

**PENGARUH MEDIA *PUPPET SHOW* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
NEGERI PEMBINA 2 BANGKO**

SKRIPSI



OLEH

NAURA SALSABILA PUTRI PAHLEFI

NIM A1F121075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

**PENGARUH MEDIA *PUPPET SHOW* TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
NEGERI PEMBINA 2 BANGKO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



OLEH

NAURA SALSABILA PUTRI PAHLEFI

NIM A1F121075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Bangko”. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang di susun oleh Naura Salsabila Putri Pahlefi dengan Nomor Induk Mahasiswa A1F121075 telah di periksa dan di setujui di uji.

Jambi, 18 Juni 2025

Pembimbing I

Winda Sherly Utami, M.Pd
NIP. 199510292022032016

Jambi, 26 Juni 2025

Pembimbing II

Sri Indriani Harianja, M.Pd
NIP. 198703162022032005

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Bangko” Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Naura Salsabila Putri Pahlefi Nomor Induk Mahasiswa A1F121075 telah dipertahankan di depan tim penguji 2025.

Tim Penguji

- | | |
|--|---------------------|
| 1. Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 196105101986092001 | Ketua
_____ |
| 2. Dr. Indryani, S.Pd., M.Pd. I.
NIP. 199508202020122004 | Sekretaris
_____ |

Jambi, 2025
Mengetahui
Ketua Program Studi PGPAUD

Uswatul Hasni, M.Pd
NIP. 199508202020122004

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naura Salsabila Putri Pahlefi

NIM : A1F121075

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan PAUD dan Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Bangko” ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Juni 2025
Yang membuat pernyataan,

Naura Salsabila Putri Pahlefi
NIM A1F121075

MOTTO

“Langit tak pernah lelah menaungi bumi, sebagaimana aku tak ingin lelah dalam mencari arti.”

ABSTRAK

Putri Pahlefi, Naura Salsabila. 2025. *Pengaruh Media Puppet Show Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5–6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Winda Sherly Utami, M.Pd, (II) Sri Indriani Harianja, M.Pd.

Kata kunci: *puppet show*, berpikir kritis

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan peneliti yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak belum mampu menjawab pertanyaan sederhana, menyebutkan kembali isi cerita, serta kesulitan menyampaikan ide atau gagasan secara logis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B7 TK Negeri Pembina 2 Bangko yang berjumlah 29 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purpose sampling*. Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian kemampuan berpikir kritis yang terdiri dari tiga indikator menurut teori Watson & Glaser: mengenali asumsi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test sebesar 12,28 dengan jumlah skor 356 dan rata-rata skor post-test sebesar 19,72 dengan jumlah skor 572. Terdapat peningkatan skor sebesar 7,44 poin. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,896 > 2,052$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko. Dengan demikian, media *puppet show* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina 2 Bangko”

Penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Penulis menyadari bahwa penyelesaian proposal ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Helmi, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Jambi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh perkuliahan di Universitas Jambi.
2. Bapak Prof. Dr. Supian, S.Ag., M.Ag selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah berperan dalam meningkatkan kualitas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi lebih baik.
3. Bapak Dr. Muhammad Sofwan, S.Pd. M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar (PAUDDAS) Universitas Jambi yang telah memberikan arahan kepada mahasiswa jurusan PAUDDAS agar menjadi sarjana yang berkualitas.
4. Ibu Uswatul Hasni, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Universitas Jambi yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di PGPAUD.
5. Ibu Winda Sherly Utami, M.Pd selaku dosen pembimbing I skripsi saya yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan ketelitian. Terimakasih atas waktu, ilmu, dan nasihat berharga yang telah diberikan.

6. Ibu Sri Indriani Harianja, M.Pd selaku dosen pembimbing II skripsi saya yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan ketelitian. Terimakasih atas waktu, ilmu, dan nasihat berharga yang telah diberikan.

7. Seluruh dosen pengajar dan staf di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan ilmu kepada saya.

9. Orang tua tercinta, Papa Reza Pahlefi S.Sos dan Bunda Vera Safitriana S.Pd serta adik-adik saya yang telah mendo'a-kan, memberikan kasih sayang dan dukungan selama ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Jambi, 2025

Naura Salsabila Putri Pahlefi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Pembatasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	16
1.5 Tujuan Penelitian	16
1.6 Manfaat Penelitian	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Konsep Anak Usia Dini	11
2.1.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	11
2.1.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	12
2.1.1.3 Perkembangan Anak Usia Dini	22
2.1.1.4 Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	20
2.1.2 Berpikir Kritis	31
2.1.2.1 Pengertian Berpikir Kritis.....	31
2.1.2.2 Ciri-ciri Berpikir Kritis	33
2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis.....	34
2.1.2.4 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	36
2.1.3 Media Konsep Pembelajaran.....	32
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	32
2.1.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	40
2.1.3.3 Macam-macam Media Pembelajaran.....	45
2.1.3.4 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	41

2.1.4 Media Puppet show	43
2.1.4.1 Pengertian Media <i>Puppet show</i>	43
2.1.4.2 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puppet show</i>	51
2.1.4.3 Tujuan dan Manfaat Media <i>Puppet show</i>	54
2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puppet show</i>	55
2.2 Keterkaitan Media Puppet Show dengan Kemampaun Berpikir Kritis	51
2.3 Penelitian yang Relevan.....	60
2.4 Kerangka Berpikir	62
2.5 Hipotesis.....	64
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	65
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.2 Desain Penelitian.....	65
3.3 Populasi dan Sampel	66
3.3.1 Populasi.....	66
3.3.2 Sampel	60
3.4 Variabel Penelitian	61
3.5 Teknik Pengumpulan Sampel	61
3.6 Teknik Pengambilan Data	62
3.7 Instrumen Penelitian.....	63
3.8 Prosedur Penelitian	72
3.9 Teknik Analisis Data.....	72
3.9.1 Uji Normalitas.....	73
3.9.2 Uji Homogenitas	74
3.9.3 Uji Hipotesis	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	66
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	67
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	69
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kritis Anak Usia Dini 5-6 Tahun.....	70
Tabel 3.3 Kriteria Skala Penilaian	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
Lampiran 1 Surat Observasi.....	84
Lampiran 2 Hasil Wawancara Observasi Awal	85
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	79
Lampiran 4 Dokumentasi Observasi Awal	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 1, butir 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Merujuk pada pendidikan, pada fase 0-6 tahun anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh dalam hidupnya, seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal (Niati, Sofyan & Utami, 2023). Selain mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan istilah lain banyak mengatakan bahwa anak-anak dikatakan sebagai fase *Golden Age* yang dianggap sebagai masa perkembangan yang sangat penting dan menentukan bagi individu anak. Bukan hanya itu bahkan otak anak berkembang dengan sangat pesat dan menyerap informasi dengan mudah, Terutama aspek-aspek perkembangan seperti aspek sosial emosional, bahasa, pancasila, fisik motorik dan kognitif. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan menyelesaikan masalah yang dihadapi (Khadijah, 2016).

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 aspek kognitif dalam lingkup perkembangan pemecahan masalah dengan memiliki empat tingkat pencapaian di usia 5-6 tahun diantaranya, menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan

sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, dan menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) termasuk kemampuan berpikir kritis.

Berpikir kritis pada anak didefinisikan sebagai kemampuan dalam menilai informasi secara logis, mempertimbangkan alasan, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia (Yusnaldi, 2023). Menurut O'Reilly, Devitt, & Hayes (2022), berpikir kritis sejak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi kelas yang kaya akan pertanyaan, dialog, serta media yang mendorong eksplorasi dan penyelidikan.

Meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis memungkinkan memperoleh keterampilan dalam menyelidik, menganalisis, dan menilai informasi secara akurat. Untuk itu kemampuan berpikir kritis ini sangat penting untuk diajarkan sejak dini, karena anak usia dini berada pada masa yang sangat strategis untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya (Sumayani, 2018). Berpikir kritis ini begitu penting, tak heran jika guru-guru membawa kemampuan berpikir kritis ini ke dalam pembelajaran dikelas. Sementara itu, Watson-Glaser (dalam Fitriani & Vinayastri 2022) membagi kemampuan berpikir kritis menjadi tiga dimensi, yaitu: Mengenali asumsi (*Recognize Assumptions*), Mengevaluasi argument (*Evaluate Argument*), dan Menarik kesimpulan (*Draw Conclusions*). Contohnya, saat anak bisa membedakan sebab yang mungkin dan tidak langsung menerima pernyataan, anak bisa menilai apakah alasan yang diberikan masuk akal atau tidak, dan anak bisa menggabungkan informasi dan membuat kesimpulan

logis. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting untuk dilatih sejak usia dini agar anak terbiasa berpikir logis dan sistematis.

Permasalahannya adalah meskipun kemampuan berpikir kritis ini telah diterapkan dalam pembelajaran. Sebagian anak masih belum mampu menangkap apa yang disampaikan oleh guru, hal ini kemungkinan disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang sangat minim dan kurang bervariasi, karena hanya menggunakan lembar kerja. Akibatnya, anak mudah merasa bosan dan pembelajaran menjadi monoton, sehingga informasi yang disampaikan guru tidak terserap dengan baik dan proses mengajar pun menjadi kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan kemampuan berpikir kritis di atas, peneliti pun melakukan observasi awal di TK Negeri Pembina 2 Bangko dengan mewawancarai guru serta mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Hasilnya, penelitian mendapatkan bahwasanya kemampuan berpikir kritis anak sebagian belum berkembang dengan optimal, dari 29 anak di kelompok B7 terdapat 6 anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis sangat baik. Sementara itu, 7 anak memiliki kemampuan berpikir kritis baik dan 16 anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis belum baik. Sebanyak 16 anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis belum baik masih mengalami kesulitan dalam hal memproses informasi yang disampaikan bahkan menyebutkan kembali serta tidak mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru. Sedangkan untuk 7 anak yang memiliki kemampuan baik terlihat saat anak masih ragu-ragu untuk menyebutkan dan menjawab pertanyaan, untuk anak sisanya tanpa ragu-ragu untuk menjawab pertanyaan.

Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa salah satu faktor penyebab kemampuan berpikir kritis anak terhambat dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang minim. Akibatnya, ketika sesi tanya-jawab dilakukan, anak-anak tampak kebingungan dan kurang fokus. Hal ini berdampak pada aspek kognitif dan kemampuan berpikir kritis anak yang secara umum belum berkembang dengan baik. Dilihat dari jawaban anak saat menjawab pertanyaan terkait pembelajaran yang disampaikan oleh guru, terlihat bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam memproses informasi. Bahkan, anak sering kali hanya mengulang kembali informasi yang disampaikan tanpa memahami maknanya, serta kesulitan menjawab pertanyaan sederhana dari guru. Contohnya saat guru menjelaskan mengenai alat komunikasi, sebagian anak belum mampu menjawab pertanyaan sederhana. Mereka lebih memilih diam, dan hanya sebagian kecil anak yang mampu menjawab dengan lantang. Bahkan, ketika guru mencoba memberi pertanyaan lanjutan, anak justru terlihat ragu dan bingung.

Hal ini terjadi karena minimnya media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis anak secara aktif. Meskipun guru sudah berupaya menstimulus kemampuan tersebut seperti memberi lembar kerja dan menerangkannya secara langsung pada anak, tetapi ternyata cara ini belum cukup menarik perhatian anak untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis tersebut. Gaya belajar yang monoton kadang membuat anak cepat bosan dan tidak tertarik untuk melihat bahkan mendengarkan secara fokus. Stimulus kemampuan berpikir kritis tentunya harus dirancang semenarik mungkin membuat anak aktif di semua kegiatan, baik dalam menyelidik, menganalisis dan menilai informasi yang didapat. Guru harus menuangkan ide-ide kreatif dalam merancang

pembelajarannya. Hal ini juga disebutkan dalam Riris (2023), bahwa kurangnya sumber belajar yang menarik dan inovatif menyebabkan menurunnya semangat belajar.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di TK Negeri Pembina 2 Bangko, adalah dengan menggunakan media *puppet show*. Menggunakan media *puppet show* atau panggung sandiwara dapat menjadi pilihan dalam berpikir kritis. *Puppet show* merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan pertunjukkan dengan menggunakan wayang, boneka tangan, boneka jari, dalam sebuah teater yang berbentuk kotak yang dihiasi semenarik mungkin. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk menarik minat dan perhatian anak (Sakinah, 2019). Penerapan media *puppet show* kali ini diharapkan mampu untuk menstimulus anak dalam kemampuan berpikir kritis, selain berguna untuk menjadi media pembelajaran nyatanya media *puppet show* memiliki manfaat serta kelebihan tersendiri.

Media *puppet show* atau wayang memiliki manfaat yaitu, menumbuhkan minat semangat belajar, mencapai sasaran yang lebih baik dan tepat, membantu mengatasi hambatan pemahaman, memberi stimulus kepada peserta didik untuk menyampaikan pesan-pesan, merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain, mempermudah penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik atau guru, mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan, mendorong keinginan orang untuk ingin mengetahui dan lebih mendalami suatu hal serta memberikan persepsi yang lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa wayang efektif meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan penyampaian pesan pembelajaran, serta mendorong eksplorasi lebih dalam materi

menurut (Ramli, 2018). Selain pendapat para ahli sebelumnya Studi oleh Loy Chee Luen (2021) menunjukkan bahwa aktivitas *puppetry* di program anak usia dini terbukti dapat meningkatkan *creative thinking* dan imajinasi, memperkuat fokus, serta mendukung perkembangan keterampilan kognitif dan komunikasi anak. Selain memiliki manfaat untuk menyampaikan informasi dan merangsang kemampuan berpikir anak media wayang ini juga mampu menstimulus kemampuan aspek lainnya.

Kemampuan bahasa lisan salah satu contoh hasil lainnya dari media wayang yang mampu menstimulus kemampuan aspek bahasa anak yang berjudul ‘efektivitas media *puppet show* dalam meningkatkan Bahasa lisan anak usia dini’ mengatakan bahwa hasil memanfaatkan pertunjukkan boneka sebagai alat bantu pengajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa lisan anak. Maka sudah dapat disimpulkan bahwa media *puppet show* banyak sekali berpengaruh untuk aspek-aspek lainnya Menurut (Sakinah, dkk 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko Tahun Pelajaran 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko, hal ini dapat dilihat dari observasi yang peneliti

lakukan dimana anak sebagian tidak mampu menjawab atau berpikir secara cepat dan menyampaikan ide dan gagasan yang ingin disampaikan.

2. Kemampuan anak yang masih kesulitan memproses informasi yang disampaikan bahkan menyebutkan kembali serta tidak mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina 2 Bangko, guru hanya menggunakan lembar kerja sebagai patokan penyampaian informasi pada anak.
4. Rendahnya semangat anak dalam mengikuti pembelajaran serta ketidak antusiasan anak dalam mendengar penjelasan materi yang diberi oleh guru

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di TK Negeri Pembina 2 Bangko, pembahasan masalah ini dibatasi oleh beberapa hal. Penelitian ini akan memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran, kesulitan anak-anak dalam kemampuan berpikir kritis, menyampaikan ide-ide atau gagasan. Fokus utama adalah bagaimana media *puppet show* dapat mengatasi masalah-masalah tersebut meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak-anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, maka rumusan masalah adalah: Apakah penggunaan media *puppet show* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puppet show*

terhadap kemampuan berpikir kritis pada kelompok B7 di TK Negeri Pembina 2 Bangko.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara garis besar manfaat penelitian ini terdiri atas dua hal yaitu: manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Puppet show mampu memberikan sumbang terhadap pengaruh kemampuan berpikir kritis pada anak dalam bidang pendidikan. Terutama di bidang media pembelajaran supaya suasana pembelajaran tidak terlalu monoton.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitsn ini bermanfaat khususnya bagi siswa dan guru.

