

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk Tuhan yang sempurna dimana dikaruniakan begitu banyak kelebihan, salah satunya yakni akal untuk berpikir. Dengan keistimewaan tersebut, manusia sejatinya memaksimalkan apa yang telah diberikan dengan sebaik mungkin. Tanpa akal untuk berpikir manusia tidak akan mampu menjalankan organ tubuh dengan baik dalam melakukan aktivitas sehari-hari, sebab akal merupakan pusat *management* sebagai penggerak.

Dengan segala keunggulan yang ada pada manusia terutama pada akal, sejatinya pendidikan berperan aktif dalam mengoptimalkan dan menstimulus berpikir kritis anak sejak usia dini. Ini bisa dihadirkan di setiap pertemuan pembelajaran, yang mana guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat konstruktif. Salah satu cara berpikir yang dapat dimaksimalkan ialah berpikir kritis. Kenapa berpikir kritis harus di asah sejak usia dini? Sebab anak usia dini merupakan *the golden age* atau masa keemasan, yang mana pada daya serap anak bekerja dengan sangat baik, ini menjadikan pendidikan anak usia dini mengambil peran dalam hal mengupayakan segenap aspek perkembangan. Sebab memberikan pengalaman yang baik akan menghasilkan sesuatu yang baik pula dimasa yang akan datang. Melalui pengembangan kemampuan analitis, *evaluative*, dan pemecahan masalah sejak dini, anak-anak dapat membangun pondasi yang kokoh untuk menghadapi dunia yang terus berkembang ini. Keterampilan berpikir kritis tidak hanya membantu mereka menyusun ide-ide baru, tetapi juga

memungkinkan mereka memahami berbagai perspektif dan membuat keputusan yang berbasis pada logika dan bukti (Cahyaningsih & Harun, 2023).

Pada anak usia dini menstimulasi perkembangan itu sangat penting mengingat masa emas yang dimiliki anak usia dini, dan aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini mencakup 6 aspek perkembangan yang masuk dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 yakni (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik-Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial Emosional, dan (6) Seni. Dari beberapa aspek perkembangan yang perlu dikembangkan, terdapat satu aspek perkembangan yang memunculkan daya sorot bagi penulis, menimbang perannya yang menjadi pusat *management* pergerakan dalam upaya memaksimalkan berjalannya pengembangan aspek perkembangan lainnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Haraphap (2022) menyatakan bahwa bermain meningkatkan pengalaman anak dalam memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan. Disamping itu, konsep-konsep kreatif seringkali timbul ketika anak bermain. Sebab bermain bisa meningkatkan kreativitas anak serta memungkinkan anak bereksperimen dengan beragam ide tanpa harus takut salah sebab saat bermain anak diberikan kebebasan tanpa dihambat oleh potensi melakukan kesalahan.

Menurut Desmita (2010) Berpikir kritis pada anak usia dini merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif, dan aspek perkembangan ini merupakan salah satu aspek perkembangan yang mempunyai peran penting. Kognitif merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan,

dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Hasil pengamatan yang penulis lakukan di KB Darul Ihsan YUPPI terkhusus pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun ditemukan anak kurang interaktif dalam pembelajaran, baik dalam bertanya atau menyampaikan ketidak tahuan maupun menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru. Seperti halnya pada saat anak bermain permainan yang bersifat konstruktif imajinasi anak kurang terbangun dikarenakan kurangnya stimulus pada anak sehingga aktivitas belajar anak terasa kaku.

Mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini sangat penting karena memberikan pondasi kuat untuk mengembangkan intelektual dan sosial mereka. Tahap perkembangan kemampuan berpikir kritis dimulai dari motivasi belajar yang aktif, menghubungkan pengalaman dengan pengetahuan, pengajaran yang mendukung, berkomunikasi dengan lingkungan, mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis secara menyeluruh hingga mencapai tingkat pemikiran yang kompleks pada anak sesuai teori Piaget (Susan, 2023).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan pernyataan tersebut pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana, yang mana dalam memberikan pendidikan pada anak dalam proses pelaksanaannya tidak secara asal, melainkan harus diarahkan dengan tujuan.

