

ABSTRAK

Luthvia Nur Sa'diyah (1202100037): Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukatif Mari Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung).

Pendidikan saat ini terpengaruhi oleh kehidupan abad 21 yakni perlu mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan abad 21 salah satunya kemampuan berpikir kritis. Ciri umum kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu bertanya maupun menjawab, mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan. Pada kenyataannya beberapa anak kelompok B RA Persis 235 Nasrullah belum mampu menyampaikan pendapatnya, tidak mau bertanya dan menjawab serta belum mampu menentukan keputusan. Hal tersebut disebabkan kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan terutama untuk merangsang rasa ingin tahu anak sebagai ciri kemampuan berpikir kritis anak.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah adalah untuk mengetahui: 1) Kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar pada kelas eksperimen. 2) Kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan menggunakan media *puzzle* pada kelas kontrol. 3) Perbandingan kemampuan berpikir kritis anak usia dini antara menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar dan media *puzzle*.

Penelitian ini didasari teori bahwa media *game* dapat menstimulasi kemampuan dalam berpikir, memecahkan masalah, meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi dan minat serta kemandirian. Oleh sebab itu, penulis menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar sebagai alat untuk membantu anak dalam memberikan stimulus pada kemampuan berpikir kritisnya.

Metode penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* melalui pola *pretest*, *treatment* yang berbeda dan *posttest* terhadap dua kelompok untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Pada kelas eksperimen terdiri dari 14 anak dan pada kelas kontrol terdiri dari 14 anak. Data yang diperoleh dari hasil tes tersebut selanjutnya dianalisis secara kuantitatif.

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 67,2 dengan kriteria “cukup” dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,34 dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 58,6 dengan kriteria “kurang” dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77 dengan kriteria “baik”. Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis anak antara pembelajaran menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar dengan media *puzzle* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,1550 > t_{tabel} = 2,0555$ pada taraf signifikansi 5%.