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada usia 5-6 tahun melalui media *Puppet Show*. Peningkatan kemampuan berpikir kritis ini akan membantu anak dalam memecahkan masalah, menganalisis informasi, dan mengambil keputusan secara mandiri di masa mendatang.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan memperbaiki proses pembelajaran, sebagai sumber informasi yang menambah referensi dalam media pembelajaran, sebagai bahan evaluasi guru dalam penggunaan media pembelajaran dan bagi Peneliti lain, dan

dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media berbasis media *puppet show*.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengaruh media berbasis *puppet show*. Temuan penelitian ini dapat diperluas dan dikembangkan untuk berbagai konteks pembelajaran

d. Bagi Sekolah

Dapat disajikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan dengan media pembelajaran untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis anak usia dini.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penelitian menyusun definisi istilah sebagai berikut :

1. Media Puppet Show

Media puppet show adalah alat bantu pembelajaran berupa pertunjukan boneka yang dimainkan oleh guru atau fasilitator untuk menyampaikan cerita atau pesan pembelajaran. Dalam penelitian ini, puppet show digunakan sebagai metode bercerita interaktif dengan tokoh-tokoh boneka yang mengangkat tema yang relevan dengan kehidupan anak. Media ini bertujuan untuk merangsang keaktifan berpikir dan respons anak terhadap situasi yang dihadirkan dalam cerita.

2. Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5–6 Tahun

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan anak dalam merespon informasi dengan cara yang logis dan masuk akal. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun diukur melalui tiga indikator yang

disesuaikan dari teori Watson-Glaser, yaitu: Mengenali asumsi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Anak Usia Dini

2.1.1.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan, di mana mereka mengalami pertumbuhan yang pesat dalam berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik dan seni. Kita ketahui anak usia dini memiliki berbagai definisi yang berbeda-beda menurut para ahli. Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), anak usia dini adalah individu yang berada rentang usia 0-8 tahun dan termasuk dalam kelompok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan (Amini & Aisyah 2014). Menurut Sujiono (2014) juga berpendapat bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Periode ini sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya dan perkembangan otak anak.

Anak usia dini juga membutuhkan dukungan lingkungan yang positive untuk tumbuh dan berkembang, tidak hanya itu otak juga membutuhkan rangsangan hal yang positive agar unsur-unsur aspek berjalan dengan baik, Novitasari (2017) ikut menjelaskan “*habits that exist in the environment around children will affect the pattern of behavior, mindsets, and patterns of sense in children*”. Perkembangan otak pada usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila didukung oleh lingkungan dengan memberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur-unsur perkembangan, baik rangsangan terhadap motorik,

rangsangan terhadap perkembangan kognitif, rangsangan terhadap sosial-emosional dan rangsangan untuk perkembangan bahasa.

Masa-masa usia 0-6 tahun adalah masa dimana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai jenis rangsangan. Masa peka itu terjadinya sebuah kematangan fungsi dan psikis. Setiap anak memiliki kepekaan yang berbeda-beda, seiring dengan cepatnya pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Maka anak usia dini sering disebut sebagai *golden age* karena usia dini merupakan masa perkembangan yang menentukan masa depan bangsa (Hasanah, 2019).

Dapat peneliti simpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa *golden age* masa anak mulai peka dengan sekitar didukung dengan lingkungan yang positive dapat merangsang otak bekerja dengan baik tidak hanya lingkungan bahwa rentang usia anak memiliki pendapat yang berbeda. NAEYC mendefinisikan anak usia dini sebagai anak berusia 0-8 tahun, sementara Sujiono mendefinisikan sebagai anak berusia 0-6 tahun. Meskipun terdapat perbedaan rentang usia, kedua pendapat sepakat bahwa periode ini sangat krusial untuk pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak. Perbedaan rentang usia mungkin mencerminkan perbedaan fokus atau pendekatan dalam memahami perkembangan anak.

2.1.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini umumnya didefinisikan anak dibawah usia 6 tahun, mereka juga merupakan kelompok yang memiliki karakteristik perkembangan yang khas. Karakter juga merupakan gaya, sifat, ciri, maupun karakteristik yang dimiliki

setiap orang yang dibentuk dari lingkungan sekitar, Hartati dalam Amini & Aisyah (2014) dalam bukunya menyebutkan bahwa anak memiliki tujuh karakter yang khas;

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Merupakan pribadi yang unik.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi.
- d. Masa paling potensial untuk belajar.
- e. Menunjukkan sikap egosentris.
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Karakteristik anak usia dini sangat beragam dan unik. Setiap dalam diri anak memiliki potensi dan perkembangan yang berbeda-beda. Berdasarkan kajian Khairi (2018), terdapat beberapa karakteristik anak usia dini yang perlu diperhatikan:

- a. Unik, setiap sifat anak-anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Egosentris, anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya, anak berpikir sepanjang hal yang berkaitan dengan dirinya adalah penting.
- c. Aktif dan energik, anak memang diketahui senang melakukan aktivitas. Selama anak belum tertidur mereka seakan-akan tidak pernah lelah, tidak pernah jenuh, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas yang mereka

lakukan. Terlebih jika anak dihadapkan pada suatu kegiatan baru dan menantang bagi mereka.

- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang membuat mereka penasaran dan apa yang mereka lihat dan mereka dengar.
- e. Eksplorasi dan berjiwa petualang, anak terdorong dengan rasa ingintahu yang senang menjelajah, mencoba dan memperelajari hal-hal baru
- f. Spontan, perilaku anak pada umumnya yang relative asli dan tidak dituntut sehingga merefleksikannya dalam perasaan dan pikirannya
- g. Senang dan kaya dalam fantasi, anak senang dengan hal-hal yang imajinatif tidak hanya senang dengan cerita-cerita lhayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi mereka sendiri senang bercerita kepada orang lain.
- h. Masih mudah frustrasi, anak mudah sekali merasa kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak sesuai keinginan mereka. Mereka mudah menangis dan marah bila keinginanya tidak terpenuhi sehingga mereka bisa mencapai ketahap tantrum
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, anak tentunya belum memprtimbangan sesuatu yang mereka lakukan dengan matang, termasuk sesuatu yang membahayakan diri mereka sendiri
- j. Daya perhatian pendek, anak gampang ter-*distract* dengan sesuatu hal kecuali terhadap hal-hal yang menarik bagi mereka dan menyenangkan.

- k. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
- l. Semakin menunjukkan minat terhadap teman, anak mulai menunjukkan kerjasama dan menjalin pertemanan. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki anak.

Pandangan Syah, Damayanti, & Zahara (2023) terdapat beberapa karakteristik anak yang ia jelaskan dalam buku miliknya meliputi :

- a. Bersifat egosentris na'if
- b. Mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitive
- c. Ada satu kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, sikap hidup fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau material terhadap setiap penghayatan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tentang karakteristik anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa Anak usia dini memiliki berbagai karakteristik yang unik. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, selalu penasaran terhadap hal-hal baru di sekitarnya, dan terdorong untuk bereksplorasi. Setiap anak bersifat unik, dengan kepribadian, kemampuan bawaan, dan latar belakang yang berbeda, yang membuat mereka memiliki kebutuhan khusus yang khas.

2.1.1.3 Perkembangan Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam pembentukan fondasi kepribadian dan keterampilan seseorang. Pengalaman dan pendidikan

memainkan peran penting dalam menentukan bagaimana anak akan berkembang. Menggunakan istilah “*tabula rasa*” yang dikemukakan oleh John Locke anak adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitar. Istilahnya seperti spons yang mudah menyerap segala bentuk informasi yang ada disekitarnya. Jiwa anak pula menurut John Locke ketika dilahirkan adalah ibarat secarik kertas yang masih polos yang artinya isi dan corak kertas tersebut tergantung bagaimana kita cara menulisnya (Talango, 2020).

Fase perkembangan anak mengalami perubahan pada dalam diri anak baik itu fisik maupun intelektual, seperti Bredekamp dan Coople (Nurasyiah & Atikah, 2023) mengatakan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini:

- a. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
- b. Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, Bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang dapat diperkirakan.
- c. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
- d. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
- e. Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi
- f. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan di pengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk

- g. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya
- h. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial
- i. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak
- j. Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dia kuasai sebelumnya.
- k. Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.
- l. Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam lingkungan yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.

Mengenai perkembangan untuk anak usia dini bahwa Kuswanto (2018) memaparkan beberapa aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang meliputi:

- a. Perkembangan moral
 - a) Mampu meredakan kasih sayang, melalui rangkulan dan pelukan
 - b) Meniru sikap, nilai dan perilaku orang tua

- c) Mencoba memahami arti orang dan lingkungan disekitarnya
- b. Perkembangan fisik
 - a) Pertumbuhan fisik yang cukup pesat
 - b) Mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam perilaku motorik
 - c) Energik dan aktif
 - d) Membedakan perabaan
 - e) Masih memerlukan waktu tidur yang banyak
 - f) Tertarik pada makanan
- c. Perkembangan bahasa
 - a) Menyatakan maksud dalam kalimat yang terdiri dari 4 sampai 10 kata
 - b) Mengetahui dan meniru suara-suara
 - c) Mengerti terhadap kalimat perintah
 - d) Mengajukan pertanyaan
 - e) Menyebutkan nama-nama benda dan fungsi
 - f) Memecahkan masalah dengan berdialog
- d. Perkembangan kognitif
 - a) Mengelompokkan benda-benda yang sejenis
 - b) Mengelompokkan bentuk
 - c) Membedakan rasa
 - d) Membedakan bau
 - e) Membedakan warna
 - f) Menyebutkan dan mengenal bilangan (1-10)
 - g) Rasa ingin tahu yang tinggi
 - h) imajinatif

- e. Perkembangan sosial dan emosional
 - a) Menenal aturan
 - b) Orientasi bermain
 - c) Egosentris
 - d) Belajar ke kamar mandi sendiri (*toilet training*)
 - e) Selalu ingin mencoba sendiri
 - f) Menunjukkan ekspresi emosi
 - g) Responsive terhadap dorongan dan [ujian
 - h) Mengembangkan konsep diri
 - i) Belajar menerima tanggung jawab pribadi dan kemandirian
- f. Perkembangan seni
 - a) Mendengarkan music
 - b) Mengikuti irama
 - c) Bernyanyi
 - d) Menciptakan irama
 - e) Menggambar

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa perkembangan anak usia dini merupakan masa penting dalam pembentukan fondasi kepribadian, keterampilan, dan pengalaman hidup anak di masa depan. Anak usia dini memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dari lingkungan sekitar seperti spons, yang menjadikan pengalaman dan pendidikan awal sebagai faktor utama dalam menentukan kualitas perkembangan mereka.

2.1.1.4 Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Ada beberapa kebenaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan kebenaran yang menjadi dasar dalam berpikir, bertindak, dan lain sebagainya. Prinsip ini dapat dipahami sebagai asas atau fondasi utama dalam mewujudkan sesuatu. Dalam pendidikan anak usia dini, prinsip dasar yang diterapkan harus memperhatikan kesesuaian materi dan metode dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, pengelolaan pendidikan anak usia dini perlu diselaraskan dengan prinsip pendidikan inklusif.

Terdapat pula prinsip-prinsip bagi pendidikan Menurut Zaini & Dewi (2017) prinsip-prinsip pendidikan tersebut dirangkum dalam sepuluh prinsip pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

1. Masa kanak-kanak merupakan bagian penting dari seluruh tahapan kehidupan seseorang. Periode ini tidak semata-mata dipersiapkan untuk menghadapi masa depan, melainkan lebih difokuskan pada pengembangan potensi anak secara maksimal.
2. Aspek fisik, mental, dan kesehatan memiliki peranan yang sama pentingnya dengan kemampuan berpikir dan perkembangan psikis atau spiritual anak. Oleh sebab itu, semua aspek perkembangan anak perlu diperhatikan secara menyeluruh dan seimbang
3. Proses pembelajaran pada usia dini berlangsung melalui berbagai aktivitas yang saling terhubung, sehingga upaya stimulasi perkembangan anak seharusnya tidak dilakukan secara parsial atau hanya berfokus pada satu aspek saja.

4. Membangkitkan motivasi intrinsik (motivasi dari dalam diri) anak akan menghasilkan inisiatif sendiri (*self directed acticity*) yang sangat bernilai daripada motivasi ekstrensik.
5. Pendidikan anak usia dini sebaiknya menitikberatkan pada penanaman sikap disiplin, karena hal tersebut berperan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak.
6. Periode sensitif (usia 0–3 tahun) merupakan masa penting bagi anak untuk mempelajari hal-hal tertentu sesuai tahap perkembangannya, sehingga diperlukan observasi yang lebih cermat dan mendalam
7. Tolak ukur pembelajaran pendidikan anak usia dini hendaknya bertumpu pada kegiatan yang telah mampu dikerjakan anak bukan mengajarkan hal-hal baru kepada anak, meskipun tujuannya baik karena baik menurut guru dan orang tua belum tentu baik menurut anak.
8. Suatu kondisi terbaik (*innerlife*), khususnya pada kondisi yang menunjang
9. Orang-orang sekitar (anak oranag dewasa) dalam interaksi merupakan sentral penting karena mereka secara otomatis menjadi guru bagi anak.
10. Hakikatnya., pendidikan anak usia dini merupakan interaksi antara anak lingkungan, lingkungan, orang dewasa dan pengetahuan

Prinsip-prinsip melaksanakan pendidikan anak usia dini (PAUD) terdapat prinsip-prinsip utama yang harus diperhatikan menurut Zaini dalam Risaldy (2015). Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengutamakan kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai

optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosioemosional.

2. Belajar melalui bermain atau seraya belajar. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui permainan, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.
3. Lingkungan yang kondusif dan menantang. Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain. Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini
4. Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain. Pembelajaran anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang harus dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak, serta bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep serta mudah dan jelas sehingga pembelajar menjadi mudah dan bermakna bagi anak didik.
5. Mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*). Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggungjawab, serta memiliki disiplin diri.

6. Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik, guru, dan orang tua.
7. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat kuasai dengan baik, hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan berulang kali.

Sabagaimana Hidayati mengutip dari Rosadi (2021) menyatakan bahwa ada delapan pilar dasar dalam prinsip pendidikan anak usia dini, yaitu:

- a. Penyelenggaraan pengembangan diri secara tepat dan kontinu yang meliputi kepribadian anak dan kecekapannya dalam belajar.
- b. Peningkatan sifat mampu mengembangkan diri dalam usaha pembinaan.
- c. Pengukuhan nilai-nilai hidup dalam masyarakat kepada anak dengan bantuan Lembaga Swadaya Masyarakat.
- d. Pendidikan yang diberikan kepada anak merupakan sebuah usaha sadar, komprehensif dan terarah sehingga dilaksanakan secara bersama-sama dan saling melengkapi.
- e. Pendidikan anak merupakan upaya yang didasarkan pada kesepakatan sosial dari semua kelompok sosial. Anak merupakan pusat pembangunan, sehingga PAUD memiliki arti strategis untuk berinvestasi dalam pengembangan sumber daya manusia.

- f. Orang tua menjadi pelaku utama dalam hal keteladanan dan komunikasi dalam pengelolaan PAUD.
- g. Program PAUD harus mencakup lembaga pendidikan prasekolah berbasis orang tua dan berbasis masyarakat.

