

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan bernalar kritis adalah salah satu keterampilan inti yang diperlukan untuk kesuksesan dalam kehidupan, baik dalam konteks akademis maupun profesional. Kemampuan bernalar kritis adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan informasi secara kritis dan rasional. Kemampuan ini melibatkan keterampilan menyusun argumen, mengidentifikasi kesalahan pemikiran, dan mencapai kesimpulan yang tepat berdasarkan bukti yang ada (Lingga, et al., 2023). Kemampuan bernalar kritis memungkinkan seseorang untuk memecahkan masalah, membuat keputusan yang baik, dan menghadapi tantangan dengan cara yang terinformasi dan efektif. Dalam konteks akademis, kemampuan bernalar kritis memainkan peran penting dalam memahami dan mengolah materi pelajaran, menafsirkan instruksi, dan menyelesaikan tugas akademis. Hal ini mampu membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan kritis, yang mampu mengeksplorasi ide-ide baru, mempertanyakan asumsi, dan mencapai pemahaman yang mendalam.

Dalam dunia profesional, kemampuan bernalar kritis menjadi aset berharga bagi individu dalam menghadapi tantangan kompleks di tempat kerja. Hal ini melibatkan kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, membuat keputusan yang tepat dalam situasi yang fluktuatif, dan berkontribusi secara signifikan terhadap inovasi dan pertumbuhan organisasi

(Hartati, 2020). Ketika seseorang memiliki kemampuan bernalar kritis yang baik, mereka cenderung lebih efektif dalam mengambil keputusan yang berdasarkan logika dan bukti daripada emosi atau prasangka. Selain itu, kemampuan ini juga menyebabkan seseorang lebih mampu untuk membedakan informasi yang relevan dari yang tidak relevan, serta untuk mengevaluasi kebenaran dan keandalan sumber informasi (Rohani et al., 2022). Kemampuan bernalar kritis adalah landasan bagi keberhasilan dalam berbagai bidang kehidupan, baik itu dalam pendidikan, karier, maupun kehidupan sehari-hari. Hal ini menegaskan pentingnya pengembangan kemampuan bernalar kritis pada anak-anak sejak dini, karena hal ini akan membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan dengan percaya diri dan sukses.

Stimulasi kemampuan bernalar kritis pada anak usia dini adalah langkah penting dalam pembentukan dasar intelektual dan emosional mereka. Pada masa usia dini, anak-anak mengembangkan fondasi intelektual mereka (Shomiyatun, 2018). Stimulasi kemampuan bernalar kritis pada tahap ini membantu membentuk fondasi yang kuat untuk pembelajaran selanjutnya. Hal ini membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri, penyelesaian masalah, dan kritis (Zahro et al., 2019). Selain itu, kemampuan bernalar kritis membantu anak-anak dalam memecahkan masalah sehari-hari. Dengan merangsang kemampuan bernalar kritis, anak-anak belajar untuk mengeksplorasi berbagai solusi, mempertimbangkan konsekuensi dari setiap tindakan, dan membuat keputusan yang baik.

Anak-anak usia dini yang diberi stimulasi untuk bernalar kritis cenderung mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih kompleks, seperti analisis,

evaluasi, dan sintesis. Anak usia dini belajar untuk memilah-milah informasi, mengidentifikasi pola, dan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda yang ada disekitar mereka (Islami & Soekamto, 2022). Kemampuan bernalar kritis dan kreatif seringkali saling terkait. Ketika anak-anak diberi stimulasi untuk berpikir kritis, mereka juga terstimulasi untuk berpikir secara kreatif. Hal ini akan membuka pintu untuk ide-ide baru, inovasi, dan eksperimen sesuai dengan ranah perkembangan mereka (Yunita et al., 2019).

