BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman semakin cepat dan pesat, hal tersebut dapat dirasakan dengan adanya perubahan pada setiap aspek dalam kehidupan. Ciri yang paling menonjol yaitu perkembangan pada bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang sampai saat ini penggunaan alat-alat informasi dan teknologi sudah menjadi kebutuhan. Saat ini dunia sudah berada pada abad 21 yang ditandai dengan berkembangnya informasi secara cepat melalui teknologi (Agustin & Pratama, 2021). Abad 21 berlangsung sejak tahun 2001 M sampai 2100 M. Saat ini tahun 2025 termasuk rentang dari abad 21. Perkembangan informasi dan teknologi mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan manusia meliputi transportasi, komunikasi, administrasi hingga pendidikan.

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan dengan cara mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Seluruh potensi tersebut akan menjadi bekal peserta didik di dalam kehidupannya. Seluruh potensi perlu dikembangkan mulai dari usia dini, karena pada usia ini anak berada pada masa emas (*golden age*) yang seluruh potensi dapat berkembang dengan pesat. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut NAEYC (*National Assosiation Educatif for Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Watini, 2020).

Seluruh potensi perkembangan anak usia dini dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud, 2014). Upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak usia dini dalam bidang pendidikan yakni berbentuk pembelajaran yang sesuai dengan usia anak, karakteristik dan zamannya. Sehingga pendidikan anak usia dini pun harus mampu beradaptasi dengan abad 21, yaitu pendidikan dituntut untuk mengalami perubahan yang berorientasi pada penyesuaian zaman yang bertujuan untuk membantu masyarakat supaya mampu menjalankan kehidupan di abad 21.

Pembelajaran di abad 21 berorientasi pada keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C (*critical thinking, communication, callaboration, and creativity*). Maka dari hal tersebut pembelajaran pada anak usia dini harus mengembangkan keterampilan abad 21 supaya pendidikan anak usia dini dapat bertahan dan anak siap untuk menjalankan kehidupan di abad 21. Salah satu keterampilan yang penting dikembangkan pada anak usia dini yaitu keterampilan atau kemampuan berpikir kritis yang dapat mendorong kemampuan anak untuk memecahkan masalah (*problem solving*) dalam berkehidupan. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis teknologi sehingga anak dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman tetapi tidak lupa dengan kebutuhan untuk belajar.

Adapun ayat Al-Quran yang membahas mengenai pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis terdapat pada Surah Ali Imran ayat 190-191 yaitu sebagai berikut :

إِنَّ فِى خَلْقِ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ وَٱخْتِلَٰفِ ٱلَّيْلِ وَٱلنَّهَارِ لَءَايَٰتٍ لِّأُو۟لِى ٱلْأَلْبَٰبِ (١٩٠)

ٱلَّذِينَ يَذْكُرُونَ ٱللَّهَ قِيَٰمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِى خَلْقِ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَٰذَا بَٰطِلًا سُبْحَٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ ٱلنَّارِ(١٩١)

Arab-Latin: Inna fī khalqis-samāwāti wal-arḍi wakhtilāfil-laili wan nahāri la`āyātil li`ulil-albāb. Allażīna yażkuruṇallāha qiyāmaw wa qu'ụdaw wa 'alā junụbihim wa yatafakkaruṇa fī khalqis-samāwāti wal-arḍ, rabbanā mā khalaqta hāżā bāṭilā, sub-ḥānaka fa qinā 'ażāban-nār.

> Artinya: 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 sambil berkata " Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia, Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka".

Pada ayat tersebut Allah senantiasa menciptakan alam semesta untuk direnungkan dalam keadaan apa pun, karena segala ciptaan-Nya tidak ada yang sia-sia. Sehingga sebagai manusia yang berakal akan senantiasa berpikir dan memikirkan kebesaran Allah melalui ciptaan-Nya. Oleh sebab itu, setiap manusia yang mempunyai akal perlu mengembangkan akal tersebut sebagai proses mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran edukatif, baik yang konvensional maupun modern seperti melibatkan teknologi berbasis android pada aktivitasnya. Salah satu media pembelajaran edukatif interaktif dengan teknologi berbasis android yaitu *game* edukatif Mari Belajar. Media *game* edukatif Mari Belajar adalah sebuah media edukasi berbentuk *software* yang dimainkan melalui *smartphone* yang dirancang untuk mempermudah, membantu peserta didik dalam belajar serta dapat mengukur efektivitas kemampuan dan hasil belajar peserta didik (Aini & Muhid, 2022). Sejalan dengan pendapat Borman & Erma (2018) bahwa pembelajaran menggunakan media *game* edukasi yang menggabungkan gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik dapat menumbuhkan keceriaan pada anak dan dapat menyenangkan untuk belajar. Selain itu cara belajar dengan distimulasi media *game* edukasi dapat mengembangkan kreativitas anak (Vitianingsih, 2017). Selain itu, permainan edukatif dapat menjadi media yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak, sehingga diharapkan terciptanya anak yang pemikir kritis guna menghadapi dunia yang dinamis (Veronica, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan pada Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi modern seperti