Kesimpulan dari pendapat para ahli diatas, pendidikan anak usia dini (PAUD) harus berlandaskan prinsip yang sesuai dengan tahap perkembangan anak agar dapat mengoptimalkan potensi mereka secara holistik. Pembelajaran dilakukan melalui bermain, interaksi sosial, dan lingkungan yang mendukung, dengan memperhatikan aspek fisik, mental, emosional, sosial, dan spiritual. Peran orang tua dan orang dewasa sangat penting sebagai teladan dalam membentuk karakter anak. Selain itu, pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan anak, diberikan secara bertahap dan berulang, serta menekankan pembentukan nilai-nilai sosial dan keterampilan hidup. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, pendidikan anak usia dini dapat menjadi dasar yang kuat bagi perkembangan anak menuju masa depan yang lebih baik.

2.1.2 Berpikir Kritis

2.1.2.1 Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa berpikir kritis merupakan proses menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang diterima. Seperti Rahmasari (2021) katakan berpikir kritis adalah suatu sikap untuk berpikir kritis secara mendalam dengan penalaran logis untuk memeriksa asumsi berdasarkan nukti yang ada. Kemampuan ini perkembangan yang dimulai dari masa kanak-kanak. Sejalan yang dikatakan pendapat diatas bahwa berpikir

kritis dimulai dari masa kanak-kanak maka, untuk itu kemampuan berpikir kritis sangat penting diajarkan sejak dini, karena anak usia dini berada pada masa yang sangat strategis untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya (Sumayani, 2018).

Berpikir kritis di kenal juga sebagai kemampuan untuk menganalisis konsep secara kritis atau menilai data untuk mencapai kesimpulan yang masuk akal menurut (Huda, Sari & Makaria 2024). Bersamaan dengan paparan milik Siswanto & Ratiningsih (2020) berpikir kritis adalah kemampuan yang perlu dimiliki seseorang jika mereka ingin dapat mengatasi semua tantangan yang akan mereka hadapi.

Terdapat pula 12 sub-keterampilan berpikir kritis yang diidentifikasi oleh Ennis dalam Rusdiana & Sucipto (2018), dan dikelompokkan menjadi lima kategori sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan sederhana, yang terdiri atas memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan serta bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan
- b. Membangun keterampilan dasar, yang terdiri atas mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak serta mengobservasi dan mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi
- c. Menyimpulkan, yang terdiri atas mendedukasi dan mempertimbangkan hasil dedukasi, menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi, serta membuat dan menentukan hasil pertimbangan

- d. Memberikan penjelasan lanjut, yang terdiri atas mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan suatu definisi dalam tiga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.
- e. Mengatur strategi dan teknik, yang terdiri atas menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain

Kesimpulan dari berbagai pendapat para ahli di atas menunjukkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan penting sekali yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan ini bukan hanya tentang menganalisis informasi dan membuat keputusan berdasarkan fakta, tetapi juga melibatkan penalaran logis, pemeriksaan asumsi, dan evaluasi sumber informasi. Berpikir kritis membantu anak mengatasi tantangan dan mencapai kesimpulan yang masuk akal. Lebih lanjut, berpikir kritis terdiri dari berbagai sub-keterampilan yang terstruktur dan saling berkaitan, mencakup kemampuan memberikan penjelasan, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, dan mengatur strategi serta teknik.

2.1.2.2 Ciri-ciri Berpikir Kritis

Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan yang menonjolkan pola pikir anak atau cara pandang, para ahli memiliki pandangan yang beragam mengenai ciri-ciri khusus kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Rahman dalam Anggreani (2015) memaparkan bahwa ciri khusus dari kemampuan berpikir kritis anak usia dini adalah anak dapat berpikir kritis, mengetahui penyebab, dan dapat menemukan ide-ide pemecahan masalah. Mujib & Mardiyah (2017) juga

menyatakan anak memiliki ciri-ciri dengan kemampuan berpikir kritis yang baik seperti:

- a. Ketelitian, suatu perbuatan atau sikap yang telah dipilih oleh anak dalam gagasan dalam mengkondisikan kegiatan yang dilakukan
- b. Daya ingat, pemikiran yang dimiliki secara sadar yang dipahami anak, sehingga secara tidak langsung berdampak pada kemampuan berpikir anak
- c. Aktif, bahwa anak memiliki pemikiran kritis tentang adanya kegiatan berlangsung yang mengharuskan anak bermain aktif, namun kegiatan tersebut dipengaruhi oleh model pembelajaran
- d. Menemukan solusi, kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam merencanakan suatu penyelesaian masalah dari berbagai aspek dan dapat membuat gagasan ide-ide yang mampu memberikan solusi pengalaman yang telah dimiliki anak.

Anak memiliki kemampuan berpikir kritis dicirikan oleh rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar. Mereka tidak hanya bertanya “apa” yang terjadi, tetapi juga “bagaimana” dan “mengapa” suatu peristiwa terjadi. Mereka aktif mencari bukti-bukti yang mendukung fakta, mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis, dan berani berspekulasi untuk menciptakan ide-ide dan informasi baru (Santrock dalam Dewi, Hapidin & Akbar 2019)

Kesimpulannya, kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini melibatkan proses analisis, ketelitian, daya ingat, rasa ingin tahu, dan keberanian untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Kemampuan ini berkembang melalui pengalaman,

lingkungan yang mendukung, dan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif.

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting, karena kemampuan berpikir kritis membantu kita untuk memahami dan menilai sebuah informasi yang diterima, membantu menghindari penipuan dan membuat kita menjadi cerdas dan menghadapi masalah kehidupan sehari-hari. Adapula beberapa faktor yang diduga mempengaruhi kemampuan berpikir kritis seseorang adalah kondisi fisik, perkembangan intelektual dan motivasi. Kondisi fisik merupakan kebutuhan fisiologis yang paling mendasar bagi manusia untuk menjalani kehidupan ketika kondisi fisik seseorang terganggu sedangkan ia dihadapkan pada situasi yang menuntut pemikiran yang matang untuk memecahkan masalah, kondisi ini sangat mempengaruhi pikiran dan tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat. Kedua adalah intelektual merupakan kecerdasan seseorang merespon dan memecahkan masalah, menghubungkan atau menyatukan suatu dengan hal lainnya serta mampu merespon stimulus dengan baik. Perkembangan intelektual memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mandiri dalam berpikir dan kemampuan memecahkan masalah (Dores, dkk 2020). Dan yang ketiga adalah motivasi merupakan upaya menimbulkan rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga untuk melaksanakan suatu tujuan yang ditetapkan. Motivasi itu pula merupakan gerakan yang positif untuk menuju pencapaian tertentu. Seseorang akan melakukan sesuatu ketika diberi dorongan motivasi (Rosmaini, 2023).

Pembelajaran dalam jaringan atau daring termasuk juga faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir anak seperti kondisi fisik dan kecemasan

(Batubara, Alifya, & Harahap, 2022), karena kurangnya interaksi tatap muka secara langsung dengan guru dan teman sebaya dapat membatasi kesempatan anak untuk berdiskusi, bertukar ide atau menerima umpan balik yang membangun satu sama lain. Selain itu, pembelajaran secara daring juga meningkatkan kecemasan dan tekanan pada anak yang dapat mengganggu konsentrasi dan kemampuan kognitif mereka.

Maka kesimpulannya adalah kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini meliputi kondisi fisik, perkembangan intelektual, motivasi, serta kemampuan dalam menjelaskan, mendukung, menarik kesimpulan, dan menyusun strategi. Selain itu, kecemasan juga dapat memengaruhi fokus dan kemampuan berpikir seseorang, terutama dalam situasi yang menuntut.

2.1.2.4 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis didefinisikan sebagai proses berpikir yang sistematis dan objektif untuk menganalisis informasi, dan kemampuan ini dapat diukur melalui beberapa indikator. Indikator berguna untuk seorang peneliti melakukan penelitian lebih lanjut, seperti Smetanova, Drbalova & Dasa (2015) menguraikan bahwa berpikir kritis berarti:

1. Memahami sebuah gagasan dan mengeksplorasi dengan teliti
2. Membandingkan dengan hal lain
3. Ingin tahu yang tinggi
4. Memiliki strategi untuk menganalisis informasi
5. Mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban

6. Menemukan alternative lain
7. Memiliki penilaian atas hal lain
8. Mampu membuat keputusan yang bijak
9. Berpendapat
10. Mampu berargumen

Selain pendapat sebelumnya Watson Glasser didalam Fitriani & Vinayastri (2022) menjelaskan bahwa Watson Glasser II ini sering disebut RED (*Regonize Assumstion, Evaluate Argument, and Draw Conclusion*). Tahapan ini merupakan tahapan perbaikan sebelum tahapan Watson Glasser sebelumnya. Setelah beberapa kepercayaan institusi dan perusahaan pendidikan dunia. Tahapan ini berpikir kritis ini memiliki 3 dimensi dengan mengenali asumsi, mengevaluasi argument dan menarik kesimpulan.

Selain itu terdapat pula 5 indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis dalam Firdaus, Nisa & Nadhifah (2019), yaitu :

1. Melakukan klarifikasi dasar meliputi memfokuskan pertanyaan, menganalisi argument, dan menanyakan dan menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan atau tantangan
2. Memberikan dasar untuk suatu keputusan meliputi menilai kredibilitas sumber informasi dan melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi
3. Menyimpulkan meliputi membuat dedukasi dan menilai hasil dedukasi, membuat kesimpulan, membuat penilaian

4. Melakukan klarifikasi lebih lanjut meliputi mendefinisikan dan menilai definisi asumsi
5. Melakukan dugaan dan keterpaduan meliputi menduga dan memadukan

Diperjelas lagi oleh Permendikbud nomor 137 Tahun 2014, bahwa berpikir kritis tergolong dalam aspek kognitif ‘belajar dan pemecahan masalah’ dengan empat tingkat pencapaian usia 5-6 tahun diantaranya:

1. menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
2. memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
3. menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
4. menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah

Pendapat terakhir milik Suprijono (2016) kemampuan berpikir kritis dapat diidentifikasi menjadi lima indikator yaitu:

- 1). Memberikan penjelasan sederhana,
- 2). Membangun keterampilan dasar,
- 3). Menyimpulkan,
- 4). Memberi penjelasan lanjut,
- 5). Mengatur strategi dan teknik.

Kesimpulannya, berpikir kritis adalah keterampilan penting yang melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi informasi untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif, fleksibel, dan inovatif. Indikator berpikir kritis mencakup kemampuan untuk memahami dan mengeksplorasi gagasan, membandingkan informasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengajukan

pertanyaan, menemukan alternatif solusi, membuat keputusan bijak, dan berargumen dengan logis. Selain itu, berpikir kritis juga mencakup proses klarifikasi, evaluasi, penyimpulan, dan pengintegrasian informasi. Proses ini melibatkan kemampuan untuk menilai kredibilitas sumber, membuat deduksi yang logis, dan menyusun kesimpulan berdasarkan data yang tersedia. Indikator-indikatornya dapat menjadi pedoman bagi pendidik atau peneliti untuk mengembangkan kemampuan ini sejak usia dini.

2.1.3 Media Konsep Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta menarik minat dan antusias anak. Wahyuningtyas (2020) menyatakan bahwa dengan memasukkan media belajar dalam pengajaran bisa meningkatkan minat belajar yang baru dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Bukan hanya itu Andina (2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau barang yang digunakan pendidik untuk menyalurkan informasi untuk tujuan pembelajaran.

Selain untuk menyalurkan informasi, media dipergunakan juga untuk meningkatkan motivasi dan kreatifitas anak. Penggunaan perangkat pembelajaran melalui media dapat meningkatkan motivasi anak untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Rahmawati, dkk 2022). Dikuatkan lagi dari pendapat Riris (2023) bahwa kurangnya sumber belajar yang menarik dan inovatif menyebabkan menurunnya semangat belajar. Maka makna yang disampaikan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat dan semangat anak.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan informasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan inovatif. Hal ini dapat membantu meningkatkan kreativitas dan semangat belajar anak. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dapat berdampak pada penurunan minat dan motivasi belajar, sehingga penggunaan media yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

2.1.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentu digunakan karena memiliki fungsi yang dapat menunjang pembelajaran yang ada sehingga sangat membantu para tenaga pendidik dalam menyampaikan sebuah materi yang akan disampaikan, membahas tentang fungsi penggunaan media pembelajaran Shanie & Fadhilah (2021) mengungkapkan apa-apa saja fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1. Fungsi efektif, media pembelajaran sebagai fungsi afeksi terlihat dari bagaimana tingkat kenikmatan siswa dalam belajar.
2. Fungsi atensi, media pembelajaran sebagai fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan siswa agar berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang ditampilkan
3. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran sebagai fungsi kompensatoris yaitu memberi konteks untuk dapat memahami teks membantu siswa lemah dalam mengorganisasikan informasi serta mengingatnya kembali.

Media pembelajaran berfungsi mengkomodasi siswa lambat menerima dan memahami pelajaran

4. Fungsi kognitif, media pembelajaran sebagai fungsi kognitif dapat terlihat dari penelitian yang mengungkapkan jika gambar memperlancar pencapaian tujuan agar dapat memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam sebuah gambar

Asyhar dalam Safira (2020) berpendapat juga bahwa pembelajaran memiliki beberapa fungsi positif bagi pendidik dan peserta didik dalam penerapannya yaitu:

1. Media sebagai sumber belajar, pada proses pembelajaran, media menjadi sumber belajar bagi peserta didik. peserta menggunakan media itu guna untuk mendapatkan informasi, dimana media menjadi perantara dan juga peserta didik dapat menggali informasi serta melakukan eksperimen pada media tersebut sehingga hasil dari semua itu menjadi sumber belajar bagi mereka.
2. Fungsi Semantik, kata semantik itu sendiri ialah “arti” dimana pendidik dapat menggunakan media sebagai simbol, arti kata, rumus dan lain sebagainya. Contohnya ketika belajar Bahasa tentu kamus akan menjadi salah satu media yang cocok dan penting digunakan.
3. Fungsi Manipulatif, makna kata dari manipulatif itu sendiri memiliki arti menampilkan. Media dengan fungsi manipulatif itu berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil dan proses-proses alamiah serta peristiwa yang sudah terjadi. Contohnya saja

ketika melakukan observasi mengenai semut yang pasti membutuhkan kaca pembesar agar semut terlihat lebih besar dan mudah untuk dilihat.

Media pembelajaran dapat digunakan secara individual, maupun kelompok sebagaimana menurut Kemp & Dayton dalam Zaini & Dewi (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran efektif jika memenuhi tiga fungsi utama:

1. Memotivasi minat, dalam proses bermain media dapat disesuaikan dengan karakteristik dan proses tahapan perkembangan anak yang menarik bagi anak usia dini sehingga memotivasi belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi
2. Menyajikan informasi, melalui media pembelajaran informasi dapat mudah disajikan dan disampaikan oleh anak. Sebagaimana karakteristik anak yang memiliki rentang konsentrasi yang rendah jadi menggunakan media yang tepat akan lebih mudah menerima informasi dengan cepat dan efisien.
3. Memberikan intruksi, adanya mampu memberikan intruksi yang akurat pada anak usia dini. Media mampu menjelaskan yang tidak mampu dibawa kedalam kelas seperti gunung. Anak mampu melihat proses terjadi nya gunung meletus secara nyata namun menggunakan bahan yang mudah dipakai dan perintah cara membuat terjadinya gunung meletus.

