

Game edukatif: Strategi efektif mengasah berpikir kritis anak usia dini

Shella Aviska

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: aviskashella24@gmail.com

Kata Kunci:

Game, Kognitif, Berpikir kritis, Anak usia dini

Keywords:

Game, Cognitive, Critical Thinking, Early Childhood

ABSTRAK

Artikel ini membahas peran game edukatif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, membandingkan, memprediksi, dan memecahkan masalah secara logis, yang penting untuk dikembangkan sejak dini sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Game edukatif, baik berbasis digital maupun permainan konkret seperti *loose parts*, menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi anak untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan mengklasifikasi, membandingkan, dan memprediksi pada anak, sekaligus mengembangkan kreativitas, kerja sama, komunikasi, serta karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan empati. Dengan demikian, integrasi game edukatif ke dalam pembelajaran menjadi strategi efektif untuk mengasah keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak sejak dini.

ABSTRACT

This article examines the role of educational games in enhancing critical thinking skills among early childhood learners. Critical thinking involves the ability to analyze, compare, predict, and solve problems logically skills that are essential to develop from an early age as preparation for 21st-century challenges. Educational games, both digital and tangible forms such as *loose parts*, provide interactive and enjoyable learning experiences that encourage children to actively construct their own knowledge. The findings indicate that educational games can significantly improve children's abilities in classification, comparison, and prediction, while also fostering creativity, collaboration, communication, and positive character traits such as discipline, responsibility, and empathy. Therefore, integrating educational games into learning activities serves as an effective strategy to nurture children's cognitive, social, and emotional skills from an early age.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi membawa perubahan besar pada cara anak belajar dan bermain. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah game edukatif, yaitu permainan yang dirancang untuk menghibur sekaligus mengajarkan keterampilan tertentu. Salah satu keterampilan penting yang bisa diasah melalui game edukatif adalah berpikir kritis, yaitu kemampuan menganalisis informasi, membandingkan, menyimpulkan, dan memutuskan secara logis.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis anak di Indonesia masih tergolong rendah, salah satunya akibat kurangnya media pembelajaran yang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

menarik dan interaktif. Padahal, pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan akan mendorong anak untuk lebih aktif mengamati, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

Game edukatif menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui tantangan, aturan main, dan kesempatan eksplorasi. Misalnya, Game Pemadam Kebakaran (GAMAKE) yang terbukti melatih anak memecahkan masalah, atau permainan loose parts yang mendorong kreativitas dan analisis. Saat dimainkan berkelompok, game edukatif juga melatih keterampilan sosial seperti kolaborasi dan komunikasi.

Sub Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS), salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi bukti, dan membuat keputusan yang logis berdasarkan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan (Sari, 2019; Hijriati, 2017). Keterampilan ini penting untuk dibentuk sejak usia dini, karena pada masa tersebut anak berada dalam periode emas perkembangan kognitif yang menentukan kesiapan mereka menghadapi tantangan di masa depan (Rahmawati et al., 2024).

Salah satu strategi yang terbukti efektif adalah *game* edukatif. Media ini mampu merangsang anak untuk memecahkan masalah, mengeksplorasi solusi, dan berkolaborasi. Aktivitas bermain juga dapat melatih keterampilan analitik seperti klasifikasi. Menurut Novitasari (2008, dalam Rukayah & Irayana, 2021), “Klasifikasi merupakan bagian dari kemampuan analitik dan berpikir kritis karena melibatkan pengetahuan sebelumnya, seperti pengenalan warna, bentuk, ukuran, dan berat suatu benda.” Penelitian menunjukkan bahwa *interactive games* mampu meningkatkan kemampuan mengklasifikasi, memprediksi, dan mengambil keputusan pada anak (Dewi & Agung, 2021; Rahmawati et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan *game* edukatif menjadi langkah strategis untuk menstimulasi keterampilan berpikir kritis sejak usia dini.

Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *game* edukatif dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati et al. (2024) yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar pada kemampuan anak dalam mengklasifikasi, membandingkan, dan memprediksi setelah mereka belajar menggunakan *interactive games*. Peningkatan ini terjadi karena permainan memberikan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong anak untuk aktif mencari solusi dari suatu masalah.

