



Pengembangan Media Permainan Prisca (Petualangan Rasional Imajinatif Seru Cita Anak) Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun



Prisca Kamila Hertaning^{1*}, Tomas Iriyanto¹, Wuri Astuti¹



¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, , Indonesia

*corresponding author: priscakamila8@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12-Okt-2025

Revised: 15-Nov-2025

Accepted: 10-Des-2025

Kata Kunci

Berpikir Kreatif;
Berpikir Kritis;
Board Game

Keywords

*Creative Thinking;
Critical Thinking;
Board Game.*

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* "PRISCA" yang layak, praktis, dan menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket validasi ahli, dan dokumentasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media PRISCA dinyatakan sangat layak dari ahli materi dan ahli media. Hasil uji keterlaksanaan menunjukkan media ini dapat digunakan secara maksimal. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *board game* PRISCA layak, praktis, dan menarik digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 5-6 tahun.

This research is motivated by the lack of learning media that can develop critical and creative thinking skills in early childhood. This study aims to develop a learning media in the form of a board game "PRISCA" that is feasible, practical, and interesting to improve the critical and creative thinking skills of children aged 5-6 years. This research is a type of development research (Research and Development) that refers to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were group B children in kindergarten. Data collection techniques used interviews, observations, expert validation questionnaires, and documentation. The validation results showed that the PRISCA media was declared very feasible with from material experts and from media experts. The results of the practicality test obtained from educators. The results of the implementation test showed that this media can be used optimally. Based on the results of the study, it can be concluded that the PRISCA board game media is feasible, practical, and interesting to use in learning to develop critical and creative thinking skills of children aged 5-6 years

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



1. Pendahuluan

Kompetensi yang penting dikembangkan pada anak di era sosial 5.0, meliputi pemecahan masalah, perbedaan, desentralisasi, ketahanan, Pendidikan keberlanjutan dengan teknologi dan harmoni lingkungan. Pembelajaran, berpikir kritis memiliki tujuan untuk mencapai posisi yang objektif, maksudnya berupaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan bukti yang relevan serta mendalami pemahaman terhadap suatu pembelajaran yang sedang dipelajari. Pembelajaran dengan bermain akan lebih efektif jika mampu menghasilkan karya, atau hasil produk dari anak (Siregar et al., 2022). Dengan demikian, berpikir kritis membantu anak memiliki pemikiran yang kritis, terbuka dan mampu menyelesaikan masalah sesuai dengan pemikiran yang objektif (Alamsyah et al., 2024). Tidak hanya mengenai berpikir kritis, keterampilan dalam berpikir kreatif juga perlu diperhatikan. Dalam berpikir kreatif tidak hanya kegiatan yang identik dengan menggambar dan mewarna atau merangkai ornamen. Kreatif dalam hal ini diartikan sebagai kemampuan berpikir out of the box tanpa harus terbatas pada aturan yang mengikat. Anak yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dapat menyelesaikan masalah melalui pemikiran dan penglihatan dari berbagai sudut pandang.

Meski demikian terdapat permasalahan mengenai kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang belum terpenuhi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama wali kelas B3 TK Kartika IV-80 pada tanggal 10 Januari 2025, menyatakan bahwa masih terdapat beberapa anak yang belum bisa membaca, terbalik pada saat menulis bilangan, dan kurang memahami ketika diberikan penjelasan. Di TK Kartika IV-80 sendiri dalam media permainan masih terbatas, hanya memiliki media permainan balok, puzzle dan loose part. Guru menggunakan media permainan tersebut secara bergantian sesuai dengan tema pembelajaran. Pada hakikatnya, bermain tidak bisa dipisahkan pada masa kanak-kanak. Semua aktivitas yang anak lakukan mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi menjadi kegiatan bermain sekaligus kegiatan yang mengandung pekerjaan (Hidayanah et al., 2022). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media permainan yang dapat mengatasi permasalahan mengenai kekurangan media permainan, terutama dalam hal pemberian stimulasi berpikir kritis dan kreatif.

Media permainan yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan berpikir kritis dan kreatif anak ialah permainan yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan menimbulkan daya kreativitas anak. Pada saat bermain anak diharapkan dapat berpikir secara logis, kritis dengan memberi alasan saat memecahkan permasalahan serta menemukan hubungan sebab akibat dalam menghadapi permasalahan (Febrianti et al., 2023). Permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, misalnya dengan mengenalkan konsep ruang, mengelompokkan bilangan, bentuk, lambang, huruf dan ukuran serta hal lain yang berkaitan dengan kehidupan sekitar anak (Aida et al., 2024).