Meningkatkan efektivitas pembelajaran terbukti memberikan beberapa manfaat penting dalam proses pembelajaran. Guslinda & Kurnia (2018) mengemukakan tentang meningkatkan proses belajar bagi siswa yaitu:

1. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif yang luas terhadap proses belajar mengajar. Kemp & Dayton dalam Arsyad (2014) mengemukakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Adanya penafsiran yang berbeda-beda dari cara guru menyampaikan pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran maka akan teratasi
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Adanya pemakaian media dalam pembelajaran akan dapat menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Maka penyampaian pesan dalam pembelajaran akan lebih jelas sehingga anak akan termotivasi dan membuat anak ingin tahu terhadap pembelajaran yang disampaikan

3. Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat dengan adanya media pembelajaran
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integritas kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan element-element pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, guru tidak mesti lagi menyampaikan materi pembelajaran dengan berulang-ulang tapi guru dapat meningkatkan pada kegiatan yang lain dalam proses belajar mengajar seperti penasehat siswa.

Selain beberapa pendapat para ahli tadi disebutkan media pembelajaran memiliki manfaat praktis didalam proses pembelajaran menurut Pagarra, dkk (2022) yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli diatas, bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang menarik, jelas, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Media juga membantu siswa memahami informasi, terutama bagi yang kesulitan belajar, melalui visualisasi yang memperkuat daya ingat. Selain itu, media mempermudah penyampaian informasi, menarik perhatian, dan memungkinkan anak mengamati fenomena yang sulit dijangkau secara langsung.

Manfaatnya mencakup variasi metode mengajar, pengalaman belajar yang lebih bermakna, efisiensi waktu, dan peningkatan kualitas hasil belajar. Media juga mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mendukung peran guru sebagai fasilitator. Dengan demikian, media pembelajaran menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

2.1.3.3 Macam-macam Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat sangat penting untuk menstimulus perkembangan anak usia dini dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran atau alat adalah perantara dalam penyampaian sebuah informasi, anak usia dini tidak bisa lepas dengan namanya media pembelajaran namun alat yang digunakan sebagai media tersebut harus mampu menstimulus semua aspek perkembangan dan mengatasi semua rasa bosan sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar. Thoiruf dalam Zaini & Dewi (2017) menjabarkan beberapa jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar:

1. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara Bahasa music, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
2. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara Bahasa music, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
3. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyapaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk symbol-simbol visual
4. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual dibagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film.
5. Media lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usai dini. Anak dikenalkan atau dibawaa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan lingkungan yang

dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ketempat wisatayang mempunyai nilai pendidikan lainnya.

Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk dan jenis, masing-masing dengan fungsi yang berbeda-beda menurut pendapat Dewi, Hapidin & Akbar, (2019) katakan:

1. balok/kotak bangunan, memperkenalkan kepada anak-anak berbagai bentuk geometri tiga dimensi misalnya, bulat, lingkaran, segiempat segitiga, setengah lingkaran, persegi panjang dan lain-lain. Dari balok anak mampu berimajinasi membuat suatu bangunan yang kokoh
2. kotak-kotak huruf, untuk menarik minat baca dan menyusun dalam kata yang bermakna. Melalui media anak dapat mengembangkan kemampuan bahasanya namun bukan hanya itu kemampuan logika dan berpikir
3. Boneka, untuk alat peraga dalam bermain sandiwara yang berkaitan dengan perkembangan kognitif
4. Puzzle, melatih daya konsentrasi dan daya pengamatan. Media ini merupakan medium/perantara dapat mempengaruhi sikap, emosional, Bahasa, fisik motorik, moral agama, seni.

Disusul dari pendapat lainnya Hafiza, Fitriani, & Mariyani (2024) terdapat macam-macam bentuk media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Media cetak, merupakan salah satu bentuk komunikasi yang siap dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Media ini memiliki keterampilan untuk anak yang terkendala membaca yang buruk serta latar belakang yang kurang pengetahuan

2. Media suara, dipergunakan untuk kemampuan mendengar dan melatih konsentrasi anak
3. Media visual, dibagi menjadi dua yaitu media visual yang di proyeksikan dan yang tidak contohnya seperti foto poster dan kartun sedangkan yang di proyeksikan adalah kamera, slide dan gambar digital
4. *Audio-visual media*, mayoritas terdiri dari video dan film. Peserta didik mendengarkan serta melihat dan juga mengamati hal yang terjadi.

Kesimpulannya, Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi dan menstimulus perkembangan anak usia dini, membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Media ini beragam, seperti audio (suara), visual (gambar), audio-visual (kombinasi suara dan gambar), serta lingkungan edukatif seperti taman dan museum. Alat seperti balok geometri, kotak huruf, boneka, puzzle, dan media cetak atau digital membantu mengembangkan imajinasi, bahasa, konsentrasi, serta logika anak. Dengan beragam jenisnya, media pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak secara optimal.

2.1.3.4 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Semakin maju zaman semakin pula banyak media yang tersebar luas yang memiliki manfaat dan kegunaannya, maka dari itu media untuk pembelajaran harus memiliki prinsip-prinsip agar mendapatkan media yang memiliki nilai positif didalamnya. Pemilihan media menurut Raharjo mengartikan bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi maka semakin banyak dan berkembang pula

media-media diluaran sana. Maka dari itu pemilihan media harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan seperti memiliki tujuan yang sesuai dengan sifat dan ciri-ciri media yang akan digunakan (Mahnun dalam Nurhayati, 2018).

Selanjutnya menurut Winkel dalam Nurhayati (2018) pemilihan media merupakan suatu hal yang harus konsisten dengan tujuan awalnya, selain harus konsisten ketikan pemilihan media pendidik juga harus menakar kemampuannya apakah dia bisa menguasai medianya apakah tidak. Setelah mengetahui dari beberapa pendapat diatas mengenai pemilihan media, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan harus konsisten dengan tujuan yang sudah dirancang dari awal hingga akhir harus sama. Dengan berkembangnya teknologi pendidik harus bisa menguasai media yang telah ia pilih untuk diterapkan kepada peserta didiknya ketika di kelas nanti.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran yang dikutip dari Amali dan Hardiansyah dalam Miftah & Rokhman (2022), yaitu antara lain: (1) proses pembelajaran menjadi menyenangkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan (3) tersedia umpan balik (*feedback*).

Kesimpulannya, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan prinsip-prinsip tertentu agar efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemampuan pendidik dalam menguasainya. Konsistensi dalam penggunaan media dari awal hingga akhir pembelajaran sangat penting agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Selain itu, media pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan

memberikan umpan balik yang konstruktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidik harus terus beradaptasi dan menguasai media yang digunakan agar dapat mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik.

2.1.4 Media Puppet show

2.1.4.1 Pengertian Media *Puppet show*

Penggunaan boneka sebagai media pendidikan di Indonesia bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tongkat yang disebut “wayang golek” dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabrata dan Ramayana. Untuk media boneka tongkat itu sendiri tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Wayang golek termasuk boneka jenis ini, sehingga karakter yang dibutuhkan untuk boneka tongkat menyesuaikan perkembangan zaman sekarang yang disukai anak-anak misalnya saja tokoh tentara, pedagang, nelayan, dokter dan lain sebagainya (Aslindah, 2018).

Istilah *puppet show* memiliki beberapa pengertian. Salah satunya menunjukkan peraga pertunjukan, khususnya perupaian semacam “boneka”, baik yang berbentuk trimatra maupun yang pipih bertangkai. Trimatra di sebut wayang golek. Pipih bertangkai misalnya pada wayang kulit. Penulis mancanegara menyebutkan wayang kulit sebagai *puppet shadow*, meskipun sosok wayang dapat saja dilihat warna-warnanya dan bukan bayangannya yang Cuma hitam, dikutip dari buku karya (Sunaryo, 2020). Kata “*puppet show*” itu pula dapat digambarkan sebagai pertunjukkan, boneka atau karakter (Mrazek dalam Ghani, 2017). *Puppet show* juga bisa terbuat dari kayu, kulit, kardus atau lainnya. Terdapat pula *puppet show* modern dimana karakter-karakter dari *puppet show* animasi-animasi lucu sesuai kegemaran anak-anak zaman sekarang.

Puppet show jika disimpulkan, sebagai media pendidikan tradisional di Indonesia, telah lama digunakan untuk menyampaikan cerita dan nilai budaya. wayang golek, boneka tiga dimensi berbahan kayu, serta wayang kulit, boneka pipih bertangkai, merupakan contoh yang paling dikenal. Penggunaannya berkembang mengikuti zaman, dengan karakter modern yang menarik bagi anak-anak seperti dokter atau nelayan. *Puppet show* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat dibuat dari berbagai bahan seperti kayu, kulit, atau karton. *Puppet show* modern kini juga hadir dalam bentuk animasi, menyesuaikan minat dan kebutuhan anak-anak masa kini.

2.1.4.2 Langkah-langkah Penggunaan Media *Puppet show*

Puppet show merupakan permainan tradisional indonesia yang gunanya untuk menyampaikan sebuah pesan atau makna yang terkandung didalam cerita yang dibawakan oleh seorang dalang, selain itu *puppet show* kemudian bermutasi menjadi bermacam-macam bentuk dan karakter terutama saat di masukan kedalam pendidikan anak usia dini. Para guru sering kali membuat karakter-karakter yang anak ketahui atau kegemaran kebanyak anak-anak lainnya contohnya karakter Upin & Ipin, hewan, Spongebob, Dora, transportasi dan masih banyak lainnya. Biasanya guru akan membawakan sebuah cerita yang akan anak-anak dengarkan seksama yang memiliki pesan didalamnya atau sebuah pertanyaan-pertanyaan sederhana. Shanie & Fadhilah (2021) menyebutkan ada beberapa langkah-langkah kegiatan *puppet show* modern, yaitu berikutnya:

1. Guru membuka kelas dengan memegang boneka *puppet show*
2. Anak memperhatikan guru saat guru menyiapkan alat peraga *puppet show*
3. Anak mempersiapkan posisi tempat mereka duduknya dengan rapi

4. Guru memberikan contoh bagaimana memainkan *puppet show* modern secara sederhana
5. Setelah itu anak memperhatikan guru saat menunjukkan boneka *puppet show* yang beraneka macam bentuk dan gambarnya dengan menyebutkan nama-nama tokoh animasi tersebut.

Penggunaan langkah-langkah *puppet show* sangat beragam tergantung cara seseorang mempraktekkan ketika didalam kelas, Nurida (2021) memaparkan tentang langkah-langkah *puppet show* miliknya: 1). Guru memperagakan penggunaan boneka *puppet show* kardus berbentuk orang kepada anak dengan bercerita, 2). Tema cerita untuk memainkan *puppet show* kardus berbentuk orang tentang perilaku baik yang digunakan untuk pembiasaan anak, 3). Gunakan media dengan menggerakkan *puppet show* dan tancapkan pada kotak yang merupakan tempat untuk menyimpan *puppet show*, 4). Ajak anak untuk dapat berperan dengan memberi pertanyaan atau dapat juga meminta untuk menceritakan kembali apa yang telah dilihat, 5). Tunjukkan dua anak untuk mencoba bermain dengan karakter perilaku baik dan perilaku tidak baik. Hal ini dapat dilakukan dengan cara bergantian.

Langkah-langkah milik Kurniawati (2020) membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk kepentingan pembelajaran, bagaimana cara menganalisis karakteristik tiap tokoh *puppet* yang mereka pegang:

1. Siapkan *puppet show* kartun yang akan digunakan dalam menyampaikan materi di depan kelas
2. Sampaikan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan *puppet show* kartun

3. Bagi peserta didik dalam beberapa kelompok
4. Setiap kelompok dibagikan salah satu *puppet show* kartun untuk menggali informasi yang terdapat di karakteristik tokoh *puppet show*
5. Peserta didik diminta untuk mengaitkan karakteristik tokoh *puppet show* dengan keadaan lingkungan sekitar
6. Setiap kelompok menyampaikan diskusi didepan kelas
7. Dan yang terakhir buat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari

Peneliti juga memaparkan langkah-langkah yang akan peneliti gunakan ketika penelitian lebih lanjut, langkah-langkah yang peneliti jabarkan merupakan gabungan dari pendapat para ahli sebutkan sebelumnya:

1. Guru membuka kelas dengan memegang *puppet show*
2. Anak memperhatikan guru ketika menyiapkan alat peraga
3. Anak mampu mempersiapkan tempat duduk dengan rapi secara mandiri
4. Guru mulai menampilkan pertunjukkan cerita sesuai tema pada saat itu
5. Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan sebuah cerita yang disampaikan dari *puppet show*
6. Disela-sela atau sesi pertunjukan selesai guru mengajukan beberapa pertanyaan sesuai tema yang dibawa pada saat itu
7. Ketika sesi pertunjukkan selesai guru meminta anak menarik kesimpulan dan mengajukan tanya-jawab sesuai tema yang dibawakan.

Kesimpulannya, penggunaan *puppet show* dalam pendidikan anak usia dini memiliki beberapa langkah serupa yang bertujuan untuk meningkatkan

perhatian anak dan menyampaikan pesan pembelajaran secara interaktif. Para ahli sepakat bahwa proses dimulai dengan guru memperkenalkan *puppet show* kepada anak, kemudian melibatkan anak dalam berbagai aktivitas seperti mendengarkan cerita, menyebutkan nama tokoh, dan berperan dalam cerita untuk memahami nilai-nilai yang terkandung. Selain itu, menggunakan cara-cara kreatif seperti membagikan kelompok dan meminta anak untuk mengaitkan karakter *puppet show* dengan lingkungan sekitar juga efektif untuk merangsang pemikiran kritis dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran, peneliti menggunakan indikator dari Permendikbut No. 137 Tahun 2.

2.1.4.3 Tujuan dan Manfaat Media *Puppet show*

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat dicapai melalui berbagai cara, salah satunya dengan memanfaatkan media visual yang menarik serta memiliki tujuan. Tujuan penggunaan *puppet show* modern membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran anak usia dini, menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam bidang perkembangan anak, menciptakan situasi yang mudah diingat anak, memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dengan giat, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan berbeda kepada anak (Shanie & Fadhila 2021). Untuk manfaat dari *puppet show* itu sendiri adalah media ini akan memperlancar interaksi antara guru dengan anak agar pembelajaran lebih komunikatif dan menarik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar anak dan imajinasi anak, makna pembelajaran akan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh anak, *puppet show* modern yang bervariasi akan dapat menguatkan ingatan anak dalam proses pembelajaran, *puppet show* dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan

pesan – pesan yang akan diberikan kepada anak usia dini (Shanie & Fadhila 2021).

Media pembelajaran yang menarik sangat penting bagi guru untuk menerapkannya kepada siswa, dengan media pembelajaran *puppet show* yang menarik bertujuan menunjang kemampuan belajar siswa agar pembelajaran tidak monoton. *Puppet show* juga bermanfaat untuk peningkatan berpikir kritis peserta didik hingga peserta didik menyukai menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru (Putri, 2024).