menggunakan proyektor, laptop dan *speaker* sudah dilakukan, akan tetapi untuk pembelajaran menggunakan *game* edukatif berbasis android belum pernah dilakukan. Selain itu, ketika pembelajaran berlangsung ditemukan masalah yakni beberapa anak belum mampu menyampaikan pendapatnya, tidak mau bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru serta anak belum mampu menentukan keputusan saat memilih beberapa permainan. Pada dasarnya anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga anak cenderung menyukai kegiatan yang eksploratif. Maka setidaknya anak sudah memiliki kemampuan untuk bertanya, menjawab, menyampaikan argumen atau alasan, serta mampu mengambil keputusan atas dasar pemikirannya. Hal tersebut merupakan wujud dari adanya rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi pada anak, sebagaimana yang dinyatakan oleh Agustin & Pratama (2021) bahwa rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi yang dimiliki seseorang akan memperkaya pengetahuan dan pengalaman. Selain itu, hal tersebut merupakan ciri awal pada kemampuan berpikir kritis seseorang.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah yang ditemukan, setidaknya dalam penggunaan media pembelajaran. Peneliti memilih media *game* edukatif Mari Belajar karena dirasa dapat merangsang rasa ingin tahu anak Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti **"Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukatif Mari Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar pada Kelas Eksperimen di Kelompok B RA 235 Persis Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan menggunakan media *puzzle* pada Kelas Kontrol di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung?
3. Bagaimana perbandingan kemampuan berpikir kritis anak usia dini antara menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar dan media *puzzle* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penulis merumuskan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui:

1. Kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar pada Kelas Eksperimen di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung
2. Kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan menggunakan media *puzzle* pada Kelas Kontrol di Kelompok B RA RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung
3. Perbandingan kemampuan berpikir kritis anak usia dini antara menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar dan media *puzzle* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Memberikan masukan terhadap penambahan media permainan edukasi modern yang mampu membantu anak usia dini dalam proses pembelajaran
b. Memberikan masukan terhadap Pendidikan Anak Usia Dini dalam proses pembelajaran khususnya pada penggunaan bermain *game* edukatif Mari Belajar sebagai media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini
c. Sebagai pengetahuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media *game* edukatif Mari Belajar dan kemampuan berpikir kritis anak usia dini

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

a. Sekolah

   Sebagai masukan dan acuan bagi sekolah dalam memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini
b. Pendidik dan Calon Pendidik

   Dapat membantu pendidik dan calon pendidik dalam memilih kegiatan pembelajaran dengan melibatkan media modern berbasis teknologi sebagai pengetahuan baru dalam pembelajaran serta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

menambah wawasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini

c. Peserta Didik

Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini

d. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung mengenai pengaruh penggunaan media *game* edukatif Mari Belajar terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari kemampuan kognitif tingkat tinggi yang perlu dikembangkan pada anak sejak dini (Yunita dkk., 2019). Adapun menurut Putri & Adhe (2023) berpikir kritis merupakan kemampuan proses berpikir dengan alasan serta tujuan yang berfokus pada pengambilan keputusan yang harus dipercayai, dilakukan dan dipertanggungjawabkan. Sedangkan Arif dkk., (2021) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah tindakan berpikir secara sadar dan cermat dalam memahami dan menganalisis dengan teliti dalam suatu konsep permasalahan di dalam pembelajaran.

Ada beberapa aspek yang perlu dikembangkan berdasarkan komponen berpikir kritis pada anak menurut Mal Leicester dan Denise Taylor yang dikutip oleh Kartini dkk., (2023) yaitu: (1) Bertanya (*asking question*) yang merupakan salah satu proses pembiasaan yang perlu dilakukan secara terus menerus dan ditingkatkan, (2) Sudut pandang (*poin of view*) pada aspek ini, anak dapat membentuk argumen dan membangun pemikirannya sendiri, (3) Menjadi rasional (*being rational*) pada aspek ini anak dapat memberikan alasan terhadap sudut pandangnya, menerima perbedaan dari sudut pandang orang lain, latar belakang dan alasan yang berbeda, (4) Mencari tahu (*finding out*) pada aspek ini anak dapat bertanya untuk mencari tahu, dan dapat membuktikannya (5) Analisis (*analysis*) pada aspek ini anak dapat mengenali,

membuat dan membandingkan kategori atau mengelompokkan serta menarik kesimpulan.