Pemilihan media permainan juga harus didasarkan oleh kebutuhan setiap anak. Media permainan "PRISCA" dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan stimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 5-6 tahun. Media permainan ini berbentuk board game yang di dalamnya terdapat 6 rintangan. Anak akan melalui 6 rintangan tersebut untuk mencapai garis finish dan mendapatkan hadiah. Rintangan yang diberikan cukup sulit, hal ini disebabkan agar dapat mengetahui sejauh mana anak dapat berpikir kritis dan kreatif. Berpikir terjadi ketika seseorang menghadapi masalah yang tidak biasa dan tidak pasti, dan mengajukan pertanyaan. Berpikir tingkat tinggi mengarah pada keputusan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang tersedia (Sutama et al., 2022).

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan board game monopoli untuk menstimulasi perkembangan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini. Penelitian sebelumnya menggunakan board game monopoli dengan memparkan beberapa pertanyaan,

ice breaking berupa kuis dan tanya jawab yang disertai reward (Rani & Napitupulu, 2015). Namun, media “PRISCA” ini berbeda dari penelitian yang sebelumnya, perbedaan terletak pada pos yang terdapat di media ini. Media tunjukkan jalanku memiliki 6 rintangan yang berbeda, di setiap kotak memiliki perintah masing-masing, terdapat scan bar code untuk mengetahui perintah apa yang harus dilakukan. Media “PRISCA” ini dapat dijadikan sebagai media permainan yang menyenangkan dan berbeda dari yang sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan juga berperan penting dalam stimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Media permainan “PRISCA” diharapkan dapat membantu guru untuk memberikan stimulasi dan mengatasi kekurangan dalam sarana media permainan di sekolah. Dengan adanya media “PRISCA” diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan dapat berguna untuk perkembangan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan model dan jenis pengembangan *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan (RnD) adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sebelumnya (Siregar, 2023). Model penelitian ini bertujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dirancang (Rohaeni, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan yang berjudul tunjukkan jalanku untuk menstimulasi berpikir kritis dan kreatif anak usia 5–6 tahun.

Tahap awal yang dilakukan pada model ADDIE, yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara di TK Kartika IV-80 dan TK Kartika IV-6. Tahap selanjutnya adalah merancang produk apa yang harus dikembangkan setelah mengetahui permasalahan di lembaga. Selanjutnya tahap pengembangan, melakukan pengembangan desain melalui aplikasi canva. Membuat desain karakter untuk banner dan pacakaging, elemen-elemen apa saja yang akan dimasukkan serta tantangan yang akan digunakan. Selanjutnya, dilakukan validasi produk yang dilakukan dengan para ahli, yakni ahli media dan ahli materi. Setelah, produk dinyatakan valid, selanjutnya tahap implementasi yang dilakukan di lembaga dengan melibatkan kelompok besar dan kelompok kecil. Terakhir, tahap evaluasi untuk mengetahui hasil produk apakah masih memerlukan perbaikan. Data kualitatif dikumpulkan melalui komentar, masukan dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli pengguna. Data kuantitatif diperoleh melalui angket uji validitas produk. Berikut kisi-kisi instrument penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pengguna.

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Indikator / Butir Pernyataan | Skor |
|------------------|--|------|
| Kelayakan Materi | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi dalam media permainan Prisca dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi dalam media permainan Prisca berisikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi dalam media permainan Prisca dapat membantu anak menghubungkan pernyataan, pertanyaan, konsep, dan deskripsi tentang penyelesaian masalah dalam permainan | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi dalam media permainan Prisca memudahkan anak dalam memberikan kesimpulan setelah menyelesaikan permainan | 1 |

| Aspek Penilaian | Indikator / Butir Pernyataan | Skor |
|------------------|---|------|
| Kelayakan Materi | Materi dalam media permainan Prisca membuat anak mampu merumuskan metode dan solusi penyelesaian tantangan permainan | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi pada aktivitas permainan “Labirin” dalam media permainan Prisca dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi pada aktivitas permainan “Puzzle” dalam media permainan Prisca melatih anak memecahkan masalah dengan menemukan pasangan yang tepat hingga membentuk gambar yang jelas | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi pada aktivitas permainan “Temukan Perbedaan Gambar” dalam media permainan Prisca melatih ketelitian, kefokuskan, dan ketepatan | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi pada aktivitas permainan “Tebak Siapa Aku?” dalam media permainan Prisca melatih anak untuk berani mengambil risiko dalam menjawab | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi pada aktivitas permainan “Sambung Cerita” dalam media permainan Prisca melatih daya imajinasi dan kemampuan mengembangkan ide | 1 |
| Kelayakan Materi | Materi pada aktivitas permainan “Buatlah Karya” dalam media permainan Prisca melatih anak mengembangkan daya kreativitas | 1 |
| Total Skor | | 12 |

