

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fase awal seorang anak sangat penting karena merupakan waktu perkembangan fisik, emosional, sosial, dan intelektual yang cepat (Nasution, 2020; Hidayati & Budiarti, 2022). Tahap ini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu periode krusial yang memerlukan stimulasi yang tepat guna mendukung optimalisasi perkembangan anak di masa mendatang (P.A. Antara, 2019). Salah satu aspek penting yang perlu distimulasi pada masa ini adalah kemampuan berpikir kritis.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) yakni meliputi keterampilan berpikir kritis, sangat penting di periode kedua puluh satu. Anak dengan kemampuan berpikir kritis mampu mengamati, mempertanyakan, memberikan alasan sederhana, dan menyelesaikan masalah berdasarkan logika yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Cahyaningsih & Harun, 2023). Kemampuan ini sangat penting untuk dimiliki karena memungkinkan anak untuk mampu membuat keputusan secara akurat, melihat dari berbagai sisi, serta bertanggung jawab atas pilihan mereka (Rahardhian, 2022). Oleh sebab itu, perlu diterapkan dan diajarkan sedini mungkin agar anak dapat terbiasa mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab di masa depan.

Namun, hasil observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng pada Tahun Ajaran 2024/2025 mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kritis anak masih ada pada tingkat yang rendah. Salah satu faktornya yakni pendekatan belajar mengajar yang masih didominasi

guru, bersifat konvensional, serta minimnya ruang bagi anak untuk aktif berpikir. Kondisi ini tercermin dari rendahnya keterlibatan anak dalam sesi tanya jawab, kurangnya minat dalam menyampaikan pendapat, serta terbatasnya kemampuan mereka dalam menganalisis dan mengemukakan alasan terhadap pilihan yang dibuat.

Berdasarkan data rekapitulasi pada Tabel 1.1, mayoritas anak masih dalam rentangan “Belum Berkembang” dan “Mulai Berkembang” pada keterampilan berpikir kritis. Sebagai contoh, di TK Lab Undiksha, dari total 35 anak, terdapat 6 anak (17%) yang tergolong “Belum Berkembang” dan ada 11 anak (31%) masuk kategori “Mulai Berkembang.” Situasi serupa ditemukan di TK Immanuel, di mana 7 anak (23%) belum menunjukkan perkembangan, sementara 15 anak (50%) baru mulai berkembang. Temuan ini mengindikasikan bahwa rangsangan atau stimulasi terhadap keterampilan berpikir kritis anak, khususnya di Kelompok B di Gugus VII Kecamatan Buleleng, masih perlu ditingkatkan sebagaimana terlihat dalam Tabel 1. 1.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak di Gugus VII Buleleng Tahun Ajaran 2024/2025

Sekolah	BB	MB	BSB	BSH	Jumlah Anak
TK Lab Undiksha	6	11	12	6	35 anak
TK Diponegoro	14	30	10	7	61 anak
TK Immanuel	7	15	5	3	30 anak
TK Santa Maria	15	19	12	6	52 anak
TOTAL	42	75	39	22	178 ANAK

Tabel tersebut memperlihatkan sebagian besar anak di beberapa sekolah ada pada level “Belum Berkembang” dan “Mulai Berkembang” untuk hal keterampilan berpikir kritis, yang menandakan bahwa upaya stimulasi terhadap keterampilan ini belum berjalan secara optimal. Menggunakan materi pembelajaran digital yang seru serta interaktif merupakan salah satu taktik pembelajaran kreatif yang harus digunakan untuk mengatasi masalah ini. Taktik ini harus disesuaikan dengan fase perkembangan dan ciri-ciri anak usia dini. Kemampuan berpikir kritis anak dan keterlibatan mereka ketika proses belajar mengajar dapat ditingkatkan melalui materi pendidikan yang menggunakan pendekatan berbasis permainan (Setyowahyudi et al., 2023).

Baamboozle, sebuah aplikasi kuis digital yang menghibur dan ramah pengguna berdasarkan permainan edukatif, adalah salah satu contoh media digital yang dapat dimanfaatkan. Baamboozle menyediakan fitur permainan tim dan pertanyaan visual yang cocok dengan dunia anak, serta dapat meningkatkan semangat belajar anak. Menurut Sulistyowati & Suteki (2023), penggunaan media ini dapat membangkitkan semangat belajar anak karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran secara menyenangkan. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Baamboozle dapat mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan imajinasi anak (Darmawan & Aghni, 2024).

Namun, meskipun potensi *Baamboozle* memiliki potensi yang signifikan dalam mengasah kemampuan berpikir kritis pada anak, pemanfaatannya dapat diimplementasikan pada semua jenjang pendidikan, namun pada jenjang anak usia dini masih sangat terbatas. Selain itu, kajian ilmiah yang secara khusus mengeksplorasi dampak penggunaan Baamboozle terhadap perkembangan

pemikiran kritis anak masih minim. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana penerapan kuis digital dengan bantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini di Taman Kanak-kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng pada Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh kuis digital berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Kelompok B Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun Ajaran 2024/2025” untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis digital berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak kelompok B yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Kelompok B Gugus VII Kecamatan Buleleng tahun Ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari informasi latar belakang yang diberikan di atas mengidentifikasi sejumlah masalah yang muncul di TK Gugus VII Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2024/2025, yaitu:

1. Anak-anak di kelompok B (usia 5–6 tahun) belum mendapatkan rangsangan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.
2. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher-centered* dan didominasi oleh metode ceramah, sehingga anak kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif.
3. Terbatasnya penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran.

4. Belum pernah menggunakan media *Baamboozle* dalam pembelajaran.
5. Guru kesulitan untuk mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan di bidang IT.

1.3 Pembatasan Masalah

Keterbatasan masalah dalam tujuan studi ini untuk menghindari pelebaran topik pembahasan sehingga penelitian yang akan dilaksanakan dapat berjalan searah dengan hasil yang diinginkan dari penelitian, secara spesifik:

1. Media interaktif digital yang digunakan yakni kuis digital *Baamboozle*.
2. Kemampuan berpikir kritis anak.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh kuis digital berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis anak di TK Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh kuis digital berbantuan *Baamboozle* terhadap keterampilan berpikir kritis anak di TK Gugus VII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis yang substansial berikut diharapkan dari penelitian ini, berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa studi ini akan meningkatkan pengetahuan, terutama terkait dengan penggunaan sumber belajar digital berbasis kuis yang dibantu oleh Baamboozle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa selama tahun ajaran 2024–2025 di TK Gugus VII di Kabupaten Buleleng.

2. Manfaat Praktis

a) Untuk Anak

Diharapkan, melalui penggunaan teknologi yang tersedia bagi anak-anak, temuan studi ini akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dan memberikan lingkungan belajar yang lebih beragam, yang akan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.

b) Untuk Guru

Diharapkan bahwa studi ini akan membantu pendidik mengadopsi materi pembelajaran Baamboozle sambil juga memperluas pemahaman mereka tentang cara menciptakan strategi pengajaran yang lebih kreatif, kontemporer, dan berorientasi teknologi.

c) Untuk Sekolah

Diharapkan bahwa temuan studi ini akan digunakan sebagai panduan oleh sekolah-sekolah di taman kanak-kanak VII Kecamatan Buleleng dalam memilih sumber daya pengajaran yang lebih kontemporer.

d) Untuk Peneliti Lainnya

Diharapkan bahwa studi ini akan menjadi sumber bagi akademisi di masa depan yang mencari cara untuk meningkatkan aspek-aspek lain dari kecerdasan melalui penggunaan alat pembelajaran digital Baamboozle.