

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana 2019). Pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Ayat 1 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga bisa disebut pedagogi, merupakan suatu aktivitas yang sedang dilakukan berupa tindakan pendidikan seperti menasehati, menegur, dan sebagainya untuk menuju capaian pendidikan tertentu. Adapun dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat 10 menjelaskan bahwa satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan perguruan tinggi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Izzaty, Astuti, & Cholimah, (2017) PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak

dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Menurut Dini, (2014) bahwa pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Tujuan utama penyelenggaraan pendidikan anak usia dini adalah memberikan peluang dan pengetahuan guna membantu menguasai seluruh aspek perkembangan anak untuk meningkatkan peluang keberhasilan anak ketika memasuki tahap pendidikan formal berikutnya. Adapun menurut Hasyim, (2015) tujuan PAUD dalam pandangan Islam yaitu memunculkan, memberi arahan dan pembinaan, serta bimbingan terhadap fitrah yang dimiliki anak berupa kecerdasan kognitif, agama, sosial spasial, moral, dan estetika.

Dengan adanya pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan berbagai potensi dari berbagai aspek yang dimiliki anak. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi 8 standar yaitu: standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan dan standar penilaian. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan acuan dalam mengembangkan standar-standar lain dan mengembangkan kurikulum penyelenggaraan PAUD serta kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Sedangkan STPPA dalam Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 dijadikan acuan sebagai Standar Kompetensi Lulusan yang terdiri dari 6 kemampuan dasar meliputi nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Perbedaan STPPA berdasarkan kedua peraturan tersebut adalah pada aspek perkembangan seni yang digantikan dengan aspek nilai Pancasila. Hal ini disebabkan pemberlakuan Kurikulum Merdeka yang bertujuan memperkuat karakter bangsa melalui penguatan Profil Pelajar Pancasila. Setiap anak usia dini

memiliki karakter yang berbeda-beda dan unik sesuai dengan tahapan usianya. Pada usia 0-6 tahun atau sering disebut *golden age*, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, sehingga untuk membantu mengembangkan potensi dari berbagai aspek diperlukan kreativitas dalam proses belajarnya. Aspek perkembangan kognitif berkaitan erat dengan kemampuan berpikir anak dalam menerima, mengolah dan memahami sesuatu. Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980. Menurutnya, anak menyusun dunia kognitifnya sendiri, membangun struktur-struktur mental dalam dunianya sendiri. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Menurut Ag & Amelia, (2021) bahwa perkembangan kognitif tidak terlepas dari konsep proses berpikir yang terjadi pada bagian otak manusia, aspek ini tentu sangat memengaruhi serta berkaitan erat dengan aspek-aspek perkembangan lainnya. Menurut Nuraeni, Feronika, & Yunita, (2019) kemampuan berpikir merupakan keahlian kognitif yang perlu distimulasi sejak usia dini, terutama kemampuan dalam berpikir secara kritis atau logis. Kemampuan ini bisa dilihat dari anak apabila mengemukakan pertanyaan mengenai hal baru yang tidak mungkin rasanya untuk ditanyakan oleh orang lain ataupun lingkungan sekitarnya (Rofiqoh dkk., 2021).

Dalam Al-Qur'an banyak nilai-nilai, tanda-tanda dan petunjuk dalam kehidupan, salah satunya yaitu petunjuk mengenai perintah untuk berpikir kritis Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 190-191:

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ إِذْ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولَى الْأَلْبَابِ ۚ ۱۹۰
 قِيَامًا وَفُجُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ ۗ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا ۖ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا
 عَذَابَ النَّارِ ۱۹۱

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka.” (Ali Imran, 3:190-191).

Berdasarkan ayat di atas berpikir kritis dalam Islam dikenal sebagai tafakur, yaitu memikirkan kebesaran Allah SWT setiap saat. Umat Islam dihimbau untuk selalu mengingat kekuasaan Allah dan merenungkan kebesaran-Nya dengan rasa takut akan hukuman-Nya.. Tafakur juga dapat melahirkan kedekatan kepada Allah, memperbanyak doa kepada-Nya, dan menambah rasa syukur dan ketakwaan kepada Sang Pencipta.