Materi pembelajaran hendaknya dihantarkan melalui media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak dan dapat mendukung prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Pada dasarnya media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Yaumi (2017) ada enam jenis media pembelajaran yaitu (1) media cetak, seperti buku, brosur, modul dan lembar kerja siswa, (2) media pameran, seperti benda nyata dan benda tiruan, (3) media audio, seperti radio, alat perekam, piringan hitam, *audiotape*, CD dan MP3, (4) media visual, seperti gambar, tabel, grafik, poster, karton dan LCD Proyektor, (5) multimedia, seperti produk teknologi digital yang menggabungkan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara, (6) komputer dan jaringan, seperti video *online* dan audio *streaming.*

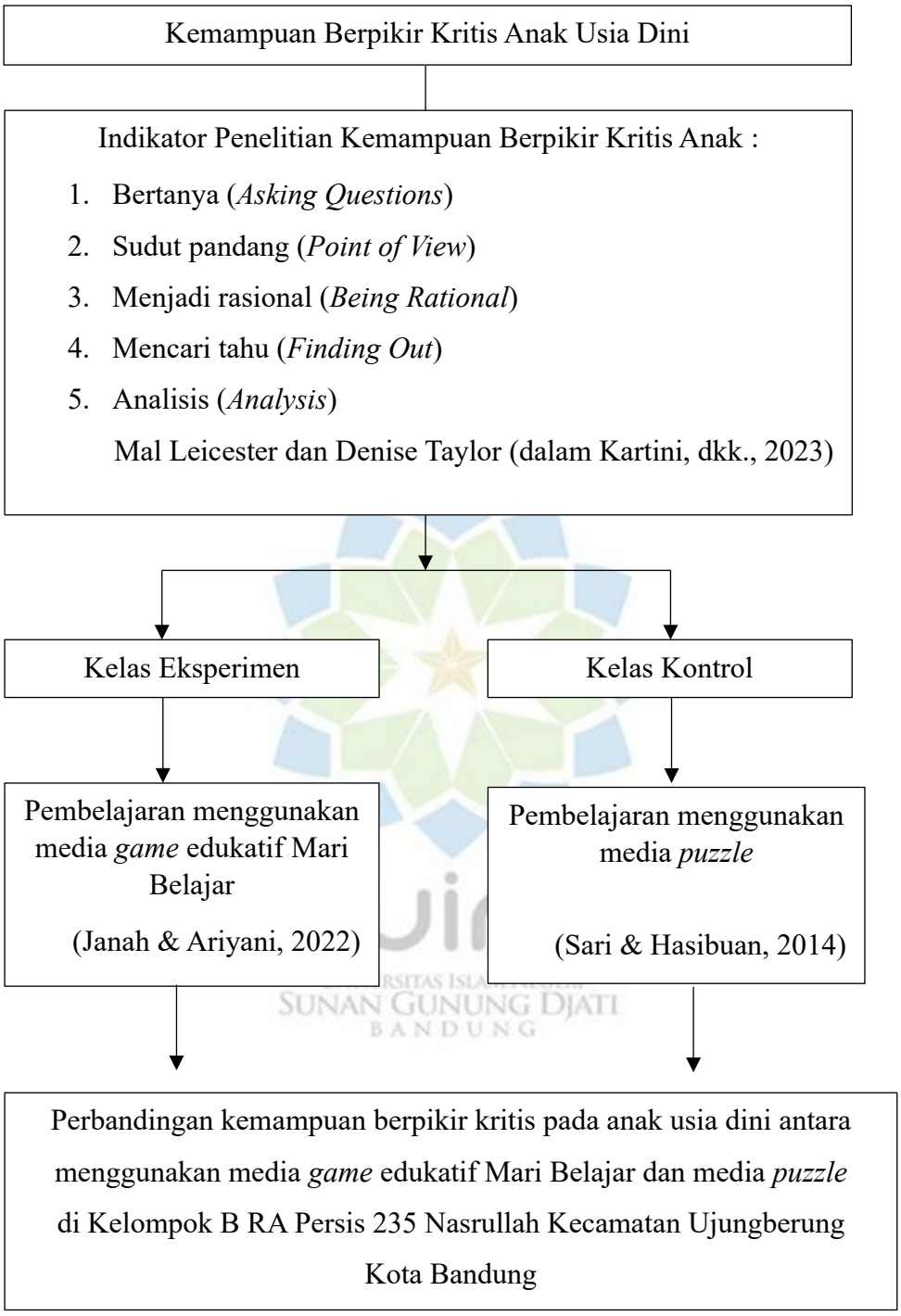
Media pembelajaran yang sering digunakan pada pendidikan anak usia dini yakni media visual yaitu media yang hanya melibatkan penglihatan. Salah satunya yaitu media *puzzle* termasuk media visual karena terdapat gambar atau bentuk yang statis, tidak memiliki suara dan hanya melibatkan penglihatan saja. Adapun menurut Sari & Hasibuan (2014) *puzzle* merupakan media pembelajaran teka-teki berupa potongan-potongan yang dapat dirangkai menjadi sebuah gambar atau bentuk yang utuh, sehingga dapat memberikan stimulus pada aspek kognitif anak usia dini.