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

| Aspek Penilaian | Indikator / Butir Pernyataan | Skor |
|-----------------|---|------|
| Kepraktisan | Media permainan relevan dengan karakteristik perkembangan anak | 1 |
| Kepraktisan | Media permainan memicu anak untuk mengajukan pertanyaan dan mencari tahu | 1 |
| Kepraktisan | Media permainan mendorong anak untuk menemukan ide baru | 1 |
| Kepraktisan | Media permainan memiliki manfaat untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas anak | 1 |
| Kepraktisan | Media permainan menggunakan bahasa yang lugas, jelas, dan tidak ambigu | 1 |
| Kepraktisan | Media permainan menggunakan bahasa dan elemen yang mudah dipahami anak usia 5–6 tahun | 1 |
| Kepraktisan | Media permainan mudah digunakan dan dioperasikan oleh anak secara mandiri atau dengan sedikit bantuan | 1 |
| Kemenarikan | Desain visual menarik, cerah, dan sesuai dengan karakteristik anak | 1 |
| Kemenarikan | Ukuran dan bentuk elemen media aman dan nyaman digunakan oleh anak | 1 |
| Kemenarikan | Penggunaan warna kontras dan jelas untuk membedakan elemen-elemen permainan | 1 |
| Kemenarikan | Terdapat unsur kebaruan atau inovasi dalam desain permainan | 1 |
| Kemenarikan | Bahan yang digunakan aman, tidak beracun, dan tidak mudah rusak | 1 |
| Kemenarikan | Tidak terdapat bagian kecil yang mudah lepas dan berisiko tertelan oleh anak | 1 |
| Kemenarikan | Tidak terdapat bagian tajam atau kasar yang dapat melukai anak | 1 |
| Kemenarikan | Media permainan kokoh, tahan lama, dan mudah dibersihkan | 1 |
| Kemenarikan | Media memfasilitasi anak untuk mengamati dan menganalisis objek | 1 |
| Kemenarikan | Media mendorong anak untuk membandingkan objek | 1 |
| Kemenarikan | Media mendorong anak untuk menghasilkan ide baru | 1 |
| Total Skor | | 18 |

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pengguna

| Aspek Penilaian | Indikator / Butir Pernyataan | Skor |
|-----------------|---|------|
| Kepraktisan | Media permainan mudah dimainkan oleh anak | 1 |
| Kepraktisan | Petunjuk permainan mudah dipahami oleh anak | 1 |
| Kepraktisan | Penjelasan pada media permainan mudah dimengerti oleh anak | 1 |
| Kemenarikan | Anak terlihat tertarik dengan media permainan | 1 |
| Kemenarikan | Anak menunjukkan sikap antusias saat bermain | 1 |
| Kemenarikan | Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi | 1 |
| Kemenarikan | Media permainan menumbuhkan minat anak karena terdapat tantangan | 1 |
| Kemenarikan | Media permainan memiliki tampilan menarik (desain banner, box, font, warna, dan ilustrasi gambar) | 1 |
| Kemenarikan | Media permainan Prisca menggunakan bahan yang kuat, tahan lama, aman, dan tidak berbahaya bagi anak | 1 |
| Kelayakan | Anak menunjukkan cara berpikir kritis dan kreatif saat bermain media Prisca | 1 |
| Kelayakan | Anak dapat memahami materi dan permasalahan dalam media permainan Prisca | 1 |
| Kelayakan | Anak dapat menentukan strategi dan solusi untuk menyelesaikan tantangan permainan Prisca | 1 |
| Kelayakan | Anak dapat menjelaskan kembali permainan yang telah dilakukan sebelumnya | 1 |
| Kelayakan | Materi dalam permainan Prisca melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak | 1 |
| Kelayakan | Materi dalam permainan Prisca berisi informasi yang jelas dan mudah dimengerti | 1 |
| Kelayakan | Media permainan bersifat fleksibel dalam penggunaan | 1 |
| Kelayakan | Media permainan Prisca melatih anak untuk menghasilkan ide baru | 1 |
| Total Skor | | 17 |

Setelah memperoleh data, perhitungan nilai pada angket pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan skor dengan ketentuan berikut.