Menurut Arif, Zaenuri, & Cahyono, (2020) berpikir kritis adalah proses mencari, memperoleh, mengevaluasi, menganalisis, mensintesis dan konseptualisasi informasi sebagai panduan untuk mengembangkan pemikiran seseorang dengan *selfawareness*, dan kemampuan untuk menggunakan informasi ini untuk menambah kreativitas dan mengambil risiko. Kemampuan berpikir kritis merupakan dasar untuk menganalisis argumen dan dapat mengembangkan pola pikir secara logis (Samosir & Surya, 2020).

Namun faktanya Kemampuan berpikir kritis anak Indonesia belum berkembang secara optimal, menurut penelitian yang dilakukan oleh Rambe, Suarman, & Gimin, (2021) salah satu penyebabnya bahwa proses pembelajaran yang guru-sentris menjadi salah satu penyebabnya. Pembelajaran yang berfokus pada menghafal, bukan memecahkan masalah, mengakibatkan siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan sulit menerapkan pengetahuan di kehidupan nyata.

Upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika seorang pendidik mampu memilih, memilah, dan menciptakan metode pembelajaran yang tepat (Dewi, Widyanto, & Ahadi, 2022). Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik (Khaira, 2021).

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi hewan ternak menurut Berliana & Aka, (2023) yaitu media *audio visual* dengan menggabungkan gambar animasi

yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut Bulu, Triwahyudianto, & Sulistyowati, (2022) adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian media video animasi yaitu menurut Haq, Ali, & Sujana, (2024) bahwa media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Media animasi adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Khomaidah & Harjono, 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti memilih media pembelajaran video animasi hewan ternak pada anak Kelompok B RA Al Hamidiyah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran. Hasil pra-observasi yang peneliti lakukan, diperoleh fenomena bahwa penggunaan media pembelajaran seperti laptop dan sepiker cukup mendukung, hanya saja dalam penggunaan media pembelajaran video animasi hewan ternak belum digunakan di RA tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui media pembelajaran video animasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Oleh karena itu peneliti merumuskan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Hewan Ternak Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Al-Hamidiyah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui media pembelajaran video animasi hewan ternak (kelas eksperimen) di Kelompok B RA Al-Hamidiah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui media *picture story* (kelas kontrol) di Kelompok B RA Al-Hamidiah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran?
3. Bagaimana perbandingan kemampuan berpikir kritis anak usia dini antara media pembelajaran video animasi hewan ternak dengan media *picture story* di Kelompok B RA Al-Hamidiah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui media pembelajaran video animasi hewan ternak (kelas eksperimen) di Kelompok B RA Al-Hamidiah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran
2. Kemampuan berpikir kritis anak usia dini melalui media *picture story* (kelas kontrol) di Kelompok B RA Al-Hamidiah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran
3. Perbandingan kemampuan berpikir kritis anak usia dini antara media pembelajaran video animasi hewan ternak dengan *picture story* di Kelompok B RA Al-Hamidiah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai

pengetahuan dan menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran video animasi hewan ternak terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini serta menjadi referensi untuk dapat mengembangkan dan memajukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan terhadap penggunaan media pembelajaran video hewan ternak terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pengetahuan dan referensi dalam meningkatkan dan mengembangkan video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini juga dapat dijadikan sebagai satu alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas kinerja guru.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk berfikir kritis baik di kelas maupun di luar kelas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan memberi sumbangan wawasan dalam menghadapi dan mengatasi segala problem yang ditemui dalam kegiatan pengajaran dan dapat dijadikan sebagai masukan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan berpikir kritis merupakan keahlian kognitif yang perlu distimulasi sejak usia dini. Kemampuan ini bisa dilihat dari anak apabila mengemukakan pertanyaan mengenai hal baru yang tidak mungkin rasanya untuk ditanyakan oleh orang lain ataupun lingkungan sekitarnya (Astari, 2024).

Menurut Nuraida, (2019) berpikir kritis yaitu kemampuan mengambil keputusan secara rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus diyakini. Menurut Sumayani, (2017) kemampuan berpikir kritis AUD berbeda dengan kemampuan berpikir kritis orang dewasa karena struktur pengetahuan yang

dimiliki antara keduanya berbeda. Pada dasarnya orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis adalah orang yang tidak begitu saja menerima atau menolak terhadap suatu hal (Anggreani, 2015).