Kemudian dalam proses sampai pada tujuan tersebut selain harus dilakukan dengan sadar dan terencana, guru juga harus mampu melakukan penyesuaian mengikuti perkembangan anak. Agar pada saat guru mengembangkan aspek perkembangan, anak dapat menemukan potensi yang dimilikinya dan guru mempunyai tugas untuk membantu mengembangkan potensi tersebut agar anak dapat memaknai potensi yang ia miliki sehingga dapat memberikan kesan yang akan menghasilkan pengaruh baik untuk masa yang akan datang. Menurut Fadlillah (2012) mengemukakan strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan merencanakan pembelajaran yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilakukan guru dan murid, termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Maka dari itu salah satu alternatif untuk mengasah daya pikir kritis anak adalah dengan menerapkan sebuah media berupa permainan yang sifatnya konstruktif seperti halnya *kinetic sand*. Sebagaimana permainan ini dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplor dirinya, terlebih jika diberikan rangsangan-rangsangan melalui pendekatan dan arahan.

Berdasarkan temuan para ahli dan kondisi objektif dilapangan pada penelitian ini akan mengkaji tentang pemanfaatan media *kinetic sand* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan media *kinetic sand* untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak usia dini?
2. Kendala apa yang dihadapi oleh Guru dan Anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI dalam mengaplikasikan media *kinetic sand*?
3. Apakah penggunaan media *kinetic sand* efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media *kinetic sand* pada anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI dalam mengaplikasikan media *kinetic sand*

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *kinetic sand* dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di tingkat PAUD khususnya dengan memanfaatkan media *kinetic sand*.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

a. Guru

Memberikan masukan dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI melalui media *kinetic sand*.

b. Anak Usia Dini

Diharapkan dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 4-5 tahun di KB Darul Ihsan YUPPI melalui media *kinetic sand* serta memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan.

c. Sekolah

Hasil dari penelitian penggunaan media *kinetic sand* ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media dan strategi yang lebih bervariasi lagi.

E. Definisi Operasional

1. Kinetic Sand

Anak usia dini memiliki karakteristik yang mudah bosan terutama pada saat belajar, maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam satu kegiatan dengan waktu yang cukup lama. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar dari guru ke peserta didik, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, juga minat anak. Selaras dengan tujuan penulis yakni mestimulasi kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran *kinetic sand*.

Kinetic sand merupakan alat permainan edukatif yang aman digunakan serta menarik dan disukai anak, melihat dari sifatnya yang memiliki banyak warna, mudah dibentuk, dan tekstur pasir yang halus, juga mengingat anak yang suka bereksplorasi, sehingga dapat mengasah kemampuan kognitifnya. Selain manfaatnya yang banyak, *kinetic sand* juga merupakan APE yang dapat dibuat dengan mudah di rumah, tentunya lebih aman karena menggunakan bahan yang terdiri dari; tepung terigu, *baby oil*, pewarna makanan, dan *glitter*. Begitupun cara membuatnya; masukan semua bahan kedalam mangkok besar, aduk semua bahan hingga merata dan membentuk adonan kasar seperti pasir, jemur adonan sebentar hingga mengering. Dan *kinetic sand* pun siap untuk dimainkan.

2. Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan cabang manfaat dari aspek perkembangan kognitif yang merupakan kemampuan rasional seseorang dalam mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, bereksplorasi, serta menginterpretasikan sesuatu yang didapat atau yang dimilikinya. Sehingga kemampuan ini sangat penting dimiliki anak usia dini mengingat manfaatnya yang banyak dalam memaksimalkan stimulasi untuk mengembangkan aspek perkembangan lain.

Menurut Rahmasari dkk. (2021) menyatakan bahwa profil kemampuan berpikir kritis ditinjau dari 6 item indikator yakni; menemukan dan menunjukkan perbedaan objek, menyusun pola, mengelompokan benda berdasarkan kategori, mengembalikan susunan setelah dipisahkan, menempatkan benda sesuai peringkat, dan membuat keputusan.