Kesimpulannya, penggunaan *puppet show* modern dalam pembelajaran anak usia dini memiliki tujuan dan manfaat yang saling mendukung. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan konsentrasi, efisiensi, dan motivasi belajar anak, serta menciptakan situasi pembelajaran yang mudah diingat dan menyenangkan. Manfaatnya meliputi mempermudah interaksi antara guru dan anak, memperjelas makna pembelajaran, serta memperkuat ingatan dan imajinasi anak. Selain itu, *puppet show* juga dapat merangsang berpikir kritis dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran, sehingga membuat proses belajar lebih variatif dan menarik.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Puppet show*

Makhluk ciptaan tuhan memiliki kelebihan bahkan kekurangan disetiap dirinya begitu juga halnya media pembelajaran yang diciptakan oleh manusia yang juga memiliki kelebihan dan kekurangan salah satu media yang memiliki hal tersebut adalah *puppet show*. Kelebihan yang dimiliki dari media *puppet show* untuk anak usia dini menurut Agustini (2021) yaitu, media yang disajikan dalam

bentuk gambar *puppet show* yang berupa tiruan tokoh kartun yang menarik sehingga anak lebih tertarik dan membantu mempermudah pemahaman anak dalam menyimak cerita, dapat digunakan secara klasikal maupun kelompok, dapat digunakan berulang-ulang dan *puppet show* sebagai gambaran tokoh dalam cerita. Ditarik kesimpulan bahwa media *puppet show* ini bukan hanya untuk menarik minat anak dalam belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis nyatanya bahwa media *puppet show* ini bisa mengembangkan beberapa aspek lainnya.

Lestari (2014) mengatakan dalam jurnal miliknya bahwa media *puppet show* itu sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan:

1. Puppet show dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak sehingga tidak jenuh dalam proses pembelajaran
2. Media yang disajikan dalam bentuk tokoh kartun yang menarik sehingga membuat anak lebih tertarik dan mempermudah pemahaman anak dalam proses pembelajaran
3. Dapat digunakan secara berulang-ulang
4. Media ini dapat dimainkan secara individu dan kelompok
5. *Puppet show* sebagai alat penunjang materi berbicara
6. *Puppet show* merupakan salah satu kesenian lokal yang di kreasikan sesuai usia pemahaman anak yang di perkenalkan kepada generasi muda

Teruntuk kekurangan itu sendiri terdapat beberapa yang dijabarkan diantaranya :

1. Membutuhkan tempat memadai untuk memperagakannya

2. Membutuhkan kreativitas dalam membuat dan menggunakan *puppet show modern*
3. Media ini mudah rusak karena terbuat dari kertas atau kardus
4. Persiapan untuk penggunaan media ini membutuhkan waktu yang lama
5. Membutuhkan *property* lain selain *puppet show* itu sendiri
6. Saat bercerita guru memerlukan kreativitas ketika bercerita dengan menggunakan *puppet show modern*
7. Membutuhkan tempat yang sesuai dengan jalan cerita

Puppet show juga memiliki kelebihan menurut Ambiyar & Jalinus (2016), berikut:

1. Dapat digunakan serta diterapkan dalam materi pembelajaran apa saja
2. Bersifat unik dan disukai anak
3. Mampu menarik perhatian anak
4. Menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan
5. Memperjelaskan penyajian pesan yang ingin disampaikan
6. Menanamkan nilai budaya kearifan lokal dan nilai budaya Indonesia
7. Mudah bagi guru untuk menemukan alat dan bahan didalam membuat media pembelajaran
8. Meningkatkan semangat anak dalam belajar. Mendorong keinginan anak untuk ingin mengetahui dan lebih mendalami suatu serta memberikan persepsi yang lebih baik
9. Mudah menggunakannya

Untuk kekurangannya sendiri yaitu, Media mudah rusak dan menuntut guru kreatif. Pendapat para ahli diatas mengenai kelebihan dan kekurangan media

puppet show pada dasarnya memiliki banyak kesamaan. Persamaannya meliputi kemampuan media ini dalam menarik perhatian anak, mempermudah pemahaman materi, serta dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Selain itu, media ini juga dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak, memperjelas penyampaian pesan, dan menanamkan nilai budaya lokal.

Beberapa kekurangan yang sering diidentifikasi, seperti kebutuhan akan kreativitas guru dalam pembuatan dan penggunaannya, potensi kerusakan media karena bahan yang digunakan (seperti kardus), serta persiapan yang memakan waktu dan ruang yang memadai untuk penerapannya. Dengan demikian, meskipun memiliki kekurangan, kelebihan media *puppet show* dalam proses pembelajaran anak usia dini cukup signifikan dalam meningkatkan minat dan kualitas belajar anak maka solusi yang diberikan menggunakan bahan yang lebih tahan lama semisal contoh menggunakan bahan yang lebih tebal serta untuk guru solusi yang terbaik adalah kolaborasi antar guru saling menukar pikiran..

2.2 Keterkaitan Media Puppet Show dengan Kemampaun Berpikir Kritis

Media edukasi tentunya sangat banyak dan beragam macam bentuknya, pemberian stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak dilakukan secara efektif sehingga dapat menimbulkan sikap berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan beragam macam media untuk aktivitas bermain dan belajar anak. Selain itu kemampuan berpikir kritis pada anak usai dini bertujuan agar merangsang kemampuan anak yang harus diterapkan kepada anak sejak dini untuk membangun keterampilan mengenal sebab akibat, klasifikasi pola, perbedaan, analisis, menciptakan ide-ide baru, dan pemecahan masalah dari setiap apa yang dikerjakan anak (Itsna, Munawar & Hariyanti, 2020)

Puppet show memiliki banyak keterkaitan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah kemampuan kognitif. Menurut Putri (2024), keterkaitan antara *puppet show* dan kemampuan berpikir kritis sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Anak-anak cenderung antusias ketika diberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pertunjukan *puppet show*. Pertunjukan *puppet show* yang menarik tidak hanya mampu memikat perhatian mereka, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis melalui analisis cerita, tokoh, dan pesan moral yang disampaikan.

Puppet show merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif karena mampu memunculkan minat belajar siswa. Media pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Aprinawati (2017), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perhatian, serta motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Puppet show*, dengan cerita dan visualisasi yang khas, mampu memfokuskan perhatian anak-anak pada materi yang disampaikan. Ketika anak-anak terlibat dalam menyimak dan memahami pertunjukan *puppet show*, mereka juga diajak untuk berpikir logis, menganalisis seluruh cerita, memahami konflik yang ada, serta mengevaluasi tindakan tokoh yang baik dan buruknya. Hal ini secara langsung melatih kemampuan penalaran dan pengambilan keputusan mereka.

Lebih lanjut, proses pembelajaran melalui media ini tidak hanya bersifat pasif, tetapi aktif, di mana anak diajak untuk memberikan pendapat, berdiskusi, dan merumuskan kesimpulan dari cerita yang disampaikan. *Puppet show* juga memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami nilai-nilai moral yang

relevan dengan kehidupan mereka, sehingga memperkaya sudut pandang mereka dalam memecahkan masalah.

Selain itu, Haryono (2023) menyatakan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada anak-anak, karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan daya pikir mereka. Dalam konteks ini, *puppet show* menjadi salah satu alat pembelajaran yang efektif. Penggunaan *puppet show*, dengan karakter-karakternya yang menarik dan cerita yang penuh nilai moral, mampu merangsang anak untuk berpikir kritis dalam memahami isi cerita, dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa *puppet show* berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Melalui pertunjukan *puppet show*, anak-anak tidak hanya terhibur, tetapi juga diajak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menganalisis cerita, karakter, dan pesan moral yang disampaikan. Keterlibatan ini merangsang kemampuan berpikir logis dan kritis, karena anak-anak didorong untuk mengevaluasi tindakan tokoh dan memahami konflik yang ada. Secara keseluruhan, *puppet show* berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, yang penting dalam konteks pendidikan, sehingga mempersiapkan anak-anak untuk menjadi pemikir yang lebih baik dan pengambil keputusan yang bijaksana di masa depan.

2.3 Penelitian yang Relevan

Tinjauan yang relevan merupakan suatu tinjauan penelitian terdahulu yang dijadikan suatu pedoman pendukung oleh peneliti dalam kesempurnaan peneliti

dan sebagai pendukung referensi peneliti dengan latar belakang masalah berbeda dan analisis yang berbeda pula. Terdapat beberapa jurnal dan skripsi yang memiliki tema relevan yang hampir sama diantaranya.

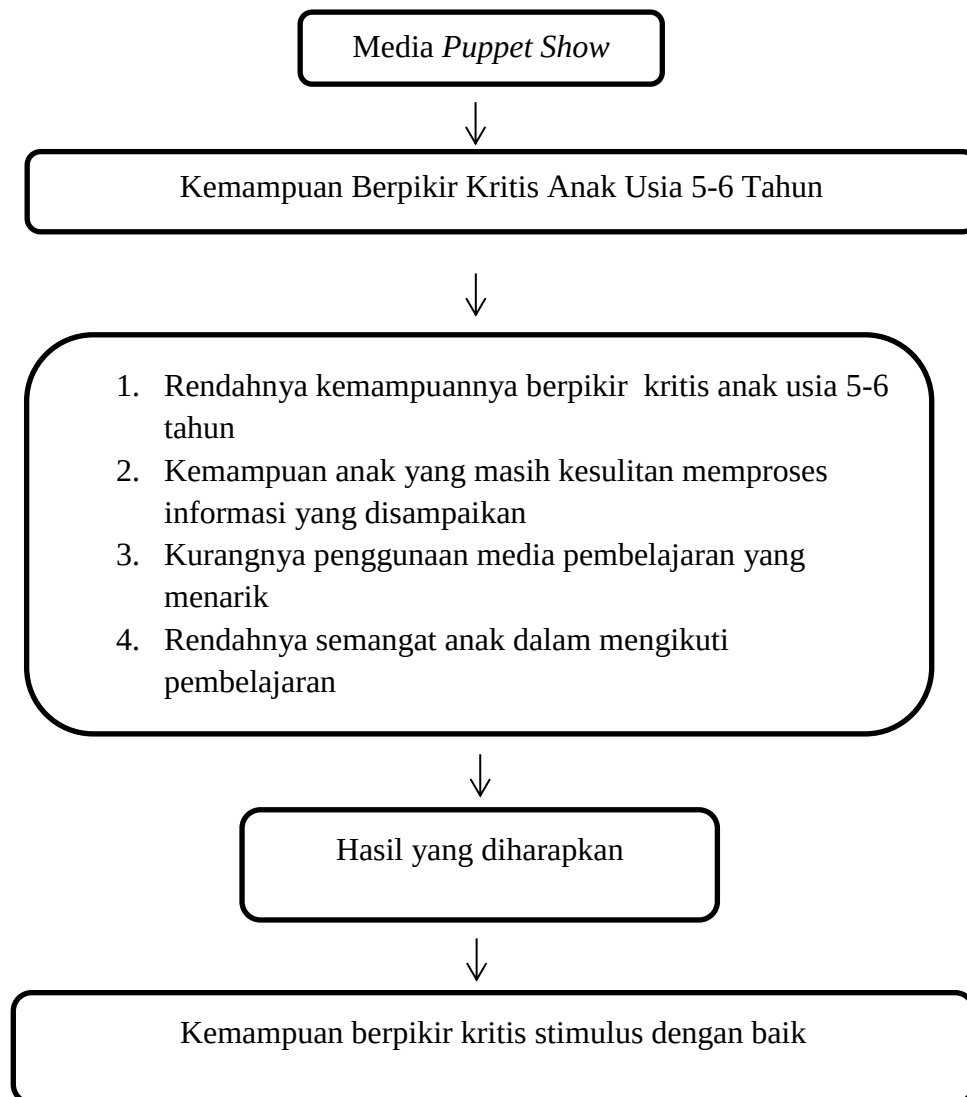
1. Penelitian yang dilakukan oleh Haryono (2023) dalam penelitian ini, membahas tentang “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Anak Kelompok B Melalui Penggunaan Media Gambar Seri”. Hasil penelitian bahwa menggunakan gambar seri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B peningkatan itu dapat dilihat dari anak yang telah mampu memahami persamaan dan perbedaan, dapat memahami konsep menghubungkan, dapat mengklasifikasikan berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna serta dapat memahami konsep sebab-akibat. Perbedaan serta persamaan dari judul peneliti dengan peneliti terdahulu tersebut ialah dapat dilihat bahwa judul peneliti menggunakan media *puppet show* bukan menggunakan gambar seri sebagai untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis anak sedangkan untuk persamaan peneliti sebelumnya juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2024) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Fauna IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Di Madrasah Ibtidaiyah”. Hasil yang diperoleh dari judul tersebut ialah wayang fauna memberi pengaruh hasil anak dalam pembelajaran IPA dengan ini anak mampu berpikir secara kritis dengan pembelajaran berlangsung, guru yang memberikan media yang menarik mampu menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Persamaan dan perbedaan judul peneliti dengan peneliti terdahulu terletak pada populasi yang

dimana judul terdahulu menerapkannya pada anak sekolah dasar sedangkan judul peneliti menerapkannya pada TK, untuk persamaanya terlihat pada judul peneliti terdahulu yang dimana sama-sama menggunakan wayang sebagai bentuk untuk menstimulus kemampuan berpikir kritis anak.

3. Peneliti selanjutnya ialah Nurhanani, Wiyono & Nurchasanah (2020) dengan judul “Analisis Penggunaan Media *Puppet Show* Untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak Dan Bercerita Siswa”. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media *puppet show* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa. Persamaan dan perbedaan dari judul peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah bahwa peneliti sebelumnya menggunakan kemampuan menyimak dan bercerita sedangkan peneliti menstimulus kemampuan berpikir kritis. Untuk persamaannya peneliti sama-sama menggunakan media *puppet show*.

2.4 Kerangka Berpikir

Pada bagian ini, penulis akan mengemukakan dasar pemikiran yang mendasari penelitian ini, menggambarkan secara jelas hubungan antara teori, konsep, dan data yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, kerangka berpikir ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana variabel-variabel dalam penelitian ini saling berhubungan serta peranannya dalam mendukung pencapaian hasil penelitian yang valid dan bermanfaat.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan penelitian terdahulu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun.

H₀: Tidak terdapat pengaruh media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina 2 Bangko yang beralamat di Jl. Pematang Kandis Kec. Bangko, Kabupaten Merangin, Jambi. Kelompok yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun 2024/2025.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel tidak bebas yang pengujinya melibatkan manipulasi perlakuan variabel bebas dalam situasi eksperimen menurut (Furlog, Lovelace dalam Yuwanto, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan satu hipotesis atau lebih yang menyatakan sifat dari hubungan variabel yang diharapkan. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen ingin mencari tahu apakah media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis usia 5-6 tahun di TK Pembina 2 Bangko. Menurut pendapat Wijayanti (2023) penelitian eksperimen dapat digolongkan 4 macam yaitu eksperimen murni (*true eksperimental design*) pra eksperimen (*pre-eksperimental design*) dan eksperimen semu (*quasi eksperimental design*) serta desain faktorial (*faktorial design eksperimental*).

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di TK Pembina 2 Baangko termasuk *Pre- Eksperimental Design*. *Pre- Eksperimental Design* adalah penelitian eksperimen dengan *design One Group Pretest-Posttest* karena pada

desain ini peneliti melakukan dua pengukuran yaitu sebelum diberi perlakuan (*pre test*) dan sesudah diberi perlakuan (*post test*) untuk mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dalam membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Pre Test	Treatment	Post Test
O1	X	O2

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

O1 : *Pre Test* (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan

O2 : *Post Test* (setelah diberi perlakuan)

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan hal yang penting, karena merupakan sumber informasi. Menurut Sudjana dalam Roflin & Liberty (2021) Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu kelompok B di TK Pembina 2 Bangko, populasi pada penelitian ini ialah seluruh anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun yang terdiri dari 223 anak. Desain populasi yang dirancang oleh peneliti dapat digambarkan sebagai berikut.