Tabel 4. Skala Likert

| Kriteria | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Tidak Setuju | 1 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Kurang Setuju | 3 |
| Setuju | 4 |
| Sangat Setuju | 5 |

Sumber : (Barus & Siregar, 2023)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk dapat diketahui bahwa pengembangan media PRISCA (Petualangan Rasional Imajinatif Seru Cita Anak) dapat dinyatakan layak jika mendapatkan persentase $\geq 81\%$ dan apabila persentase yang diperoleh $\leq 81\%$ maka media dapat dikatakan perlu revisi agar dapat mencapai tingkat kelayakan yang diharapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan PRISCA yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak

usia 5–6 tahun. Media permainan PRISCA menjadi alternatif pembelajaran yang memadukan unsur hiburan dan edukasi sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Media ini berbentuk board game dengan mekanisme permainan yang mengadopsi konsep ular tangga dan monopoli, yang dikenal efektif sebagai media permainan edukatif. Permainan board game seperti monopoli dan ular tangga disukai anak serta praktis digunakan dalam pembelajaran (Maryamah & Tirtaningsih, 2024). Oleh karena itu, media permainan PRISCA dikembangkan dengan enam tantangan permainan yang menarik dan visual yang atraktif. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan ketersediaan media permainan di lembaga TK yang secara khusus menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak.

Tahap awal penelitian ini adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan. Observasi dilaksanakan di TK Kartika IV-80 dan TK Kartika IV-6. Hasil observasi menunjukkan bahwa media permainan yang digunakan masih terbatas pada balok, bobic, dan puzzle. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa media permainan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak masih belum tersedia secara khusus, sehingga pembelajaran cenderung menggunakan media yang sama secara berulang.

Tahap berikutnya adalah perancangan produk, yang merupakan tindak lanjut dari analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti merancang media permainan board game PRISCA, mulai dari penentuan konsep permainan, aturan bermain, hingga elemen pendukung. Media permainan PRISCA terdiri atas enam aktivitas permainan, yaitu menyusun puzzle, mencari jalan keluar labirin, mencari perbedaan gambar, tebak siapa aku, sambung cerita, dan membuat kolase dari biji-bijian. Seluruh desain permainan dirancang menggunakan aplikasi Canva, termasuk banner utama permainan berukuran 2 m × 2 m. Pemilihan warna cerah dan ilustrasi menarik bertujuan untuk meningkatkan minat anak, mengingat bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini (Jojo Br. Siregar & Damaiwaty, 2020).

Setelah tahap perancangan, dilakukan pengembangan produk, yaitu merealisasikan desain yang telah dibuat. Seluruh elemen permainan, seperti banner, box, dan kartu aktivitas, dikembangkan menggunakan aplikasi Canva karena kemudahan penggunaan serta ketersediaan elemen visual yang beragam. Adapun elemen pendukung lainnya, seperti dadu, permainan kata, dan bahan kolase, disiapkan secara manual. Setelah produk selesai dicetak, tahap selanjutnya adalah validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna. Tahap ini bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan media permainan PRISCA.

Uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2025 oleh dua dosen Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Malang. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan para ahli. Hasil uji kelayakan disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan oleh Para Ahli

| No | Validasi | Persentase | Kategori |
|----|-------------|------------|----------|
| 1 | Ahli Media | 93% | Baik |
| 2 | Ahli Materi | 92,5% | Baik |

Berdasarkan Tabel 5, media permainan PRISCA dinyatakan valid dan layak digunakan. Media ini memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan. Namun demikian, beberapa revisi tetap dilakukan berdasarkan saran para ahli, antara lain penyesuaian instrumen agar selaras dengan indikator serta peningkatan tingkat kesulitan permainan. Selain itu, ahli media merekomendasikan perbaikan warna pada desain kotak permainan agar berbeda dengan banner utama sehingga tidak menimbulkan kesan visual yang bertabrakan.

