

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *critical thinking* pada anak yang diberikan *treatment* daripada anak yang tidak diberikan *treatment*. Hasil uji Mann Whitney menunjukkan hasil $0,005 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perbedaan ini memberikan jawaban penelitian bahwa kemampuan *critical thinking* kelompok eksperimen berkembang baik dengan *treatment* media *Key of Chest* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* media *Key of Chest*. Peneliti juga menemukan hal yang menarik selama proses penelitian ini. Perkembangan anak bersifat kontinu, artinya anak berkembang secara terus-menerus dan tidak berhenti. Terlihat saat *treatment* diberikan, anak berprogres tiap harinya. Ada anak yang mengalami penurunan secara tiba-tiba, ada anak yang berkembang dari hari ke hari menjadi lebih baik, ada anak yang mengalami naik turun saat *treatment*, dan juga ada anak yang konstan mengalami peningkatan yang signifikan. Pada proses *treatment* anak mengalami kenaikan dan penurunan yang didasarkan pada media dan cara bermain *Key of Chest* yang berbeda. *Key of Chest* memiliki 2 sisi yang berbeda cara permainannya, pada sisi 1 secara *horizontal* dan sisi 2 secara *vertical*. Hal ini membuat beberapa anak mengalami penurunan secara signifikan dari hasil *treatment*, karena anak harus beradaptasi kembali dengan cara bermain yang berbeda. Pada proses *treatment* ini, kemampuan *critical*

thinking pada anak dibangun kembali dan berkembang lebih baik lagi. Hasil ini dapat terlihat pada hasil *posttest* anak yang mengalami peningkatan yang signifikan.

Peneliti menyadari bahwa ketika suasana di setting yang nyaman dan menarik serta menciptakan lingkungan bermain, memungkinkan anak berkembang secara baik, meskipun hanya diberikan 5 menit/hari dan dilakukan secara konstan setiap hari selama 12 hari *treatment*. Anak mampu berkembang melalui bermain yang merangsang kemampuan *critical thinking*. Pemberian *treatment* yang setiap hari dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan mengeksplor, tanpa disadari anak juga merekonstruksi cara berpikir anak dalam menyelesaikan tantangan yang ada didepan matanya. Hal ini terjadi saat anak diberikan *treatment*. Pemberian *treatment* juga diberikan secara variasi dengan tujuan untuk memberikan tantangan yang bermacam-macam, agar anak mampu mengembangkan dan mengaktualisasikan potensinya secara maksimal. Media juga mendukung keberhasilan penelitian ini, media yang menarik perhatian dan membuat anak tetap fokus menjadi salah satu penentu keberhasilan penelitian ini.

Media *Key of Chest* merupakan media yang mengandung salah satu nilai *computational thinking*, yaitu dekomposisi yang dapat mengembangkan kemampuan *critical thinking* anak. Kemampuan *critical thinking* melibatkan kemampuan analisis masalah secara kompleks dan memecahkan masalah dengan perencanaan strategi yang teliti, cermat, menyeluruh, dan berurutan. Maka, terdapat korelasi antara kemampuan *critical thinking* dan *computational*

thinking yang saling melengkapi dan menghasilkan penelitian bahwa kemampuan *critical thinking* anak berkembang dengan baik.

Melalui penggunaan media *Key of Chest* berbasis *computational thinking*, pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh anak dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan LKA sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena anak melakukan kegiatan media *Key of Chest* tanpa tertekan, karena dilakukan dengan suasana bermain. Sedangkan kegiatan LKA dilakukan secara terus-menerus dan monoton yang dapat membuat anak mudah bosan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran untuk beberapa pihak untuk mengoptimalkan kemampuan *critical thinking* anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Pendidik mampu merancang pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu media *Key of Chest* berbasis *computational thinking*. Melalui penggunaan media pembelajaran *Key of Chest* membuat anak menjadi lebih tertarik dan tertantang dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain.