No	Kelas	Jumlah Anak
1	Kelompok B1	30 anak
2	Kelompok B2	25 anak
3	Kelompok B3	28 anak
4	Kelompok B4	30 anak
5	Kelompok B5	25 anak
6	Kelompok B6	28 anak
7	Kelompok B7	29 anak
8	Kelompok B8	27 anak
Jumlah		222 Anak

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Sampel bagian dari populasi yang mewakili populasi untuk menarik kesimpulan penelitian. Sampel merupakan jumlah lebih sedikit yang dimiliki populasi, misalnya Karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Sampel yang diambil harus benar-benar representative karena sampel yang baik harus dapat menggambarkan seluruh karakteristik sampel terhadap populasinya (Roflin & Liberty, 2021). Adapun *sampling* dari penelitian kali ini tidak lain kelompok B7 yang berjumlah 30 anak alasan mengapa peneliti memilih kelompok B7 karena mendapatkan rekomendasi langsung dari kepala sekolah yang mengatakan bahwa judul peneliti sangat cocok berada dikelas tersebut dengan kemampuan berpikir kritis yang relatif rendah.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Menurut hubungan antara satu variabel dengan lainnya maka macam-macam dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *puppet show*
2. Variabel Dependen (Variabel Terikat) variabel terikat adalah variabel yang memberikan reaksi atau respon jika dihubungkan dengan variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Kemampuan Berpikir Kritis.

3.5 Teknik Pengumpulan Sampel

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber sebenarnya (Martono 2016). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis *teknik purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentu sampel dengan pertimbangan tertentu. Syarat dalam pemilihan sampel ini antara lain sebagai berikut:

1. Pengambilan sampel harus didasarkan dengan usia kelompok B yaitu 5-6 tahun
2. Subyek mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi yaitu memiliki tingkat perkembangan kemampuan berpikir kritis

No	Kelas	Jumlah
1	B7	29 anak
Jumlah		29 anak

Tabel 3.3 sampel penelitian

3.6 Teknik Pengambilan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data merupakan terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi peneliti. Data yang didapatkan dalam penelitian dapat berupa data yang sifatnya kualitatif dan kuantitatif. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan menggunakan beberapa teknik proses data sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dari observasi merupakan pengamatan langsung proses pembelajaran yang terjadi dikelas. Menurut pendapat Ardiansyah, Risnita, & Jailani (2023) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap persiapan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Pengamat dapat mengobservasi guru dan anak dalam proses belajar mengajar, aktivitas dan interaksi sesama. Pengamat mengamati guru dalam proses mengajar serta respon anak yang didapat dan ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis anak yang relative rendah sesuai indikator yang peneliti gunakan sebagai acuan dalam pengamatan secara langsung kedalam kelas.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dari dokumentasi menurut Sugiyono (2019) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan

informasi berbentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Peneliti melakukan beberapa dokumentasi photo dalam proses observasi awal penelitian dimana itu sebagai bukti bahwa peneliti melakukan observasi secara nyata tanpa adanya penipuan sedikitpun.

3.7 Instrumen Penelitian

Setelah menentukan teknik pengumpulan data untuk mempermudah melakukan penelitian dengan teknik observasi, maka peneliti ini akan menggunakan alat instrument penelitian yaitu pedoman observasi dengan skala likert. Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk melakukan validitas isi instrument peneliti berkonsultasi dengan para dosen pembimbing peneliti dimana guna mendapat perbaikan atau perubahan total agar mendapatkan hasil yang pas dalam penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrument penelitian.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				keterangan
			1	2	3	4	
Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun	Mengenali Asumsi	1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita					
		2. Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita					

	Evaluasi Argumen	1. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak					
		2. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita					
	Menarik Kesimpulan	1. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar					
		2. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan.					

Sumber: Fitriani & Vinayastri (2022)

Tabel 3.4 Kriteria Skala Penelitian

Skor	Keterangan
1	BB= Belum Berkembang (anak tidak mampu melaksanakan kegiatan)
2	MB= Mulai Berkembang (anak masih memerlukan bimbingan guru dalam melaksanakan kegiatan)
3	BSH= Berkembang Sesuai Harapan (anak masih membutuhkan bantuan guru tapi tidak sepenuhnya dalam melaksanakan kegiatan)
4	BSB= Berkembang Sangat Baik (anak mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri)

Sumber: Jaya (2019)

3.8 Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyusun tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut :

- a. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap anak usia 5–6 tahun (kelompok B7) untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis sebelum diberi perlakuan. Observasi ini dilakukan melalui *pretest* menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan. Anak diminta menonton video yang relevan dengan indikator berpikir kritis yang digunakan, guna mengidentifikasi sejauh mana kemampuan mereka sebelum mendapatkan perlakuan.
- b. Tahap berikutnya, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media *puppet show* kepada anak-anak kelompok B7. Seluruh perlengkapan media *puppet show* telah dipersiapkan di kelas dan pelaksanaan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. Setelah perlakuan diberikan, peneliti melaksanakan *post-test* untuk menilai kembali kemampuan berpikir kritis anak menggunakan instrumen yang sama seperti saat *pretest*. *Post-test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puppet show* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak di kelas tersebut.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber lainnya terkumpul. Tahapan dalam analisis data meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data sesuai variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta melakukan uji statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan teknik statistik parametrik jika data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Namun, jika data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka digunakan statistik non-parametrik. Pengujian persyaratan untuk analisis hipotesis dilakukan sesuai dengan prosedur yang dikemukakan oleh Sugiyono (2021).

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada dipusat. Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji data variabel X dan Variabel Y. Uji yang digunakan uji Liliefors yang dikemukakan oleh Sudjana dalam Nuryadi, dkk (2017) sebagai berikut :

- a. Mencari skor baku dengan rumus,
$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{S}$$

Keterangan :

Z_i = Skor Baku

X_i = Skor Hasil

$\bar{X}$ = Rata-Rata Hasil

s = Simpangan Baku

- b. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang dengan rumus : $= P(Z < Z_i)$
- c. Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i .

Jika proporsi ini dinyatakan $S(Z_i)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyak } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

Keterangan :

n = Jumlah siswa

- d. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- e. Ambil harga yang paling besar, sebutlah namanya L_0
- f. Membandingkan L_0 dengan harga kritis L dalam tabel dengan $\alpha = 0,05$. Jika $L_0 < L$ berarti skor hasil berdistribusi normal dan sebaliknya. Jika $L_0 > L$ berarti skor hasil tidak berdistribusi normal.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas dilakukan dengan uji-F. Menurut Kadir (2019) Langkah-langkah uji homogenitas adalah :

- a. Mencari variasi masing-masing kelompok data kemudian dihitung harga F dengan rumus : $F = \frac{\text{varians terkecil}}{\text{varians terkecil}}$
- b. Jika telah didapat harga F hitung kemudian dibandingkan dengan F tabel distribusi normal dengan dk pembilang= $n_1 - 1$ dan dk penyebut= $n_2 - 1$ Kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Maka kedua kelompok mempunyai variasi yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Uji-t ini digunakan untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut.

3.9.3 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dengan uji liliefors, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik. Kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dari metode yang menggunakan pre-test dan post-test one group design, maka pengujian hipotesis tersebut digunakan uji t. *Paired t Test*. Menurut Sugiyono (2019) dijelaskan rumus yang digunakan :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

keterangan :

$\bar{x}_1$ = rata- rata sampel sebelum perlakuan

$\bar{x}_2$ = rata- rata sampel setelah perlakuan

S1 = simpangan baku sebelum perlakuan

S2 = simpangan baku setelah perlakuan

N1 = jumlah sampel sebelum perlakuan

N2 = jumlah sampel setelah perlakuan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identitas Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

No	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	TK Negeri Pembina 2
2	Jenjang Pendidikan	TK
3	Status Sekolah	Pemerintahan Daerah
4	Alamat Sekolah	Jl. Pematang Kandis
5	Kelurahan	Pematang Kandis
6	Kecamatan	Kec. Bangko
7	Kabupaten	Kabupaten Merangin
8	Provinsi	Jambi

4.2 Informasi Sekolah

Tabel 4.2 Informasi Sekolah

No	Data Sekolah	
1	NPSN	69847729
2	Kurikulum	Merdeka
3	Kepala Sekolah	Erneli, S.Pd
4	Operator Data Akademik	Batri Mayanika
5	Jumlah Guru	20
6	SK Pendirian Sekolah	422.1/275/PD/2009
7	Nomor Sekolah	

4.3 Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Sarana dan Prasarana	
1	Ruang Kantor	1
2	Ruang Kelas	11
3	WC	5
4	Halaman Bermain	3

4.4 Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu bentuk eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (kontrol). Pada desain ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian tes akhir (*post-test*). Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi yang mencakup 3 indikator dengan total 6 pertanyaan, yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan *Puppet Show* serta kemampuan berpikir kritis anak-anak di TK Negeri Pembina 2 Bangko.

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 9 hingga 31 Mei 2025 dengan jumlah sampel sebanyak 29 anak, terdiri atas 14 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Proses pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*), selama perlakuan berlangsung (*treatment*), dan setelah perlakuan diberikan (*post-test*), dengan fokus utama pada pengamatan kemampuan berpikir kritis anak di dalam kelas.

Penelitian ini melibatkan tiga tahap pelaksanaan, yaitu pemberian *pre-test*, perlakuan berupa kegiatan menonton video, serta pelaksanaan *post-test*. Oleh karena itu, peneliti merinci tahapan pelaksanaan sebagai berikut.

4.1.1 Hasil *Pre-test*

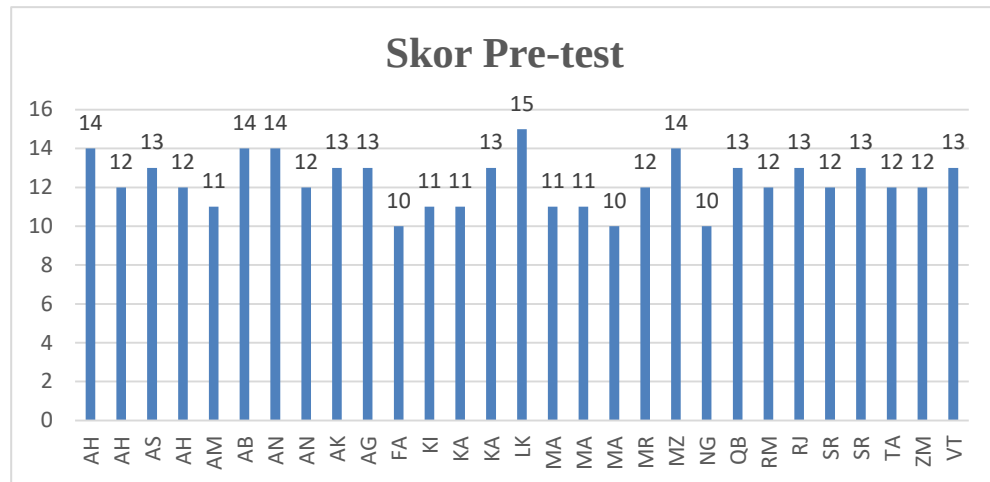
Sebelum perlakuan diberikan, subjek terlebih dahulu mengikuti tes awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis mereka melalui pemutaran video. Tes ini dilaksanakan pada hari Jumat, 9 Mei 2025. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi secara langsung dan

melanjutkannya dengan sesi tanya jawab. Data *pre-test* dikumpulkan melalui sesi tanya jawab tersebut, kemudian dicatat dalam lembar observasi yang berisi indikator-indikator kemampuan berpikir kritis anak. Di bawah ini disajikan hasil *pre-test* kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di sekolah tersebut.

Tabel 4.4 Skor *Pre-test* berpikir kritis anak

No	Nama anak	Skor pretest	Skor ideal
1	AHP	14	24
2	AHM	12	24
3	AS	13	24
4	AH	12	24
5	AM	11	24
6	ABS	14	24
7	AN	14	24
8	ANA	12	24
9	AK	13	24
10	AGS	13	24
11	FA	10	24
12	KIO	11	24
13	KAN	11	24
14	KAP	13	24
15	LK	15	24
16	MAS	11	24
17	MAA	11	24
18	MAF	10	24
19	MR	12	24
20	MZA	14	24
21	NGF	10	24
22	QBH	13	24
23	RMP	12	24
24	RJP	13	24
25	SR (1)	12	24
26	SR (2)	13	24
27	TAA	12	24
28	ZMS	12	24
29	VT	13	24
Jumlah		356	696
Rata-rata		12,28	24
Presentase		51,16%	100%

Berdasarkan data tabel 4.4 berikutnya data tadi ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 Diagram Skor *Pre-test*

Berdasarkan diagram skor *pre-test* 4.1 dapat dilihat bahwa skor sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan *puppet show* anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai total sebesar 356 dengan nilai tertinggi 15 dan nilai terendah 10. Berikut perhitungan rata-rata nilai *pre-test* :

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{356}{29} = 12,28$$

Perhitungan mean *pre-test* menunjukkan skor rata-rata *pre-test* yaitu sebesar 12,28 dari nilai total dengan persentase 51,16%. Selanjutnya merupakan kategori perolehan skor berdasarkan indikator pada *pre-test*.

Tabel 4.5 Kategori perolehan skor berdasarkan deskriptor pada *pre-test*

No.	Item Indikator	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
1.	Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita	69	116	59,48%
2.	Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam	64	116	55,17%

	beberapa cerita.			
3.	Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak.	58	116	50%
4.	Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita.	59	116	68,44%
5.	Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar.	54	116	46,55%
6.	Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan.	52	116	44,82%
Jumlah		356	696	
Persentase		51,14%	100%	

Berdasarkan Tabel 4.5, diketahui bahwa persentase skor hasil pre-test kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko menunjukkan pencapaian total indikator sebesar 356 dengan persentase 51,14%. Nilai tertinggi terdapat pada indikator anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita, yaitu sebesar 69 dengan persentase 59,48%. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada indikator anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan, dengan skor 53 dan persentase 44,82%.

4.1.2 Treatment Media Puppet Show

Setelah pelaksanaan tes awal, tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*). Dalam tahap ini, anak-anak mengikuti kegiatan mengamati dan mendengarkan peneliti yang menggunakan media *puppet show* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Perlakuan ini dilaksanakan sebanyak enam kali, di mana peneliti merancang dan menyusun setiap sesi pembelajaran sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Selama kegiatan *puppet show* berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap kemampuan berpikir kritis anak.

Tabel 4.6 Hasil *treatment* pada kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun

Inisial Subjek	Skor					
	<i>Treatment</i> 1	<i>Treatment</i> 2	<i>Treatment</i> 3	<i>Treatment</i> 4	<i>Treatment</i> 5	<i>Treatment</i> 6
AHP	15	14	14	15	17	21
AHM	13	14	13	14	14	18
AS	13	13	13	14	15	17
AH	13	13	15	15	17	18
AM	13	13	16	14	17	17
ABS	15	14	17	17	16	23
AN	14	15	15	16	16	21
ANA	13	13	15	18	15	17
AK	13	13	12	17	16	17
AGS	14	15	16	15	15	19
FA	12	14	14	15	16	17
KIO	13	13	14	14	14	17
KAN	12	13	15	15	14	18
KAP	14	13	14	15	15	20
LK	14	13	16	16	15	23
MAS	14	14	15	14	14	20
MAA	13	14	15	14	15	19
MAF	13	12	16	13	15	19
MR	12	13	14	15	16	21
MZA	14	14	16	15	16	21
NGF	13	13	15	13	13	19
QBH	14	14	14	15	17	19
RMP	12	14	15	15	13	21
RJP	13	13	13	15	14	22
SR (1)	14	13	14	15	14	19
SR (2)	13	13	14	14	15	18
TAA	13	14	13	14	14	22
ZMS	13	14	14	12	15	19
VT	13	14	14	16	15	19
Jumlah	385	392	421	430	438	561
Rata-rata	13,28%	13,52%	14,52%	14,83%	15,10%	19,34%
Total	15,10%					

Hasil *treatment* menunjukkan skor total sebanyak yaitu *treatment* pertama sejumlah 385, *treatment* kedua 385, *treatment* ketiga 421, *treatment* keempat 430,

treatment kelima 438 dan *treatment* keenam 561. Berikut perhitungan skor rata-rata *treatment*.

