

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia tanpa terkecuali melalui fase anak-anak, yang merupakan masa penting dalam perkembangan hidup. Anak usia dini berada pada fase perkembangan yang cepat dan penting serta memberikan pengaruh pada kehidupan selanjutnya (Khaironi, 2018:2). Saat berada pada masa ini, anak mudah dalam menerima stimulus yang diberikan. Selama fase ini berlangsung, anak yang mendapatkan stimulus secara tepat akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal di berbagai aspek perkembangan. Fase ini sering disebut sebagai masa peka. Masa peka ini membuat anak sensitif terhadap stimulus atau rangsangan dari lingkungan. Menurut Arini masa peka merupakan masa dimana kematangan fisik dan psikis pada anak mampu menerima stimulus pada lingkungan (Yusuf, dkk, 2023:38). Lingkungan memiliki pengaruh dalam perkembangan pada anak, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan lainnya yang mampu mempengaruhi anak. Salah satu lingkungan yang dapat menstimulus kemampuan anak, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pemberian stimulus yang tepat menjadi salah satu faktor yang penting dalam mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan di lembaga PAUD.

PAUD merupakan layanan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan kelompok usia anak. Melalui PAUD, kemampuan anak dalam menyerap dan

memproses informasi sangat cepat. Anak diberikan stimulus agar dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal. PAUD menjadi sangat penting dan tidak dapat diabaikan saja, melainkan harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Melalui pemanfaatan PAUD dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh dan mencakup berbagai aspek perkembangan. PAUD tidak hanya mengembangkan kemampuan aspek perkembangan anak secara optimal saja, tetapi juga menjadi peletak dasar untuk anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui bekal yang telah disiapkan dari PAUD, anak menjadi lebih siap dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Kegiatan bermain merupakan salah satu kegiatan yang anak sukai dan cara anak usia dini belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Ardini & Lestarinigrum bahwa kegiatan bermain merupakan salah satu cara anak belajar (Ardini & Lestarinigrum, 2018:3). Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan serta potensinya secara menyeluruh. Kegiatan bermain yang efektif bagi anak adalah menggunakan media. Media pembelajaran menjadi alat bantu guru dalam mengkonkritkan pemahaman anak. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras oleh pendapat Fauzi & Srikantono bahwa pembelajaran akan optimal apabila menggunakan media pembelajaran (Fauzi & Srikantono, 2013:106). Penggunaan media yang kurang optimal menyebabkan proses penyampaian pesan pembelajaran menjadi tidak maksimal dan pembelajaran tidak berlangsung optimal. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat oleh guru dapat membantu proses pembelajaran berlangsung secara

efektif. Guru yang dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang baik akan menciptakan suasana belajar yang positif dan pembelajaran berlangsung dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung optimal akan mengembangkan kemampuan dan potensi anak secara optimal.

Pada penerapan pembelajaran di PAUD, guru perlu merangsang kemampuan dan potensi anak, terutama kemampuan *critical thinking* pada anak. *Critical thinking* sangat penting untuk anak, terutama anak usia dini. *Critical thinking* merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menganalisa ide dan gagasan, informasi, mengajukan pertanyaan serta menemukan jawaban, berpendapat maupun berargumentasi, strategi dalam menyelesaikan dan menganalisis suatu masalah (Rahmasari, dkk, 2021:42). Melalui *critical thinking*, kemampuan anak dalam menganalisis masalah secara mendalam diperlukan dalam kehidupannya. Kemampuan *critical thinking* yang dikembangkan sejak dini akan membantu anak berkembang secara optimal. *Critical thinking* tidak hanya membantu anak menjadi pemikir kritis saja, anak mampu mengimplementasikan kemampuan *critical thinking* pada penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari.

Observasi awal dilakukan di TK Santa Lorent Surabaya pada kelompok B1 yang berjumlah 30 anak dan B3 yang berjumlah 26 anak. Selama proses observasi ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan dikelompok B1 maupun B3 terlihat pembelajaran yang dilakukan menggunakan *worksheet*. Penggunaan media pembelajaran juga kurang maksimal serta kegiatan yang mengasah kemampuan *critical thinking* kurang terlihat. Kegiatan pembelajaran