Anak-anak yang memiliki kemampuan bernalar kritis yang baik cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih besar dalam kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dan menghadapi tantangan. Jika anak memiliki kepercayaan diri yang baik, hal ini juga dapat berpengaruh terhadap daya adaptasi anak yang juga akan semakin baik (Syafi'i et al., 2021). Hal ini dapat mempersiapkan anak usia dini untuk sukses di sekolah dan jenjang kehidupan berikutnya. Anak-anak yang memiliki kemampuan bernalar kritis yang kuat akan berdampak pada kesiapan yang lebih mapan untuk menghadapi perubahan dan menyesuaikan diri dengan situasi yang baru. Hal ini mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kompleks di masa depan dan membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri, kritis, dan kreatif.

Namun, kegiatan yang menstimulasi kemampuan bernalar kritis seringkali merupakan tantangan bagi anak-anak. Anak-anak memiliki gaya pembelajaran yang berbeda sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang tepat (Yunita et al., 2019). Sistem pendidikan sering menekankan pada pembelajaran berbasis hafalan dan pemahaman konsep-konsep tertentu, daripada pengembangan kemampuan

bernalar kritis. Hal ini dapat mengarah pada kurangnya penekanan pada keterampilan analisis, evaluasi, dan sintesis pada anak usia dini.

Konsep yang terkait dengan kemampuan bernalar kritis seringkali abstrak dan kompleks dan sulit diajarkan pada usia dini. Guru sering merasa terbebani dalam mengajarkan anak-anak untuk memahami konsep seperti analisis, evaluasi, dan argumentasi, terutama karena kemampuan kognitif mereka masih berkembang dan belum bisa memikirkan konsep yang abstrak. Pembelajaran bernalar kritis seringkali membutuhkan pendekatan yang tidak terstruktur, yakni anak-anak didorong untuk mengeksplorasi ide-ide dan mempertanyakan asumsi mereka (Lingga et al., 2023). Hal ini sangat berbeda bertentangan dengan pendekatan pembelajaran yang lebih terstruktur yang umumnya ditemukan di dalam kelas. Setiap anak memiliki tingkat kemampuan dan minat yang berbeda dalam mengembangkan kemampuan bernalar kritis. Tantangan lain yang biasanya terjadi adalah sulitnya menemukan waktu yang cukup untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam kurikulum yang padat (Usop & Sari, 2021).

Rata-rata kemampuan bernalar kritis anak usia dini masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan oleh salah beberapa penelitian terdahulu yang menemukan bahwa 60% anak kesulitan mengidentifikasi masalah sederhana dalam kegiatan bermain (Siswanto, et al., 2019), 65% anak tidak dapat membuat keputusan logis tanpa bantuan guru (Brantasari, 2022), dan 70% anak tidak dapat memberikan alasan yang jelas untuk pilihan mereka selama aktivitas (Friantary, 2020). Selain itu, beberapa penelitian juga menyebutkan Banyak anak tidak dapat menjelaskan

pemikiran mereka secara jelas dan anak sangat bergantung pada petunjuk dari guru untuk menyelesaikan tugas yang membutuhkan pemikiran kritis.

Hal ini diperkuat dan didukung oleh hasil observasi yang dilakukan di TK Pelita Kasih pada asesmen awal yang dilakukan pada 22-25 Mei 2024. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kelompok B TK Pelita Kasih, anak-anak kelompok B seringkali memiliki kebutuhan belajar dan kemampuan bernalar kritis yang berbeda-beda. Hal ini terlihat dari rendahnya kepekaan bernalar kritis serta observasi yang menunjukkan kesulitan dalam identifikasi masalah, pembuatan keputusan, dan alasan pilihan. Wawancara juga mengungkapkan bahwa anak-anak sering memberikan jawaban impulsif dan bergantung pada bantuan guru. Anak sangat bergantung pada petunjuk dari guru untuk menyelesaikan tugas yang membutuhkan pemikiran kritis.