Dari sisi perkembangan berpikir, *game* edukatif mengajak anak untuk menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi yang baru. Proses ini melatih kemampuan menganalisis, termasuk keterampilan klasifikasi yang menjadi bagian penting dari berpikir kritis. Novitasari (2008, dalam Rukayah & Irayana, 2021)

menyatakan bahwa klasifikasi melibatkan pemahaman tentang warna, bentuk, ukuran, dan berat, sehingga anak belajar mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan atau perbedaan yang dimilikinya. Kegiatan ini membentuk dasar pola pikir yang lebih terstruktur.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, game edukatif tidak hanya mengasah berpikir kritis, tetapi juga membantu anak mengembangkan keterampilan lain seperti bekerja sama, berkreasi, dan berkomunikasi (Dewi & Agung, 2021). Kegiatan bermain yang dirancang untuk tujuan pendidikan memberikan tantangan yang membutuhkan analisis dan pengambilan keputusan, sehingga anak menjadi aktif membangun pemahamannya sendiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Sub Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, baik game edukatif digital maupun permainan konkret seperti *loose parts*, terbukti dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Rahmawati et al. (2024) menjelaskan bahwa game edukatif membuat anak lebih terampil dalam mengklasifikasi, membandingkan, dan memprediksi karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Anak terdorong untuk aktif memecahkan masalah dan mengaitkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan situasi baru. Seperti yang disampaikan Novitasari (2008, dalam Rukayah & Irayana, 2021), “klasifikasi merupakan bagian dari kemampuan analitik dan berpikir kritis karena melibatkan pengetahuan sebelumnya, seperti pengenalan warna, bentuk, ukuran, dan berat suatu benda.”

Hasil ini sesuai dengan penelitian Nuzul Dinicahyani, Sukarno, & Zawaqi Afdal Jamil (2023) yang menemukan bahwa pembelajaran menggunakan *loose parts* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis secara signifikan. Dalam penelitiannya, skor keterampilan berpikir kritis anak meningkat dari 28% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena *loose parts* memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, mencoba berbagai strategi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Anik Lestaringrum & Intan Prastihastari Wijaya (2020) yang menunjukkan bahwa *loose parts* efektif melatih kemampuan anak usia 4–5 tahun dalam memecahkan masalah sederhana.

Menurut Dewi & Agung (2021), permainan edukatif baik digital maupun konkret tidak hanya membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga keterampilan lain seperti kerja sama, kreativitas, dan komunikasi. Hal ini menjadikan integrasi permainan edukatif ke dalam pembelajaran sebagai strategi yang tepat untuk mengasah keterampilan kognitif dan sosial anak sejak dini.

Sub dari Sub Pembahasan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut anak untuk menguasai keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Game edukatif hadir sebagai salah satu

media yang mampu mengintegrasikan keempat keterampilan tersebut dalam satu kegiatan belajar. Permainan yang dirancang dengan tujuan edukatif memberikan pengalaman langsung bagi anak untuk mengamati, mencoba, serta mengevaluasi tindakan mereka. Misalnya, saat bermain game yang memerlukan strategi, anak harus mempertimbangkan langkah yang akan diambil, memperkirakan hasilnya, dan menyesuaikan strategi jika menghadapi hambatan. Proses ini membentuk kebiasaan berpikir logis dan reflektif yang menjadi inti dari keterampilan abad ke-21.

Aspek penting lain dalam melihat efektivitas game edukatif sebagai strategi mengasah berpikir kritis adalah dimensi komunikasi yang berlangsung selama anak bermain. Mukhlis (2017) menjelaskan bahwa anak usia dini berkomunikasi tidak hanya melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui *metakomunikasi*, yakni pemahaman makna dari simbol, ekspresi, maupun aturan yang tersirat dalam interaksi. Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak terlibat dalam permainan edukatif, mereka bukan hanya sedang melatih keterampilan kognitif, tetapi juga mengembangkan kepekaan untuk menafsirkan pesan implisit, mengendalikan emosi, serta menyesuaikan perilaku dengan konteks permainan. Proses ini sejalan dengan tujuan game edukatif sebagaimana dibahas dalam artikel ini, yakni menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kaya pengalaman, sehingga anak terdorong untuk berpikir kritis sekaligus membangun karakter sosial yang positif.