Menurut Rohim & Rofiki, (2024) indikator kemampuan berpikir kritis yaitu: interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi. Interpretasi adalah memahami masalah yang ditunjukkan maupun yang ditanyakan. Analisis yaitu mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, dan konsep-konsep yang diberikan, evaluasi yaitu menggunakan strategi yang cepat dan tepat dalam menyelesaikan masalah, serta inferensi yaitu untuk menarik kesimpulan dari apa yang ditanyakan. Sedangkan J. P. A. U. Dini, (2023) menyatakan bahwa indikator berpikir kritis yaitu: melakukan pengamatan, memberikan penjelasan sederhana, dan mengemukakan pendapat tentang informasi baru yang didengar dan dilihat. Berpikir kritis juga sebuah proses untuk mendeteksi suatu kekeliruan yang ditandai dengan sikap adil, berpikir terbuka dan berpengetahuan luas, yang berguna untuk menentukan tindakan mana yang pantas tidak pantas dilakukan.

Imamah & Muqowim, (2020) mengemukakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, yaitu: bertanya, sudut pandang, rasional, mencari tahu, dan analisis. Berpikir kritis pastinya membutuhkan pembelajaran yang mendukung, seperti media pembelajaran, karena mampu membantu anak memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkret, sehingga anak tidak menghayal dan membayangkan saja (Alifa, et al., 2021). Salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi yang dirancang semenarik mungkin apalagi ditambah dengan tema-tema pembelajarannya yang menarik.

Berliana & Aka, (2023) mengatakan bahwa media video animasi hewan ternak merupakan media yang efektif digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan pada anak. Media pembelajaran video animasi hewan ternak tergolong cukup sederhana karena penggunaan gambar menarik dan berwarna menyesuaikan karakter yang hendak ditampilkan sehingga anak dapat mengetahui serta memahami tema yang sedang diajarkan (Age et al., 2021)(Constantika, Dewi, & Wardani, 2022).

Media pembelajaran video memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu anak memahami dan memperjelas pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar (Andrasari, Haryanti, & Yanto, 2022). Dipilihnya media pembelajaran video animasi hewan ternak karena dapat merangsang perkembangan otak anak dalam kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Krangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis bersifat jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Nasution & Hsb, 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi hewan ternak terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini di Kelompok B RA Al-Hamidiyah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi hewan ternak terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini di Kelompok B RA Al-Hamidiyah Kecamatan Langkaplancar Kabupaten Pangandaran.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujianya berpedoman pada ketentuan:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian yang dilakukan yaitu mengenai pengaruh media pembelajaran video animasi hewan ternak terhadap kemampuan berpikir kritis anak sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syopia Rahmadani (2023) berjudul: "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *flashcard*

terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Mekar Bunga Padang. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 17,8 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 15,8. Berdasarkan nilai *sig* (*2-tailed*) adalah sebesar $0,001 < 0,05$. Perolehan *effect size* sebesar 1,60 disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian penggunaan media video animasi dalam mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak di Taman Kanak-kanak Mekar Bunga Padang efektif digunakan. Persamaannya sama-sama membahas penggunaan media animasi tapi peneliti lebih fokus ke media pembelajaran video animasinya. Perbedaannya penelitian ini tentang mengenalkan kosa kata bahasa Inggris sedangkan peneliti dalam kemampuan berpikir kritis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Desty Dwi Rochmania (2022) dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif" Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ketika ada sebuah permasalahan yang tidak terduga dalam pembelajaran seperti halnya tidak diperbolehkannya pembelajaran tatap muka atau pun diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas, maka pengoptimalan penggunaan media belajar sangatlah membantu dalam keterlaksanaan proses belajar mengajar. Apapun media yang digunakan selama media tersebut sesuai dan mudah untuk diaplikasikan dan dioperasikan baik guru dan siswa maka media tersebut akan memiliki nilai pembeda dalam keberhasilan pembelajaran. Persamaannya sama-sama membahas media video animasi. Sedangkan perbedaannya penelitian ini yaitu terhadap proses berpikir kreatif sedangkan peneliti terhadap kemampuan berpikir kritis.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ramadhanti (2021) yang berjudul: "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Mutiara Ciputat". Hasil penelitian ini menyatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan pada siklus II penelitian bahkan melebihi batas minimum yang telah ditentukan

yaitu >75%, sehingga pemberian tindakan dapat dihentikan. Persamaannya yaitu sama-sama membahas kemampuan berpikir kritis anak. Adapun perbedaannya penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuasi eksperimen.

