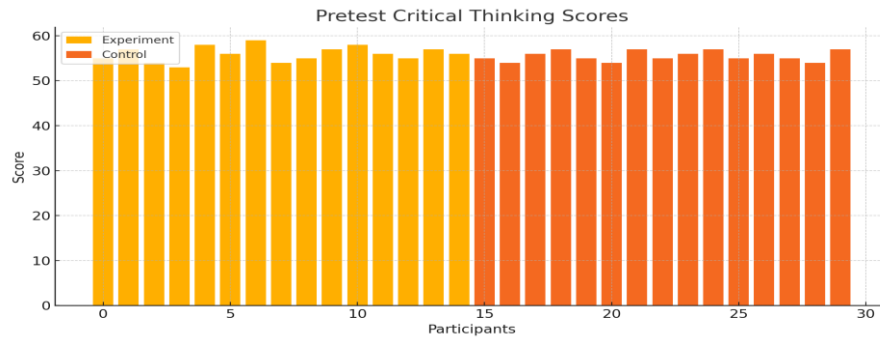
Gambar 1. Bagan Alur proses Quasi Experimental Design : Pretest-Posttest

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal sebelum permainan wayang Monopoli digunakan, kemampuan berpikir kritis mereka umumnya masih berada pada tingkat dasar. Hal ini tampak dari kecenderungan anak untuk mengikuti instruksi secara langsung tanpa mempertanyakan alasan di balik suatu aturan atau aktivitas. Pada pembelajaran konvensional, anak sering terlibat dalam kegiatan yang bersifat repetitif, seperti menyalin, menghafal, atau menjawab pertanyaan sederhana yang sudah diarahkan oleh guru. Aktivitas semacam ini membuat anak kurang terbiasa untuk mengeksplorasi ide, menilai alternatif solusi, atau mengemukakan pertanyaan secara spontan. Alhasil, indikator berpikir kritis seperti kemampuan memberikan alasan, membuat hubungan sebab-akibat, serta menarik kesimpulan sederhana belum tampak berkembang secara optimal.

Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung tidak memberikan ruang bagi anak untuk terlibat dalam situasi problem-solving atau diskusi interaktif [9]. Kedua, anak usia dini sangat dipengaruhi oleh konteks pengalaman konkret tanpa media yang menarik dan bermakna, stimulus untuk berpikir tingkat tinggi menjadi terbatas. Ketiga, budaya belajar di lembaga masih berorientasi pada pengulangan dan kepatuhan, sehingga anak lebih sering menunggu arahan dibanding menginisiasi pemikiran sendiri [18]. Dengan demikian, sebelum penggunaan Wayang Monopoli, dapat diprediksi bahwa kemampuan berpikir kritis anak belum berkembang secara optimal karena minimnya kesempatan untuk berlatih bertanya, menganalisis, menalar, dan menghubungkan informasi dalam konteks yang bermakna.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media permainan yang dapat mendorong meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, mendorong anak berlatih bertanya, menganalisis, menalar, dan menghubungkan informasi dalam konteks yang bermakna. Media wayang Monopoli modifikasi dipilih sebagai intervensi yang relevan. Dan diharapkan mampu memenuhi tujuan tersebut. Berikut merupakan grafik penilaian berpikir kritis awal pada anak usia dini.



Gambar 2. Grafik skor pretest kelompok eksperimen dan kontrol

Observasi kedua dilakukan setelah anak mengikuti empat kali siklus permainan Wayang Monopoli. Berdasarkan hasil pengamatan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek berpikir Kritis anak usia dini. Perubahan ini terlihat dari keberanian anak untuk berani bertanya, menjawab pertanyaan sesuai imstruksi, kemampuan mengambil giliran tanpa diminta, anak berani mengekspresiakn diri dalam dialog sederhana dengan tejan menggunakan wayang moderasi, bercerita tentang pengalaman, serta meningkatnya kesediaan anak untuk tampil di depan teman-temannya. Anak tampak lebih aktif, lebih terlibat dalam aktivitas,.

Setelah anak menggunakan permainan Wayang Monopoli, pola interaksi dan respons kognitif mereka mengalami perubahan yang signifikan. Permainan ini menempatkan anak pada situasi yang mendorong mereka untuk mengambil keputusan, memilih langkah tertentu, menanggapi tantangan, serta memahami konsekuensi dari pilihan tersebut [19]. Dalam konteks bermain, anak mulai menunjukkan inisiatif untuk mengajukan pertanyaan, seperti “Mengapa saya harus memilih kartu ini?” atau “Apa yang terjadi jika saya maju dua langkah?”. Situasi permainan yang berbasis aturan (rules-based learning) juga menstimulasi kemampuan anak dalam menalar hubungan sebab-akibat dan menafsirkan informasi yang diberikan. Dengan demikian, indikator berpikir kritis seperti memberikan alasan dan menawarkan alternatif solusi mulai muncul secara lebih natural melalui proses bermain yang menyenangkan dan interaktif.