Selain itu, anak-anak kelompok B menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan baik dengan guru dan teman sebaya. Anak-anak kelompok B belum menunjukkan kemampuan bernalar kritis ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Anak-anak kelompok B juga menunjukkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran yang kurang. Jika mereka merasa bahwa materi pelajaran tidak relevan atau tidak menarik bagi mereka, mereka tidak termotivasi untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis. Misalnya, tidak memperhatikan instruksi guru, dan ribut ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, anak-anak kelompok B juga menunjukan gestur kebingungan, tidak mampu menjawab apa yang ditanyakan guru, serta sering menjawab dengan kata 'tidak tahu bu guru'. Hal dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam

diskusi kelas atau kerja kelompok, yang merupakan aspek penting dari pembelajaran bernalar kritis.

Mengajar kemampuan bernalar kritis memerlukan keterampilan pengajar yang khusus, termasuk kemampuan untuk memfasilitasi diskusi, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan merangsang pemikiran kritis (Khofifah & Siti Mufarochah, 2022). Selain dari faktor anak, pembelajaran yang dilaksanakan sering terpaku pada lembar kerja, sehingga mengurangi waktu yang dapat dialokasikan untuk pengembangan keterampilan bernalar kritis. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran yang melibatkan stimulasi terhadap kemampuan bernalar kritis anak. Misalnya, guru jarang menerapkan apersepsi pada awal pembelajaran untuk mengecek pengetahuan dasar anak, jarang memberikan pertanyaan ‘mengapa’ pada apersepsi dan sangat kebingungan dalam menerapkan model pembelajaran untuk menggali kemampuan bernalar kritis siswa.

Salah satu upaya dalam menstimulasi kemampuan bernalar kritis siswa adalah dengan menggunakan pendekatan atau model pembelajaran *Gamification*. Pendekatan *Gamification* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar pada tingkat PAUD dan sekolah dasar (Fadilla & Nurfadhilah, 2022; Maryanto et al., 2017). Dengan menggunakan elemen permainan dalam konteks pendidikan, *Gamification* dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menarik yang mendorong pembelajaran aktif dan eksplorasi. Peran *Gamification* dalam pembelajaran adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak-anak (Sa'ida, 2022). Keunggulan utama dari pendekatan *Gamification* adalah

kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi, *Gamification* menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Assa et al., 2023). Mereka merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Salah satu keuntungan utama dari pendekatan *Gamification* adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan kritis siswa. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa melalui berbagai tantangan dan permainan, siswa diajak untuk bernalar kritis, menganalisis situasi, mengevaluasi opsi, dan membuat keputusan yang tepat (Maryanto et al., 2017; Sa'ida, 2022). Hal ini dapat membantu mengembangkan keterampilan bernalar kritis mereka secara alami dalam konteks yang menyenangkan dan menarik. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, beberapa penelitian mengenai penerapan model *Gamification* juga membantu meningkatkan retensi dan pemahaman materi pembelajaran (Maryanto et al., 2017; Meilina, 2023). Siswa cenderung lebih memperhatikan informasi yang disajikan dan lebih mudah mengingatnya dalam jangka panjang karena terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model *Gamification* juga membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan memberikan reward, poin, atau tingkat, siswa merasa termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meraih prestasi. Dalam beberapa penelitian, menyebutkan bahwa anak akan merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan mencapai kemajuan dalam pembelajaran mereka (Fadilla & Nurfadhilah, 2022; Islami & Soekamto, 2022; Maryanto et al., 2017). Melalui

*Gamification*, pembelajaran menjadi lebih aktif dan eksploratif (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Siswa didorong untuk melakukan eksperimen, mencoba-coba, dan mencari solusi atas tantangan yang diberikan. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pendekatan *Gamification* memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Dengan memilih tantangan, tingkat kesulitan, atau reward yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing siswa, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna bagi setiap anak.