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran sudah dapat melibatkan teknologi modern yaitu multimedia. Contohnya seperti *game* edukatif yang dapat diperoleh dan digunakan melalui *gadget*. Sejalan dengan pendapat Priambodho (2016) menyatakan bahwa *game* edukatif merupakan permainan berbasis media elektronik sebagai sebuah hiburan dan alat pendidikan berbentuk multimedia yang dapat menarik pemain untuk belajar dan mendapatkan kepuasan batin.

Salah satu media *game* edukatif yang cocok untuk anak usia dini yaitu media *game* edukatif Mari Belajar. *Game* edukatif Mari Belajar merupakan

sebuah aplikasi edukasi untuk anak usia 2-8 tahun, kemudian anak dapat belajar dan memainkan beberapa permainan edukasi untuk menguji keterampilannya (Janah & Ariyani, 2022). Pada media *game* tersebut berisi konten-konten yang mendidik serta sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Selain itu media *game* edukatif Mari Belajar dapat menarik minat belajar anak dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga media *game* edukatif Mari Belajar mampu memberikan stimulus dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak, salah satunya kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memilih media visual gambar berupa media *puzzle* sebagai media pembanding yang akan dilakukan pada kelompok kontrol, sedangkan media yang akan diteliti pada kelompok eksperimen yaitu menggunakan media jenis multimedia interaktif berupa media *game* edukatif Mari Belajar. Maka dari itu uraian di atas dapat digambarkan dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta-fakta empirik yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2022). Hipotesis yang digunakan di dalam penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o) yang dirumuskan sebagai berikut:

H_a : terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara pembelajaran menggunakan *game* edukatif Mari Belajar dengan media *puzzle* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung.

H_o : tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara pembelajaran menggunakan *game* edukatif Mari Belajar dengan media *puzzle* di Kelompok B RA Persis 235 Nasrullah Kecamatan Ujungberung Kota Bandung.

Hipotesis di atas diuji dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka hipotesis (H_a) diterima dan hipotesis (H_o) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel,}$ maka hipotesis (H_a) ditolak dan hipotesis (H_o) diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai kemampuan berpikir kritis anak usia dini menggunakan media *game* edukatif Mari Belajar antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anayanti Rahmawati dkk (2024). Universitas Sebelas Maret Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Games* Interaktif dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & Mctaggrat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang

digunakan yaitu deskriptif kualitatif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak di TK Angkasa Lanud Adi Soemarna terdapat peningkatan dari 40% menjadi 85% dengan penggunaan media *games* interaktif dalam pembelajaran sains. Penelitian yang telah dilakukan tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang. Persamaannya terdapat pada variabel Y yaitu sama-sama meneliti kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Perbedaannya dalam penelitian tersebut yaitu pada variabel X lebih fokus mengkaji penggunaan media *games* interaktif sedangkan peneliti lebih fokus mengkaji penggunaan media *game* edukatif Mari Belajar serta pada pendekatan yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuasi eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Idian Putri (2023). Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul "Pengaruh *Game* Edukasi Marbel Angka Berbasis Android terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia Dini di PAUD Roja Ul Ummi Kecamatan Lubuk Tarok Kabupaten Sijunjung". Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre Eksperimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest Design.* Penelitian tersebut menggunakan teknik total sampling pada anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data penelitian tersebut menggunakan penilaian observasi. Analisis data penelitian tersebut menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi Mari Belajar angka dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di PAUD Roja Ummi Kecamatan Lubuk Tarok Kabupaten Sijunjung, berdasarkan hasil olah data penelitian, bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal angka sebesar 12,92. Adapun hasil analisis uji t dengan taraf signifikan 5%, bahwa hasil t hitung 23,58 > t-tabel 1,796, maka kesimpulannya *game* edukasi Mari Belajar angka dapat

berpengaruh terhadap kemampuan mengenal angka pada anak usia dini. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menjadikan *game* Mari Belajar sebagai media penelitian dan . Adapun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Pre Experimental Design Tipe One Group Pretest-Posttest Design* sedangkan yang digunakan peneliti adalah kuasi eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Tsani Astari (2023) dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Melalui Kegiatan *Musical Water Glasses Experiment* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Al-Irsyad Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung)" . Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan unjuk kerja. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan persentase. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *musical water glasses experiment* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini berdasarkan hasil pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 58% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus II nilai rata-rata mencapai 88,5% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai kemampuan berpikir kritis anak usia dini usia 5-6, serta perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan yang digunakan peneliti yaitu kuasi eksperimen.