yang menggunakan *worksheet* adalah saat guru memberikan contoh cara menulis kalimat di papan tulis dan meminta anak untuk menulis kembali di *worksheet*. Anak diberikan contoh cara menulis dengan baik dan benar di papan tulis terlebih dahulu oleh guru seperti “tutup pintu”. Setelah anak-anak diajarkan dengan diberi contoh di papan tulis, anak-anak diminta untuk menulis kembali di kertas dengan cara guru membacakan kembali kalimatnya. Setelah kegiatan menulis, anak-anak menebali titik-titik huruf yang tersedia pada *worksheet*. Anak-anak diminta untuk menebali dan menyelesaikan kegiatan tersebut selembar penuh. Anak-anak juga menyelesaikan operasi hitung sederhana. Kegiatan ini berlangsung berulang selama observer melakukan observasi. Kegiatan yang berulang ini menyebabkan pemahaman sebatas menghafal pada anak dan kemampuan *critical thinking* anak kurang terstimulus. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung anak kurang mampu memahami pembelajaran dan guru perlu mengulangi penjelasan pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran yang berlangsung lebih banyak mengasah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang dikerjakan pada *worksheet*. Guru hanya menjelaskan tentang bagaimana cara menulis yang baik dan benar, guru menjelaskan operasi hitung sederhana, serta membaca beberapa kalimat pendek. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan materi maupun saat melakukan aktivitas. Hal ini terlihat dari sikap anak yang berbicara maupun bermain dengan teman, ada yang terlihat sibuk bermain sendiri, bahkan ada anak yang tidak mau mengerjakan aktivitas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran ini dilakukan secara terus-menerus tiap

harinya serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran setiap harinya dilakukan secara berulang menerus dengan memberikan materi kepada peserta didik tentang membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, guru juga membutuhkan waktu untuk mengembalikan fokus anak pada pembelajaran karena pemanfaatan media yang kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi di atas, diketahui bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang memanfaatkan penggunaan media secara optimal sehingga anak kurang fokus dalam memperhatikan kegiatan pembelajaran. Kurang fokus terlihat dari aktivitas anak didik seperti bermain sendiri, tidak mengerjakan, dan berbicara dengan teman. Pembelajaran setiap harinya dilakukan secara berulang menerus dengan memberikan materi kepada peserta didik tentang membaca, menulis, dan berhitung. Ketidakfokusan ini menyebabkan anak kurang terstimulus optimal, terutama pada kemampuan *critical thinking* anak. Hal ini disebabkan aktivitas yang diulang-ulang dan monoton tiap harinya.

Media pembelajaran menjadi salah satu pilar menunjang keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran di PAUD memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018:1). Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis *Computational Thinking (CT)*. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis CT, guru dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak dalam *problem solving*, *critical thinking*, menalar, dan menganalisa masalah baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembelajaran berlangsung. *Critical*

thinking merupakan salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan melalui penerapan media berbasis CT.

Lembaga PAUD dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis CT dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis CT merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur-unsur dan nilai bidang komputasi, seperti dasar algoritma, abstraksi, dekomposisi, generalisasi, dan analisis logika (Marom, dkk, 2023:85). Media pembelajaran berbasis CT mengandung unsur-unsur nilai komputasi yang sesuai dan diperlukan era pendidikan sekarang, salah satunya adalah cara berpikir komputasi yang memecahkan masalah berdasarkan data. Maka, melalui komponen CT mampu memberikan tantangan kepada peserta didik yang sesuai dengan tantangan era pendidikan sekarang melalui penggunaan media pembelajaran berbasis CT. Tantangan komponen CT ini dapat berupa pengembangan kemampuan *critical thinking*, kreativitas, dan kemampuan analisis informasi. Menurut Kumala, media pembelajaran berbasis CT dapat merangsang pola pikir anak, mudah menerima dan memahami pengetahuan, dan mengasah keterampilan berpikir saat proses belajar berlangsung (Kumala, dkk, 2023:3419). Salah satu media pembelajaran berbasis CT yaitu media *Key of Chest* yang merupakan media pembelajaran berbasis *computational thinking*. Media *Key of Chest* adalah media pembelajaran yang memuat muatan konsep dasar ilmu komputasi. Maka, melalui media pembelajaran *Key of Chest* berbasis CT dapat memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan anak serta meningkatkan kemampuan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu komponen *computational thinking* yang digunakan penelitian ini adalah dekomposisi. Dekomposisi menjadi fokus penelitian karena sesuai dengan cara kemampuan *critical thinking*. Maka, masalah tersebut akan lebih mudah diuraikan dan mudah untuk diselesaikan. Salah satu cara mengembangkan kemampuan *critical thinking* yaitu melalui penggunaan media *Key of Chest* berbasis *computational thinking*. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui “Pengaruh Media *Key of Chest* terhadap Kemampuan *Critical Thinking* Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lorent Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang dan penelitian yang dilakukan peneliti, maka dapat dikemukakan rumusan masalah: bagaimana pengaruh media *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang terdapat pada rumusan masalah, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat dan pengaruh sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam mengembangkan kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun melalui media *Key of Chest*.
- 2) Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan penelitian selanjutnya yang memiliki hubungan tentang pengaruh media pembelajaran *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun.

B. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat untuk pendidik

Melalui penelitian ini dapat membantu memberikan referensi kepada pendidik tentang media pembelajaran khususnya media *Key of Chest* dalam mengembangkan kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun.

- 2) Manfaat bagi sekolah

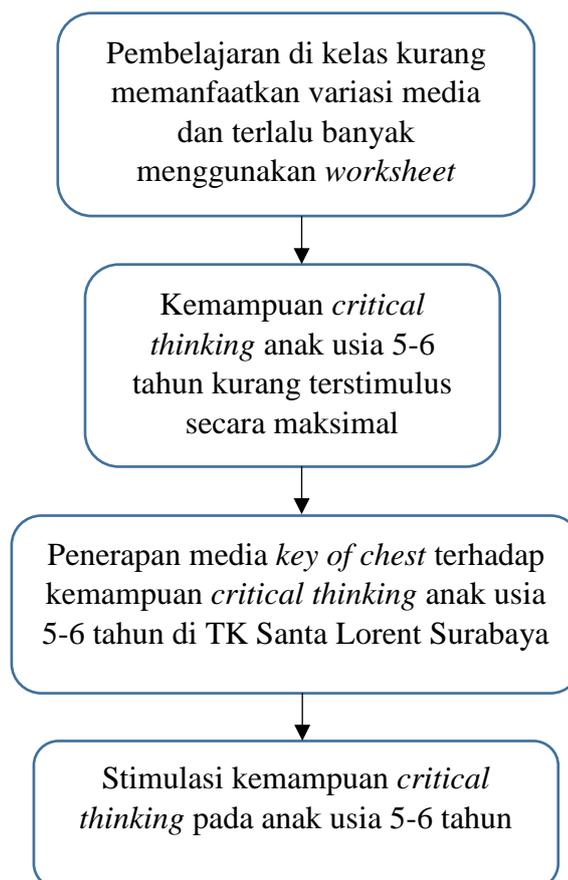
Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi sekolah PAUD dalam menstimulasi kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di kelas.

3) Manfaat untuk peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menstimulasi kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun melalui media *Key of Chest*.

1.5 Kerangka Teoritis

Penelitian yang akan dilakukan di TK Santa Lorent Surabaya dapat diketahui melalui bagan kerangka teoritis sebagai berikut:



Bagan 1. 1 Kerangka Teoritis

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat temporer berdasarkan masalah yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2015:98). Berikut hipotesis penelitian ini:

H₀: Tidak ada pengaruh media *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent Surabaya.

H_a: Ada pengaruh media *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent Surabaya.

1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang dilakukan adalah membahas pengaruh media *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent Surabaya. Batasan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut adalah:

1. Media pembelajaran *Key of Chest* merupakan media yang berbentuk harta karun berukuran 60x40cm yang dibuat berdasarkan salah satu komponen yang terdapat pada CT, yaitu komponen dekomposisi.
2. *Critical thinking* merupakan kemampuan anak dalam mengevaluasi masalah, menjabarkan masalah, memecahkan masalah, dan menguraikan masalah menjadi bagian-bagian kecil.

1.8 Batasan Istilah

Batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Key of Chest* merupakan media pembelajaran berbasis *Computational Thinking* yang berbentuk kayu peti harta karun yang mengandung salah satu komponen CT, yaitu dekomposisi.
2. Mengembangkan kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent, Kelurahan Gading, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya.

1.9 Organisasi Penulisan

Organisasi penulisan skripsi dalam penelitian dengan judul “pengaruh media *Key of Chest* terhadap kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lorent Surabaya” memuat 5 Bab, yaitu:

- Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan bagian awal mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teoritis, hipotesis, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah, dan organisasi skripsi.
- Bab II berisi uraian mengenai kajian pustaka yang terdiri dari teori tentang anak usia dini, media *Key of Chest*, kemampuan *critical thinking*, dan penelitian terdahulu.
- Bab III berisi uraian mengenai tentang metode penelitian. Bab ini berisi tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi uraian mengenai tentang analisis data dan pembahasan penelitian.

Bab V berisi uraian mengenai tentang kesimpulan dan saran.