Sehubungan dengan stimulasi bernalar kritis bahwa setiap anak memiliki gaya kognitif yang unik dan berbeda antara satu dengan anak lainnya. Memahami gaya kognitif masing-masing anak dapat membantu pengajar menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar lebih efektif (Septantiningtyas & Subaida, 2023). Diferensiasi antara gaya kognitif *field dependent* (FD) dan *field independent* (FI) memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Anak-anak dengan gaya kognitif DF cenderung bergantung pada informasi eksternal atau konteks dalam memproses informasi dan membuat keputusan. Mereka lebih cenderung melihat gambaran besar daripada detail-detail spesifik. Dalam konteks pendidikan, ini berarti mereka mungkin lebih suka belajar melalui pengalaman langsung, cerita, atau demonstrasi visual (Rahayu, 2020). Sehingga, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada cerita, permainan peran, atau demonstrasi visual untuk mendukung pembelajaran anak-anak dengan gaya



kognitif FD. Mereka dapat menggunakan gambar, video pendek, atau manipulatif fisik untuk menyampaikan konsep-konsep penting.

Kemudian, anak-anak dengan gaya kognitif FI cenderung lebih mandiri dalam memproses informasi dan membuat keputusan. Mereka cenderung lebih memperhatikan detail-detail spesifik dan menganalisis informasi secara terpisah. Dalam konteks pendidikan, mereka mungkin lebih suka belajar melalui eksperimen, penjelajahan mandiri, atau permainan yang menantang (Novitasari, 2018). Guru dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak dengan gaya kognitif IF untuk eksplorasi mandiri dan pemecahan masalah melalui permainan konstruktif, proyek seni, atau stasiun belajar yang interaktif. Mereka juga dapat merancang tugas yang menantang anak-anak untuk menemukan pola atau hubungan dalam lingkungan mereka.

Dalam pendidikan anak usia dini, penting bagi guru untuk mengakomodasi perbedaan dalam gaya kognitif siswa dan menyediakan beragam pengalaman pembelajaran yang memenuhi kebutuhan individual mereka. Dengan memahami perbedaan antara gaya kognitif FD dan FI, guru dapat merancang lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak mereka. Hal ini dapat membantu memastikan bahwa setiap anak dapat belajar secara efektif dan mencapai potensi mereka secara optimal dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari jabaran latar belakang tersebut di atas, identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Sulitnya menemukan waktu yang cukup untuk mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam kurikulum yang padat.
- 2) Guru sering kali merasa terbatas dalam menyiapkan dan menyampaikan materi pelajaran yang harus dipelajari, sehingga mengurangi waktu yang dapat dialokasikan untuk pengembangan keterampilan bernalar kritis.
- 3) Anak-anak kelompok B menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan baik dengan guru dan teman sebaya, hal ini berhubungan dengan perkembangan kognitif siswa.
- 4) Tidak adanya pemahaman yang mendalam tentang gaya pembelajaran individu dapat menyebabkan kesenjangan dalam pemahaman dan partisipasi siswa di dalam kelas.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang cukup luas sehingga perlu adanya batasan masalah berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun permasalahan yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada kemampuan bernalar kritis yang diduga penyebabnya adalah dari eksternal yaitu salah satunya pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal memfasilitasi bernalar kritis anak. Dengan demikian maka penelitian ini dilakukan pengujian

pengaruh model pembelajaran *gamification* dan gaya kognitif terhadap bernalar kritis anak kelompok B Taman Kanak-Kanak.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah serta batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan yaitu sebagai berikut.

- (1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan bernalar kritis antara anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *gamification* dan anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional?
- (2) Apakah terdapat perbedaan bernalar kritis antara anak yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dan anak yang memiliki gaya kognitif *field independent*?
- (3) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran *gamification* dan gaya kognitif terhadap kemampuan bernalar kritis anak?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian secara lebih lengkap sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan kemampuan bernalar kritis antara anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Gamification* dan anak yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

- (2) Untuk mendeskripsikan perbedaan bernalar kritis antara anak yang memiliki gaya kognitif *field dependent* dan anak yang memiliki gaya kognitif *field independent*.
- (3) Untuk mendeskripsikan pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Gamification* dan gaya kognitif terhadap kemampuan bernalar kritis anak.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil temuan dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan yang bersifat teoritis maupun praktis dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis anak. Secara lebih rinci manfaat yang dapat disuguhkan dari hasil penelitian ini antara lain.