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{90,59}{6} = 15,10$$

Perlakuan atau *treatment* terbagi menjadi beberapa macam diantaranya sebagai berikut.

a. Tindakan Pertama (*Treatment 1*)

Perlakuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2025. Kegiatan dimulai pukul 07.30 hingga 11.00 dan dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan pada hari tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan dimulai dengan doa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi serta membuat kesepakatan kelas. Guru menyebut nama siswa yang hadir sambil duduk sesuai piket kelas, kemudian berdiskusi tentang hari dan tanggal dan di akhiri pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh peneliti.

2. Kegiatan Inti (± 60 menit)

- a. Guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan di depan kelas.
- b. Anak-anak diminta duduk sesuai piket dengan rapi
- c. Anak-anak diminta mendengarkan cerita yang disampaikan oleh peneliti dengan tema “Aku Senang Beribadah”

- d. Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menjawab beberapa pertanyaan sesuai cerita yang disampaikan seperti siapa nama tokoh didalam cerita, apakah tokoh tersebut memiliki sifat yang baik atau sebaliknya dan pesan apa yang dapat kita ambil dari cerita yang didengar tadi.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami kemudian memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan nyanyi, doa dan salam bersama-sama.

b. Tindakan Kedua (*Treatment 2*)

Hari kedua diterapkannya perlakuan di hari Kamis, tanggal 15 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 07.30 sampai pukul 11.00 yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan dimulai dengan doa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi serta membuat kesepakatan kelas. Guru menyebut nama siswa yang hadir sambil duduk sesuai piket kelas, kemudian berdiskusi tentang hari dan tanggal dan di akhiri pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh peneliti.

2. Kegiatan Inti (± 60 menit)

- a. Guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan di depan kelas.
- b. Anak-anak diminta duduk sesuai piket dengan rapi

- c. Anak-anak diminta mendengarkan cerita yang disampaikan oleh peneliti dengan tema “Aku Senang Beribadah”
- d. Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menjawab beberapa pertanyaan sesuai cerita yang disampaikan seperti siapa nama tokoh didalam cerita, apakah tokoh tersebut memiliki sifat yang baik atau sebaliknya dan mengurutkan rangkaian cerita dari awal hingga akhir.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami kemudian memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan nyanyi, doa dan salam bersama-sama.

c. Tindakan Ketiga (*Treatment 3*)

Hari ketiga diterapkannya perlakuan di hari Selasa, tanggal 19 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 07.30 sampai pukul 11.00 yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan dimulai dengan doa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi serta membuat kesepakatan kelas. Guru menyebut nama siswa yang hadir sambil duduk sesuai piket kelas, kemudian berdiskusi tentang hari dan tanggal dan di akhiri pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh peneliti.

2. Kegiatan Inti (± 60 menit)

- a. Guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan di depan kelas.

- b. Anak-anak diminta duduk sesuai piket dengan rapi
- c. Anak-anak diminta mendengarkan cerita yang disampaikan oleh peneliti dengan tema “Terbiasa Mengucapkan Kalimat Toyyibah”
- d. Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menjawab beberapa pertanyaan sesuai cerita yang disampaikan seperti siapa nama tokoh didalam cerita, apakah tokoh tersebut memiliki sifat yang baik atau sebaliknya dan mengurutkan rangkaian cerita dari awal hingga akhir.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami kemudian memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan nyanyi, doa dan salam bersama-sama.

d. Tindakan keempat (*Treatment 4*)

Hari keempat diterapkannya perlakuan di hari Kamis, tanggal 22 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 07.30 sampai pukul 11.00 yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan dimulai dengan doa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi serta membuat kesepakatan kelas. Guru menyebut nama siswa yang hadir sambil duduk sesuai piket kelas, kemudian berdiskusi tentang hari dan tanggal dan di akhiri pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh peneliti. .

2. Kegiatan Inti (± 60 menit)

- a. Guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan di depan kelas.
- b. Anak-anak diminta duduk sesuai piket dengan rapi
- c. Anak-anak diminta mendengarkan cerita yang disampaikan oleh peneliti dengan tema “Terbiasa Mengucapkan Kalimat Toyyibah”
- d. Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menjawab beberapa pertanyaan sesuai cerita yang disampaikan seperti siapa nama tokoh didalam cerita, apakah tokoh tersebut memiliki sifat yang baik atau sebaliknya dan mengurutkan rangkaian cerita dari awal hingga akhir.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami kemudian memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan nyanyi, doa dan salam bersama-sama.

e. Tindakan Kelima (*Treatment 5*)

Hari kelima diterapkannya perlakuan di hari Senin, tanggal 26 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 07.30 sampai pukul 11.00 yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan dimulai dengan doa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi serta membuat kesepakatan kelas. Guru menyebut nama siswa yang hadir sambil duduk sesuai piket kelas, kemudian berdiskusi tentang hari dan tanggal dan di akhiri

pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh peneliti.

2. Kegiatan Inti (± 60 menit)

- a. Guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan di depan kelas.
- b. Anak-anak diminta duduk sesuai piket dengan rapi
- c. Anak-anak diminta mendengarkan cerita yang disampaikan oleh peneliti dengan tema “Aku Senang Berbagi”
- d. Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menjawab beberapa pertanyaan sesuai cerita yang disampaikan seperti siapa nama tokoh didalam cerita, apakah tokoh tersebut memiliki sifat yang baik atau sebaliknya dan mengurutkan rangkaian cerita dari awal hingga akhir.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami kemudian memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan nyanyi, doa dan salam bersama-sama.

f. Tindakan Keenam (*Treatment 6*)

Hari keenam diterapkannya perlakuan di hari Kamis, tanggal 27 Mei 2025. Kegiatan ini dimulai pukul 07.30 sampai pukul 11.00 yang dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut proses pembelajaran yang dilaksanakan:

1. Kegiatan Awal (± 30 menit)

Kegiatan dimulai dengan doa bersama dilanjutkan dengan bernyanyi serta membuat kesepakatan kelas. Guru menyebut nama siswa yang hadir sambil duduk sesuai piket kelas, kemudian berdiskusi tentang hari dan tanggal dan di akhiri pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan oleh peneliti.

2. Kegiatan Inti (± 60 menit)

- a. Guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan di depan kelas.
- b. Anak-anak diminta duduk sesuai piket dengan rapi
- c. Anak-anak diminta mendengarkan cerita yang disampaikan oleh peneliti dengan tema “Aku Senang Berbagi”
- d. Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menjawab beberapa pertanyaan sesuai cerita yang disampaikan seperti siapa nama tokoh didalam cerita, apakah tokoh tersebut memiliki sifat yang baik atau sebaliknya dan mengurutkan rangkaian cerita dari awal hingga akhir

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Diakhir pembelajaran, peneliti dan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan mengenai tema tersebut. Dilanjutkan apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami kemudian memberikan informasi untuk hari berikutnya dan ditutup dengan nyanyi, doa dan salam bersama-sama.

4.1.3 Hasil *Post-test*

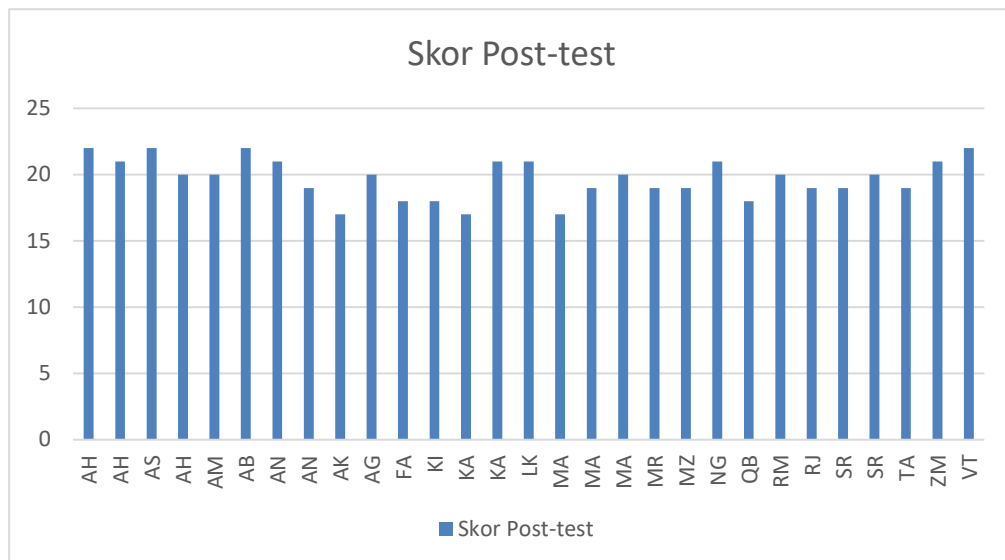
Setelah seluruh perlakuan diberikan kepada subjek, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *post-test*. Tes ini dilakukan pada hari Rabu, 28 Mei 2025.

Dalam pelaksanaannya, peneliti memutar video sebagai stimulus, kemudian melanjutkan dengan sesi tanya jawab serta pengisian lembar observasi yang memuat indikator kemampuan berpikir kritis anak. Berikut ini adalah hasil penilaian *post-test* yang telah dilaksanakan:

Tabel 4.5 Skor *Post-Test* berpikir kritis anak

No.	Nama Anak	Skor <i>Post-test</i>	Skor Ideal
1.	AHP	22	24
2.	AHM	21	24
3.	AS	22	24
4.	AH	20	24
5.	AM	20	24
6.	ABS	22	24
7	AN	21	24
8	ANA	19	24
9	AK	17	24
10	AGS	20	24
11	FA	18	24
12	KIO	18	24
13	KAN	17	24
14	KAP	21	24
15	LK	21	24
16	MAS	17	24
17	MAA	19	24
18	MAF	20	24
19	MR	19	24
20	MZA	19	24
21	NGF	21	24
22	QBH	18	24
23	RMP	20	24
24	RJP	19	24
25	SR (1)	19	24
26	SR (2)	20	24
27	TAA	19	24
28	ZMS	21	24
29	VT	22	24
Jumlah		572	696
Rata-rata		19,72	24
presentase		82,16%	100%

Berdasarkan data tabel 4.5 berikutnya data atdi ditampilkan dalam bentuk diagram bata pada gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Skor *Post-test*

Berdasarkan diagram skor *post-test* 4.2 dapat dilihat bahwa skor setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan *puppet show* anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko. Hasil *post-test* menunjukkan nilai total sebesar 572 dengan nilai tertinggi 22 dan nilai terendah 18. Berikut perhitungan rata-rata nilai *post-test* :

$$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{572}{29} = 19,72$$

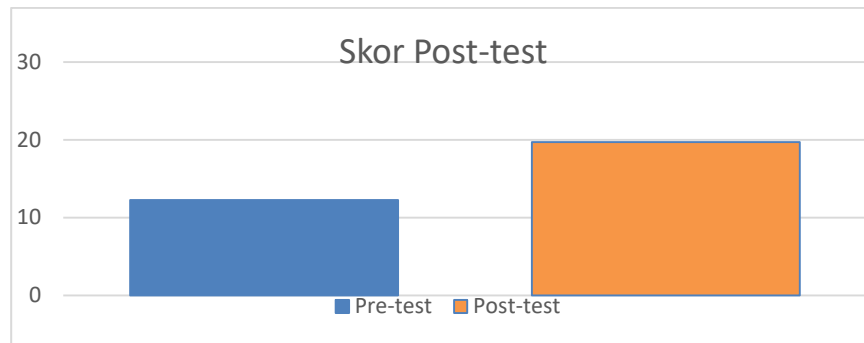
Perhitungan mean *pre-test* menunjukkan skor rata-rata *post-test* yaitu sebesar 19,72 dari nilai total dengan persentase 82,16%. Selanjutnya merupakan kategori perolehan skor berdasarkan indikator pada *post-test*.

Tabel 4.8 Kategori perolehan skor berdasarkan deskriptor pada *post-test*

No.	Item Indikator	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase
1.	Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita	96	116	82,76%
2.	Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita.	97	116	83,62%
3.	Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak.	97	116	83,62%
4.	Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita.	99	116	85,34%
5.	Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar.	89	116	76,72%
6.	Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan.	94	116	81,03%
Jumlah		572	696	
Persentase		82,16%	100%	

Berdasarkan tabel 4.8 hasil sesudah diberikan perlakuan. Sehingga hasil *post-test* menunjukkan jumlah keseluruhan tercapainya indikator skor empiris sebesar 572 dengan persentase 82,16% dengan nilai tertinggi pada anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita sebesar 99 dengan persentase 85,34% dan indikator terendah pada Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar 89 dan persentase 76,72%

Patokan rata-rata berpikir kritis anak ketika *pre-test* dan *post-test*, disajikan dalam diagram batang dibawah ini.



Gambar 4.3 Skor Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan diagram batang diatas dapat disimpulkan perbandingan rata-rata *pre-test*, yaitu 12,28 dan rata-rata *post-test* yaitu, 19,72. Dimana diantara kedua nilai tersebut terdapat selisih nilai yaitu 7,44. Hasil *pre-test* dan *post-test* menjelaskan skor rata-rata *pre-test* termasuk rendah dibandingkan skor rata-rata *post-test* yang berselisih skor sejumlah 7,44.

4.5 Pengujian Persyaratan Analisis

4.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, selain itu berguna pula untuk menentukan statistik yang tepat serta relevan, dengan ketentuan apabila data berdistribusi normal, maka pengolahan data menggunakan statistik parametrik seperti uji T (*t-test*) dan apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengolahan data dapat menggunakan statistik non parametrik. Uji normalitas data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *Liliefors*. Dengan metode ini, maka suatu data dikatakan memiliki distribusi normal jika memenuhi syarat, yakni nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) . Namun jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak terdistribusi secara normal. Uji

normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan SPSS 22. Hasil pengolahan uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil <i>Pretest</i>	,159	29	,060	,943	29	,117
Hasil <i>Posttest</i>	,142	29	,139	,932	29	,060

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui nilai signifikansinya yaitu 0,117 dan 0,060 untuk *pre-test* dan *post-test* yang lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

4.5.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogen) atau tidak homogen. Dasar penentuan uji homogenitas adalah apabila nilai $Sig > 0,05$ maka distribusi data homogen, dan jika nilai $Sig < 0,05$ maka distribusi data tidak homogen. Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 22. Hasil uji homogenitas ini dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil <i>Pretest Posttest</i>	<i>Based on Mean</i>	1,021	1	56	,317
	<i>Based on Median</i>	,822	1	56	,368
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,822	1	55,415	,368
	<i>Based on trimmed mean</i>	,996	1	56	,323

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,317. Kesimpulannya adalah data yang diperoleh dalam penelitian ini homogen dan dapat dilanjutkan pada uji-t untuk mengetahui tingkat perbedaanya.