Berikut adalah gambar media permainan Wayang Monopoli serta proses anak saat bermain :



Gambar 3. Media dan proses Permainan dengan Wayang Monopoli

Setelah proses fase permainan menggunakan media Wayang Monopoli, nampak sekali perubahan signifikan pada kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Perubahan ini dapat terjadi karena Wayang Monopoli memiliki karakteristik yang selaras dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak usia dini, yakni berbasis pengalaman konkret, kaya visual, serta memungkinkan terjadinya diskusi spontan antar anak. Ketika anak bernegosiasi, menanggapi keputusan teman, atau berusaha menyelesaikan tantangan permainan, mereka sedang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi secara tidak langsung. Selain itu, permainan ini memberikan ruang bagi anak untuk mencoba, gagal, mengevaluasi, dan memperbaiki langkahnya, proses inti dari berpikir kritis.

**Tabel 2. Rata-rata dan Peningkatan Skor peningkatan kemampuan Berpikir kritis pada kelompok eksperimen setelah penggunaan Wayang Monopoli**

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih	Gain (%)
Eksperimen	56.2	79.4	+23.2	23.4%
Kontrol	55.7	63.8	+8.1	8.1%

Dalam tabel menunjukkan jika kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif setara. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. “Berdasarkan hasil statistik deskriptif, rata-rata skor posttest kelompok eksperimen ( $M = 69.60$ ) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ( $M = 61.07$ ). Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis anak pada kelompok eksperimen ( $t(14) = 5.84$ ,  $p < 0.001$ ) dan kelompok kontrol ( $t(14) = 2.88$ ,  $p < 0.01$ ). Selanjutnya, hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan perbedaan signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ( $t(28) = 2.10$ ,  $p = 0.044$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa media Wayang Monopoli efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.”

Kemampuan berpikir kritis adalah sikap cerdas dalam menangani masalah dengan memanfaatkan pengalaman individu. selain itu, berpikir kritis juga melibatkan keahlian dalam menganalisa serta berpikir logis ketika dihadapkan pada masalah dalam menyelidik serta berpikir logis Ketika dihadapkan pada suatu masalah. Herlina, Sikki, dan Nasaruddin menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang kontekstual dan berbasis proyek dapat menumbuhkan pola pikir kritis anak sejak usia dini [10]. Sejalan dengan itu, Suryani dan Andriyati menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan konkret mampu memperkuat kemampuan anak dalam menalar dan menyimpulkan informasi dari pengalaman sehari-hari [9]. Di samping itu, Saroinsong menekankan bahwa program pembelajaran yang menarik dan menyeluruh perlu diterapkan sejak usia dini agar anak mampu menerima dan memproses informasi secara kritis dalam konteks sosial dan budaya [20]. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini perlu mengintegrasikan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan interaktif sehingga anak dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka sejak usia dini.

Berpikir kritis merupakan sebuah keterampilan kunci bagi anak usia dini dalam menghadapi permasalahan ataupun situasi yang membutuhkan pendekatan yang sistematis dan rasional [14]. Karena hal tersebut melibatkan proses identifikasi yang jelas, analisa mendalam, serta evaluasi kritis terhadap situasi, informasi, maupun masalah yang dihadapi. Dengan cara berpikir yang sistematis memungkinkan seorang

anak untuk menyusun langkah-langkah yang sistematis secara logis, sementara pendekatan rasional ditujukan untuk memastikan bahwa penilaian serta keputusan yang dihasilkan telah didasarkan pada sebuah pertimbangan yang tepat serta bukti yang relevan [21]. Dengan kemampuan berpikir kritis, anak dapat mengembangkan kemampuan dirinya untuk menghadapi kompleksitas masalah yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang terstruktur dan juga efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wayang Monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan, serta perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada skor posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dan aktivitas bermain kontekstual mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berpikir kritis. Media Wayang Monopoli tidak hanya berperan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong anak untuk mengajukan pertanyaan, memberikan alasan, mempertimbangkan alternatif solusi, dan menarik kesimpulan sederhana melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Dengan demikian, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media Wayang Monopoli pada konteks dan karakteristik anak yang lebih beragam serta mengembangkan penerapannya pada aspek perkembangan lainnya.