Selain itu, penelitian Susanti dan Widodo (2023) mengenai pengembangan **media** maze raksasa semakin memperkuat relevansi game edukatif sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa maze raksasa dengan tema “lingkunganku” dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 95,02% dari ahli, serta dinilai sangat menarik oleh anak dengan persentase 91,8%. Permainan ini tidak hanya memberi kesempatan anak untuk berlatih memecahkan masalah sederhana, tetapi juga meningkatkan keterampilan mengklasifikasi bentuk dan warna, mengenal bilangan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Jika dikaitkan dengan pembahasan sebelumnya, maze raksasa sejalan dengan konsep game edukatif yang memfasilitasi anak untuk mengklasifikasi, membandingkan, memprediksi, serta mengembangkan strategi penyelesaian masalah. Dengan demikian, media inovatif seperti maze raksasa dapat menjadi contoh konkret bagaimana game edukatif benar-benar mampu mengasah kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

Selain aspek kognitif, game edukatif juga memberi kontribusi terhadap perkembangan karakter anak. Aktivitas bermain yang dilakukan bersama teman menumbuhkan rasa tanggung jawab, saling menghargai, dan empati. Ketika anak belajar mematuhi aturan permainan, mereka juga sedang belajar disiplin dan mengendalikan diri. Menurut Dewi & Agung (2021), pengalaman belajar yang menyenangkan akan membuat anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif, sehingga nilai-nilai sosial dan emosional dapat berkembang bersamaan dengan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, game edukatif tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media pembentuk generasi yang siap menghadapi tantangan global.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Game edukatif, baik dalam bentuk digital maupun permainan konkret seperti *loose parts*, terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini. Melalui aktivitas seperti mengklasifikasi, membandingkan, memprediksi, dan memecahkan masalah, anak terdorong untuk berpikir lebih terstruktur dan logis. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat anak lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman sendiri. Selain itu, game edukatif turut mengembangkan keterampilan abad ke-21 lainnya seperti kreativitas, kerja sama, komunikasi, serta membentuk karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan empati. Dengan demikian, game edukatif menjadi media pembelajaran yang efektif sekaligus sarana membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Saran

Guru dan orang tua disarankan memanfaatkan game edukatif secara terencana dan berkelanjutan dalam kegiatan belajar maupun bermain di rumah. Permainan yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan memiliki tantangan yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis tanpa membuat anak merasa kesulitan berlebihan. Lembaga pendidikan juga perlu memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan bagi pendidik agar penggunaan game edukatif dapat berjalan optimal. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengkaji efektivitas berbagai jenis game edukatif terhadap keterampilan lain seperti kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah, sehingga manfaatnya dapat terus dikembangkan sesuai kebutuhan zaman.

Daftar Pustaka

- Devi, N. L. P. I. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 456–466. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1415>
- Dinichayani, N., Sukarno, & Jamil, Z. A. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan Loose Parts. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.16>
- M, D. N. (2015). MENUMBUHKAN PERILAKU BERPIKIR KRITIS SEJAK ANAK USIA DINI. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10508>
- Mukhlis, A. (2017). Metakomunikasi anak usia dini: Analisis dari permainan sosial berpura-pura. *Psikoislamika*, 14(1), 43–54. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/psiko/article/view/6502>

- Rukayah, S., & Irayana, I. (2021). KEGIATAN PEMBELAJARAN MERONCE UNTUK MELATIH KEMAMPUAN KLASIFIKASI BENTUK. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 197–205.
<https://doi.org/10.18860/preschool.v2i2.10382>
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2773842>
- Susanti, R. A., & Widodo, B. (2023). Pengembangan media maze raksasa untuk aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 131–138.
<https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/25197>