- (1) Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai panduan bagi peneliti selanjutnya dan menjadi referensi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi bernalar kritis sesuai dengan karakteristik gaya kognitif yang dimiliki setiap anak

- (2) Manfaat Praktis

Temuan penelitian ini akan memberikan sumbangan positif dalam pembelajaran kemampuan bernalar kritis anak. Secara lebih jelas manfaat praktis dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

- (a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi dan alternatif dalam pemecahan masalah yang dialami oleh

guru saat mengajar di TK khususnya TK B. Guru yang ikut melaksanakan penelitian ini memperoleh pengalaman dengan terlibat secara langsung menerapkan model pembelajaran *Gamification* dengan gaya kognitif, mengingat anak merupakan modal untuk melakukan pembaharuan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan berpusat pada anak.

(b) Bagi anak

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memfasilitasi anak dalam mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga membantu anak untuk menjadi lebih terlatih dalam benalar kritis pada usia dini dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan lebih termotivasi untuk mengembangkan kognitif anak.

(c) Bagi Sekolah

Memberikan referensi model pembelajaran yang mudah didapat dan dibutuhkan untuk memperlancar serta mendukung proses pembelajaran anak usia dini di sekolah.

(d) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kajian empiris yang nantinya dapat dikembangkan lebih dalam lagi melalui penelitian selanjutnya terkait model pembelajaran *Gamification*, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik dan pada akhirnya dapat dijadikan acuan bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini.

## 1.7 Penjelasan Istilah

Dari pemaparan di atas dapat diuraikan beberapa penjelasan istilah yang ada sebagai berikut:

### 1) Pembelajaran *Gamification*

Model Pembelajaran *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Model ini melibatkan penggunaan mekanisme permainan, seperti pemberian hadiah, tantangan, kompetisi, poin, tingkat, dan elemen-elemen lain dari permainan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran siswa.

### 2) Gaya Kognitif

Gaya Kognitif adalah pendekatan atau teori yang menggambarkan cara individu memproses informasi, memahami, dan menanggapi lingkungan pembelajaran. Model ini mengidentifikasi pola-pola kognitif yang konsisten dalam cara individu memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah.

### 3) Bernalar Kritis

Bernalar kritis adalah kemampuan untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi ide, argumen, atau informasi secara kritis. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami sudut pandang yang berbeda, mengidentifikasi argumen yang valid, dan mengenali bias atau kesalahan logika dalam pemikiran atau argumen. Bernalar kritis juga mencakup kemampuan untuk mengumpulkan dan menafsirkan bukti, menarik

kesimpulan yang logis, dan mengambil keputusan yang informasional dan berdasarkan bukti.

4) *Field Dependent* (FD)

Gaya kognitif *Field Dependent* merujuk pada preferensi individu dalam memproses informasi dengan bergantung pada konteks atau latar belakang informasi tersebut. Individu dengan gaya kognitif *Field Dependent* cenderung melihat hubungan antara objek dan situasi dalam konteks yang lebih luas atau lebih kompleks.

5) *Field Independent* (FI)

Gaya kognitif *Field Independent* merujuk pada preferensi individu dalam memproses informasi dengan fokus pada detail-detail yang terpisah dari konteks atau latar belakang informasi tersebut. Individu dengan gaya kognitif *Field Independent* cenderung lebih memperhatikan elemen-elemen atau detail-detail spesifik, dan mereka mungkin mengabaikan atau kurang memperhatikan konteks atau hubungan keseluruhan.

### **1.8 Rencana Publikasi**

Setelah penelitian ini selesai dan menemukan hasil, maka artikel penelitian di submit pada Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha (JJPAUD) (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>) agar nantinya penelitian ini dapat menjadi inspirasi pada akademisi lain dan menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya.