## **PENGHARGAAN**

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK RA.PERWANIDA KETINTANG Surabaya yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini, serta kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah dan Dosen Pembimbing Tesis Prodi S2 PAUD UNESA yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian dan penulisan artikel ini. Tidak lupa diucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer Jurnal Murhum yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk dipublish/diterbitkan.

## **REFERENSI**

- [1] K. Nurachadijat and M. Selvia, "Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 57–66, Dec. 2023, doi: 10.54371/jiepp.v3i2.284.

- [2] A. Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Pertama. Jakarta: Bumi Aksara, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=O0xWEAAAQBAJ>
- [3] M. Fadlillah, *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=fja2DwAAQBAJ>
- [4] N. Priyanti and Jhoni Warmansyah, "The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 15, no. 2, pp. 239–257, Nov. 2021, doi: 10.21009/JPUD.152.03.
- [5] E. D. F. A. Putri, S. Widayati, D. Komalasari, and E. Cahya Maulidiyah, "Motunah: Inovasi Media Pembelajaran Gender Berbasis Monopoli untuk Anak Usia Dini," *Tunas Cendekia J. Progr. Stud. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 39–52, Oct. 2024, doi: 10.24256/tunascendekia.v7i2.5857.
- [6] S. S. A. Fitriani and A. Vinayastri, "Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, p. 21, Apr. 2022, doi: 10.30651/pedagogi.v8i1.8973.
- [7] U. Khasanah and M. A. Suparman, *Model pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini menggunakan big book: Konsep dan aplikasinya*. Prenada Media, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=FXR8EAAAQBAJ>
- [8] N. K. Nasution, "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak di RA Ar-Rahman Yogyakarta," *J. Early Child. Character Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 145–170, Oct. 2022, doi: 10.21580/joece.v2i2.10683.
- [9] L. Suryani and N. Andriyati, "Implementasi media pembelajaran berbasis visual thinking strategy dalam membangun berpikir kritis anak usia dini," *J. Educ. J. Pendidik. Indones.*, vol. 11, no. 1, pp. 38–46, Mar. 2025, doi: 10.29210/1202525527.
- [10] A. Herlina, S. Sikki, and N. Nasaruddin, "Pengaruh Kurikulum Merdeka terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini," *Ihya Ulum Early Child. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 413–421, 2025, doi: 10.59638/ihyaulum.v3i1.478.
- [11] D. T. Utami, I. W. Wahyuni, A. Alucyana, R. Raihana, W. Jannah, and H. Aziza, "Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru di Lembaga PAUD," *Natijah J. Pengabd. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 12–16, Feb. 2024, doi: 10.25299/njppi.2024.16396.
- [12] N. Tsany, D. Istiyani, and M. Mursid, "Implementasi Media Wayang Islami dalam Mengembangkan Nilai Agama dan Moral pada Anak," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, pp. 554–566, May 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.879.
- [13] A. A. Cyntia, I. M. Tegeh, and P. R. Ujianti, "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini," *J. Media dan Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, Sep. 2021, doi: 10.23887/jmt.v1i2.39840.
- [14] Jenica Yulia Meintika, Linda Dwiyantri, and Veny Iswantiningtyas, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Buah (MOBU) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 TAHUN," *Thufuli J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 44–57, Nov. 2023, doi: 10.33474/thufuli.v5i2.20411.
- [15] I. R. Prabandari and F. Fidesrinur, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 1, no. 2, p. 96, Jan. 2021, doi: 10.36722/jaudhi.v1i2.572.
- [16] J. W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan*

- Campuran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1186122>
- [17] K. Campbell, Y.-J. Chen, S. Shenoy, and A. E. Cunningham, "Preschool children's early writing: repeated measures reveal growing but variable trajectories," *Read. Writ.*, vol. 32, no. 4, pp. 939–961, Apr. 2019, doi: 10.1007/s11145-018-9893-y.
- [18] E. Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-eRNDwAAQBAJ>
- [19] R. R. Darmawanti and A. Oktaviana, "Implementasi Permainan Tradisional Bentengan dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini," *Kumara Cendekia*, vol. 12, no. 4, p. 381, Jan. 2025, doi: 10.20961/kc.v12i4.75217.
- [20] W. P. Saroinsong, "Program pelatihan anti-bullying di sekolah: Meningkatkan kesadaran sosial anak usia dini melalui pembelajaran inklusif," <https://www.unesa.ac.id/>, 2022. <https://www.unesa.ac.id/program-pelatihan-anti-bullying-di-sekolah-ala-tim-pg-paud-unesa>
- [21] W. Astuti and L. Triani, "Peran Pendidikan Anak Usia Dini dalam menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak," *Early Child. Educ. Dev. Stud.*, vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.35508/eceds.v5i2.18733.