2. Bagi sekolah

Pihak sekolah dapat memberikan perhatian dan memfasilitasi media pembelajaran di sekolah terutama media yang dapat menstimulus kemampuan *critical thinking* anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan desain *nonequivalent control group design*, perlu memperhatikan konsistensi keikutsertaan sample penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen agar memudahkan proses pengolahan data dan menghindari terjadinya data tidak berdistribusi normal.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya saat pemberian *treatment* dapat mempersiapkan jumlah media yang sebanding dengan banyaknya anak pada kelompok eksperimen. Hal ini memberikan efisiensi serta menghemat waktu lebih banyak.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *Key of Chest* lebih kreatif dan inovatif dalam desain dan pengembangan media yang mampu mengoptimalkan kemampuan *critical thinking* anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Muhammad Zaini.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. In Antasari Press. SUKA-Pers UIN Sunan Kali Jaga.
- Aeni & Setiasih. (2024). *Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini: Strategi Komunikasi Guru*. *PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 28-39.
- Ananda & Fadhli. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*. CV. Widya Puspita.
- Anik Lestarinigrum. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. In Adjie Media Nusantara. CV. Adjie Media Nusantara.
- Ardini, P. P. dan A. L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- Astuti, dkk. (2023). *Penelitian Computational Thinking dalam Pembelajaran Matematika*. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 363-384.
- Babullah & Nugraha. (2023). *Pengaruh Perkembangan Kognitif terhadap Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN Pelita Jaya Kota Sukabumi*. *JOUPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 89-103.
- Birahi, dkk. (2022). *Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Uji Mann Whitney dan Wald Wolfowits*. *Parameters: Jurnal Matematika, Statistika, dan Terapannya*, 1(1), 59-68.
- Cahyaningsih & Harun. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5481-5494.
- Dewi, dkk. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18-29.
- Fadjarajani, dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. Idea

Publishing.

- Fatturrahman, dkk. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Flash Pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Studi Kasus: Kelompok Belajar Tarbiyatul Ummah Tanak Kaken Sakra Barat)*. *INFOTEK : Jurnal Informatika dan Teknologi*, Vol 3 (2), 211-219
- Fauzi & Srikantono. (2013). *Kurikulum Bahan Ajar PAUD (Untuk Guru PAUD, Dosen, Mahasiswa dan Para Praktisi Pendidikan)*. In *Kurikulum Bahan Ajar PAUD*.
- Fauzi, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian*. In Suparyanto dan Pena Rosada
- Fitriani & Vinayastri. (2022). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini*. *PEDAGOGI : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 21-36.
- Guslinda & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Harahap & Eliza. (2022). *E-Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Computational Thinking*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3063-3077.
- Imamah & Muqowim. (2020). *Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part*. *Yinyang : Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*, 15(2), 263-277.
- Khadijah & JF. Nurul.Z. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. Medan: Kreasi Merdeka
- Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 2(01).
- Kumala, dkk. (2021). *Profil Kemampuan Computational Thinking Anak Usia 5-6 Tahun*. *Visi : Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 16 (1) 81-96.
- Kumala, dkk. (2023). *Computational Thinking pada Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3) 3418-3436.
- Kurniawan & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif*. In Google Books (Issue April 2016). Pandiva Buku.
- Maharani Anggita. (2020). *Computational Thinking dalam Pembelajaran*

- Matematika Menghadapi Era Society 5.0. Euclid*, 7(2), 86-96
- Maharani, dkk. (2021). *Computational Thinking: Media Pembelajaran CSK (CT-Sheet for Kids) dalam Matematika PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 975-984
- Marom, dkk. (2023). *Pembentukan Media Pembelajaran Berbasis Computational Thinking Melalui Pendekatan Filsafat Matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 81-89.
- Mauliani Annisa. (2020). *Peran Penting Computational Thinking terhadap Masa Depan Bangsa Indonesia. Jurnal Informatika dan Bisnis*, 9(2), 1-9
- Paramita, dkk. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif. Widya Gamma Press*.
- Putri & Adhe. (2023). *Pengaruh Permainan Kakuma terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini, PAUD Teratai*, 12(1), 1-7
- Rahmasari, dkk. (2021). *Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini 5-6 Tahun. KUMARA CENDEKIA : Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 41–48.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian. KBM Indonesia*.
- Saputra Hardika. (2020). *Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1-7
- Sofiyana, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan. PT Global Eksekutif Teknologi*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta*.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Indeks*.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini. Bumi Aksara*.
- Suwarto & Musa. (2022). *Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. Jurnal Pendidikan*, 31 (1), 109-120.
- Syarifuddin, dkk. (2019). *GORLIDS (Algorithm for Life Kids): Upaya Meningkatkan Pola Computational Thinking Anak Usia 4-6 Tahun Secara Problem Solvng, Terstruktur, Kritis, dan Logis. 1-15*.
- Yanto, dkk. (2020). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Matematis Siswan. Jurnal Elementaria Edukasia*, 3 (1), 82-91.
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 425-432.
- Yunita, dkk. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui*

Pendekatan Saintifik. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 425-432.

Yusuf, dkk. (2023). *Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. Jurnal Plamboyan Edu (JPE), 1(1), 37-44.*

Yurissetiowati. (2021). *Hubungan Pengasuh Anak dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di TK Aisyah Kota Kupang. Health Care: Jurnal Kesehatan, 10(2), 364-369.*