Tahap selanjutnya adalah implementasi produk, yang dilakukan melalui uji coba kelompok besar dan kelompok kecil. Uji coba kelompok besar dilaksanakan di TK Kartika IV-80 dengan melibatkan 15 anak, sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan di TK Kartika IV-6 dengan melibatkan 5 anak. Hasil uji coba disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil

| No | Uji Coba | Persentase | Kategori |
|----|----------------|------------|----------|
| 1 | Kelompok Besar | 84,70% | Baik |
| 2 | Kelompok Kecil | 89,41% | Baik |

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media permainan PRISCA berada pada kategori baik dan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media permainan yang sesuai untuk anak usia dini harus memenuhi aspek praktis, efisien, dan menarik (Istiningsih, 2021; Krisdiana & Iriyanto, 2021). Selama uji coba, beberapa anak mampu menyelesaikan permainan tanpa kendala. Namun, sebagian anak masih mengalami kesulitan pada permainan sambung cerita dan tebak siapa aku. Hal ini disebabkan oleh perbedaan tingkat perkembangan berpikir dan pengalaman anak. Setiap anak memiliki imajinasi dan ide yang berbeda, sehingga respons yang muncul dalam permainan juga bervariasi (Sari et al., 2023).

Tahap akhir penelitian ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menyempurnakan produk berdasarkan masukan dari para ahli dan pengguna. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media permainan PRISCA memperoleh respons positif serta layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media permainan PRISCA untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 5–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media permainan yang layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini. Hasil penelitian yang dilaksanakan di dua lembaga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak telah berkembang dengan cukup baik. Hal tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam memahami arahan permainan, mengikuti aturan yang diberikan, serta menunjukkan ketepatan dalam menjawab pertanyaan selama kegiatan bermain berlangsung.

Selama proses permainan, anak telah menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir yang ditandai dengan cara anak menerima dan mengolah informasi, ketepatan dalam menyelesaikan tantangan, serta strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan permainan. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang perkembangan berpikirnya belum optimal sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan. Anak-anak tersebut cenderung diam dan belum berani mengajukan pertanyaan ketika menghadapi kesulitan. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak memerlukan stimulasi yang lebih intensif agar terbiasa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan memahami permasalahan yang dihadapi.

Oleh karena itu, pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini perlu memberikan perhatian khusus terhadap pemberian stimulasi yang sesuai agar perkembangan berpikir anak dapat berkembang secara optimal dan seimbang dengan teman sebayanya. Media permainan PRISCA dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan belajar yang bersifat monoton. Melalui permainan edukatif yang dirancang secara menarik, anak memperoleh kesempatan untuk belajar sambil bermain sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat terstimulasi secara optimal.

Daftar Pustaka

- Aida, N., Muzakki, & Saudah. (2024). Penggunaan media permainan tradisional tembak tutup untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 3(2), 85–93.
- Alamsyah, N., Fadhillah, H. M. N., & Palennari, M. (2024). Kajian konseptual: Model pembelajaran alam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 2331–2337.
- Febrianti, R., Suarta, I. N., & Jaelani, A. K. (2023). Pengembangan busy book untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B. *Jurnal Cakrawala Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2748>
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & Nurhayati, S. (2022). Permainan menara binatang untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Mentari*, 2(2), 76–85.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Eliza, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(6), 911–920.
- Jojo Br. Siregar, Damaiwaty, R., & Lubis, M. S. (2020). Pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap keterampilan motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–9.
- Krisdiana, K., Iriyanto, T., & Wahyuni, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7, 123–141.
- Maryamah, E., & Tirtaningsih, T. (2024). Pengembangan permainan edukatif ular tangga “Eduta” untuk menstimulasi aktivitas gerak anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1640–1650.

- Rani, F. N., & Napitupulu, E. (2015). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui pendekatan realistic mathematics education di SMP Negeri 3 Stabat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 1–7.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 122–130.
- Sari, M. Z., Supriatna, N., Gunawan, A., & Handayani, S. (2023). Imajinasi kreatif dalam kemampuan berpikir anak sekolah dasar: Pentingkah? *Jurnal Edukasi Ekonomi*, 6(4), 1926–1936. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>
- Siregar, D. M., Simatupang, E. M., & Hotib, T. A. (2022). Analisis efektivitas model belajar bermain berbasis proyek tema lingkunganku pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 27–36.
- Sutama, I. W., Astuti, W., Pramono, P., Nur'Aini, D. E., & Sangadah, L. (2022). Pengembangan open-ended play untuk meningkatkan kompetensi abad 21 (4Cs) pada anak usia 4–6 tahun. *Jurnal Graha Pengabdian*, 4(3), 223–236. <https://doi.org/10.17977/um078v4i32022p223-236>
- .