4.5.3 Uji Hipotesis

Uji t merupakan salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh positif yang signifikan dari penerapan media *puppet show* oleh peneliti terhadap kemampuan berpikir kritis anak. Hasil pengolahan dapat diketahui berikut ini.

Tabel 4.6 Uji Hipotesis Data

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	f	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Hasil Pretest – Hasil Posttest	-7,448	1,549	288	-8,037	-6,859	-25,896	28	000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data uji *paired samples test* dengan memakai software SPSS 22 di tabel 4.6 mendapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,000 <0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko pada data *pre test* dan *post test*.

Kemudian pengambilan nilai keputusan nilai t hitung, yaitu sebesar t hitung $25,896 > 2,052$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. untuk mengetahui *effect size* pada uji *paired samples test* digunakan rumus *cohen's* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 d &= \frac{\text{Posttest Average Score} - \text{Pretest Average Score}}{\text{Standar Deviasi}} \\
 &= \frac{19,72 - 12,28}{(1,306 + 1,533) : 2} \\
 &= \frac{7,44}{1,41} \\
 &= 5,27
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's* yang telah dilakukan besarnya pengaruh media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak adalah 5,27 Sedangkan kriteria interpretasinya berdasarkan tabel masuk dalam kategori *strong effect*.

4.6 Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 2 Bangko, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun. Media *puppet show* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat menstimulasi anak untuk berpikir secara lebih mendalam dan logis. Dalam pelaksanaan penelitian ini, dilakukan dua kali tes, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal anak, sedangkan post-test dilakukan setelah perlakuan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa media *puppet show* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis

anak usia 5–6 tahun. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata skor pre-test sebesar 12,28 dengan jumlah skor keseluruhan 356, sedangkan rata-rata skor post-test sebesar 19,72 dengan jumlah skor 572. Terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 7,44 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *puppet show* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak. Hal ini memperlihatkan bahwa *puppet show* merupakan media yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dalam menstimulasi daya pikir dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Kegiatan yang dilaksanakan melalui media *puppet show* memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman visual dan auditori. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan kemampuan dalam mengamati karakter tokoh, membedakan sikap baik dan buruk, menyusun urutan peristiwa, serta menarik kesimpulan sederhana dari alur cerita yang disampaikan. Dalam *puppet show*, anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga menyaksikan langsung gerakan tokoh, ekspresi, dan dialog, sehingga proses berpikir mereka menjadi lebih aktif dan terarah.

Kemampuan berpikir kritis anak dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan tiga indikator utama yang diadaptasi dari teori *Watson dan Glaser* (1980), yaitu mengenali asumsi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan. Menurut *Watson dan Glaser*, berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang mencakup penalaran logis, reflektif, dan berbasis bukti. Tiga aspek tersebut dijelaskan sebagai berikut, pertama mengenali asumsi (*Recognizing Assumptions*) adalah kemampuan untuk mengidentifikasi ide atau informasi yang tidak secara

berbelit-belit disampaikan dalam cerita. Anak menunjukkan kemampuan ini ketika mereka dapat memahami maksud tersembunyi dari sikap atau perkataan tokoh boneka. Kedua mengevaluasi argumen (*Evaluating Arguments*) kemampuan menilai apakah suatu gagasan atau tindakan dalam cerita masuk akal atau tidak. Dalam *puppet show*, anak diajak berpikir mengenai sikap tokoh dan menentukan apakah tindakan tersebut benar atau salah berdasarkan logika sederhana. Ketiga menarik kesimpulan (*Drawing Conclusions*) Kemampuan menyimpulkan informasi dari cerita secara logis. Anak menunjukkan keterampilan ini ketika dapat menyampaikan kembali isi cerita secara runtut dan menyimpulkan pesan moral atau hasil akhir dari cerita tersebut.

Ketiga indikator tersebut berkembang dengan baik melalui media *puppet show*. Hal ini sesuai dengan pendapat Rademaekers & Detweiler (2019) menyebutkan bahwa pemikiran kritis merupakan pemikiran reflektif yang masuk akal yang berfokus pada memutuskan apa yang akan dipercaya atau dilakukan sesuai dengan indikator Watson Glaser **mengenali asumsi** (*Recognizing Assumptions*) anak dapat diharapkan mampu untuk memilih mana tindakan yang harus dilakukan dan diungkapkan yang dikemas menggunakan media *puppet show* agar anak kelak mampu membedakan beberapa asumsi yang ada. Disusul dengan pendapat milik Hock Ow & Tan (2018) ditahun sebelumnya yang menyebutkan kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh anak diantaranya anak mampu membuat konsep, menganalisa, **mengevaluasi**, membuat kesimpulan atau keputusan dengan informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman langsung, maupun pembelajaran saat di sekolah. Dari keterangan teori diatas anak diminta untuk mampu mengevaluasi argumen seperti

anak mampu menyebutkan atau menceritakan apa penyebab dari suatu peristiwa yang terjadi dan disampaikan langsung didalam cerita yang ditampilkan dalam pertunjukkan boneka (*puppet show*).

Fernández-Santín & FeliuTorruella (2020) juga menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis perlu mendapatkan stimulasi sejak dini meliputi proses menganalisa beberapa pilihan, menggabungkan ide, serta mengevaluasi langkah – langkah agar anak bisa **mendapatkan kesimpulan** yang masuk akal. Interaksi aktif anak dengan cerita yang divisualisasikan melalui boneka menciptakan peluang besar bagi anak untuk mengembangkan ketiga aspek ini secara bersamaan. Seperti anak mampu mengurutkan cerita dan menarik kesimpulan dari cerita yang didapat serta pesan-pesan yang tersampaikan dari ceritanya.

Penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Nursalim dan Putri (2021) yang menyatakan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak melalui penyampaian cerita yang menarik dan memancing keterlibatan kognitif. Astuti dan Lestari (2020) menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis *puppet show* mampu menstimulasi kemampuan analisis anak dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Dari hasil analisis indikator per aspek, diperoleh bahwa indikator dengan pencapaian tertinggi adalah kemampuan menceritakan kembali sebab akibat dalam cerita dengan persentase 85,34%, disusul oleh menyebutkan nama tokoh dan sikap tokoh dengan masing-masing 83,62%, serta menyebutkan karakter tokoh utama sebesar 82,76%. Adapun indikator dengan pencapaian terendah

adalah mengurutkan cerita dengan persentase 76,72%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian anak masih kesulitan menyusun urutan peristiwa secara sistematis.

Kesulitan ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana anak cenderung berpikir secara intuitif dan belum sepenuhnya logis. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan media yang konkret dan visual seperti *puppet show* untuk membantu anak memahami konsep urutan cerita (Amalia & Dwiningsih, 2021). Dengan demikian, kegiatan *puppet show* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi menjadi alat bantu yang efektif dalam proses perkembangan berpikir kritis anak.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menguatkan bahwa media *puppet show* sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yang mencakup mengenali asumsi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, guru-guru PAUD atau TK disarankan untuk mengintegrasikan *puppet show* ke dalam proses pembelajaran sehari-hari agar anak dapat berpikir secara aktif, mandiri, dan reflektif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *puppet show* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko pada Tahun Ajaran 2024/2025. Kemampuan berpikir kritis anak mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *puppet show*. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji t , di mana nilai t hitung sebesar 25,896 lebih besar dari t tabel sebesar 2,052. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *puppet show* berpengaruh nyata terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis anak usia dini di sekolah tersebut..

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah :

1. Bagi anak, kegiatan pembelajaran melalui *puppet show* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, sehingga disarankan untuk terus diterapkan sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.
2. Bagi guru, disarankan agar *puppet show* dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak. Melalui media ini, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga anak terdorong untuk mengamati, bertanya, menganalisis, serta menyampaikan

pendapat. Kegiatan ini juga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mengembangkan daya pikir anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Dwiningsih, K. (2021). *Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1247–1254.
- Ambiyar., & Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.
- Andina. (2021). *Media Dan Sumber Belajar Di Mi / Sd*. Ida Ayu Wayan Sri Agustini, (2021) Artikel Puppet show, Kegunaan Cara Pembuatan Dan Cara Penggunaanya Dalam BIPA, IALF, Bali.
- Anggreani, C. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Aprinawati, (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 Issue 1 (2017).
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, MS (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Ihsan : *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aslindah, A. (2018). Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif. *Kaffah Learning Center*.
- Astuti, R., & Lestari, A. (2020). *Pemanfaatan Media Boneka Tangan (Puppet Show) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 14(2), 123–132.
- Batubara, D. R., Alifya, A., & Harahap, T. H. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kritis Matematika Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Selama Pandemi. *Mathematics Education*, 3(1).
- Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18-29.
- Dores, S. P., Jiran, O., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-Pimat*, 2(2), 242-254.
- Fernández-Santín, M., & Feliu-Torruella, M. (2020). Developing critical thinking in early childhood through the philosophy of Reggio Emilia. *Thinking Skills and Creativity*, 37(January).
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan berpikir kritis siswa pada materi barisan dan deret berdasarkan gaya berpikir. Kreano, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68-77.

- Fitriani, S. S. A., & Vinayastri, A. (2022). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 21-36.
- Ghani, A. G. (2017). *The Study Of Laban Movement Analysis (LMA) In Shadow Puppets Theatre. Estudios Sobre El Mensaje Periodistico*, (online). Vol 23. No.1.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Mariyani, T. (2024). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154-167.
- Haryono, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pada Anak Kelompok B Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *Linggau Journal of Elementary School Education*.
- Hasanah, U. (2019). Upaya menumbuhkan jiwa entrepreneurship melalui kegiatan market day bagi anak usia dini. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-19.
- Hidayati, L. N. (2021). *Prinsip-Prinsip Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Studi Komparasi Pemikiran Maria Montessori Dan Abdullah Nashih Ulwan*.
- Hock Ow, S., & Tan, C. M. (2018). Using a computer game to assess the critical thinking skills of preschoolers: A pilot study. *2017 IEEE Conference on E-Learning, e-Management and e-Services, IC3e 2017*, 151–156.
- Huda, N., Sari, N. P., & Makaria, E. C. (2024). Perkembangan Kemampuan Bernalar Kritis Berdasarkan Teori Kognitif Agar Terwujudnya Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 6(4).
- Agustini, I. A.W. (2021) Artikel Puppet show, Kegunaan Cara Pembuatan Dan Cara Penggunaanya Dalam BIPA, IALF, Bali.
- Itsna, A., Munawar, M., & Hariyanti, D. P. D, (2020). Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini di Masa Belajar Dari Rumah (BDR). *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(1), 32-39.
- Jaya, P.R.P (2019). Pengolahan Hasil Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76-83.
- Kadir, (2019). *Statistika Terapan : Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian (5th ed.)* PT Rajafrindo Persada.
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal warna* Vol. 2 No. 2 Desember 2018.

- Kurniawati, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Puppet show Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III Mi Jam'iyat Khair, Skripsi.
- Kuswanto, J. (2018). Memahami Karakteristik Anak Usia Dini. Dalam Prosiding Seminar Nasional: Pembangunan Karakter Melalui Pendidikan dan Pembelajaran (hal. 79-86). Universitas Baturaja.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2014). Peningkatan Kemampuan Baca-Tulis Permulaan melalui Penggunaan Puppet show Abjad Kontekstual. *Jurnal pendidikan usia dini*.
- Luen, L. C. (2021). Puppetry Activities in Early Childhood Programmes. *Southeast Asia Early Childhood*.
- Martono. (2016). *Metode Penilaian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641-649.
- Mujib, M., & Mardiyah, M. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Kecerdasan Multiple Intelligences. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Muthohharoh, I., Ghufro, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Puppet show Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Niati, A., Sofyan, H., & Utami, W. S. (2023). Pengaruh Tutup Botol Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan" Perkembangan kognitif anak usia dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 17, No. 1 Bulan Maret 2023.
- Nurhanani, Z., Wiyono, BB, & Nurchasanah, N. (2020). Analisis penggunaan media wayang golek untuk peningkatan kemampuan menyimak dan bercerita siswa (Disertasi Doktor, Universitas Negeri Malang).
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan media pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurida, T. (2021). Pengembangan Puppet show Kardus dalam Pembelajaran Berperilaku Baik pada Kelompok A di TK Bunga Kota Malang. Skripsi, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
- Nursalim, M., & Putri, R. A. (2021). *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 44–52.
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian (1st ed.)*. Sibuku Media.

- O'Reilly, C., Devitt, A., & Hayes, N. (2022). Critical thinking in the preschool classroom-A systematic literature review. Thinking skills and creativity.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Putri, F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Puppet Show Fauna Ipa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Di Mis Ikhwanul Muslimin Tembung. Else (Elementary School Education Journal): *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Rademaekers, J. K., & Detweiler, L. (2019). *Performing Critical Thinking in Written Language : Defining Critical Thinking from the Assessor ' s View*. 7, 1–19.
- Rahmasari, (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia* Vol. 9 No. 1 Bulan Maret 2021.
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114-14120
- Riris. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas 4 Sd Muhammadiyah 08 Medan Rizki Syahfitri Utara, Medan, Indonesia Sahkholid Nasution Utara, Medan, Indonesia Riris Nurkholidah Rambe Menentukan.
- Risaldy, Sabil. (2015) *Manajemen Pengelolaan Sekolah Usia Dini*, Jakarta: Luxima, 2004
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran. Penerbit NEM.
- Rosmaini, R. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 869-879.
- Rusdiana, E., & Sucipto, S. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis melalui penerapan model cooperative learning tipe group investigation (studi pada siswa smk dr. Soetomo surabaya). *Jurnal Ilmiah Soulmath*, 6(1), 25-36.
- Safira, A. R. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Caremedia Communication*.
- Sakinah, Silvani Alviatus. (2019). *“Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Media Show Puppet.”*
- Shanie, A., & Fadhilah, C. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Puppet show Modern Karakter Animasi Lucu. *Journal of Early Childhood and Character Education*.
- Silviani, A. S., Rouf, A. M., & Kisai, A. A. (2023). Efektivitas media puppet show dalam meningkatkan bahasa lisan anak usia dini. *Jurnal Jendela Bunda*.

- Siswanto, R. D., & Ratiningsih, R. P. (2020). Korelasi Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Bangun Ruang. *ANARGYA: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Smetanová, V., Drbalová, A., & Dáša, V. (2015). *Implicit theories of critical thinking in teachers and future teachers. Social and Behavioral Sciences* 171, 724–732.
- Sudirman, I. N. (2021). Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini. Nilacakra.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kebijakan (S.Y ratri (ed.); 2nd ed.). Alfabeta
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dab R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumayani, (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Tanya Jawab Di Ra Islamiyah Tanjung Morawa. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Sunaryo, A. (2020). *Rupa Puppet show*. CV Kekata Group.
- Syah, M. E., Damayanti, E., & Zahara, I. (2023). *Mengerti Anak Usia Dini: Landasan Psikologi PAUD*. Feniks Muda Sejahtera
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). Hakikat anak usia dini. Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini.
- Wahyuningtyas. (2020). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Wijayanti, T. M. (2023). Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dhrama Wanita Sungai Liuk Kecamatan Pesisir Bukit (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi)
- Yusnaldi, E. (2023). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Sd / Mi.
- Yuwanto, L. (2019). *Pengantar Metode Penelitian Eksperimen Edisi 2*
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN JURUSAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi-Ma. Bulian, KM. 15 Mendalo Indah Jambi. Kode Pos 36361
Telepon/Faks 0741-583453 Laman www.unja.ac.id/fkip, email fkip@unja.ac.id

Nomor : 347/UN21.3.3.1/PT/2024
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Bapak/Ibu
Kepala Sekolah TK Negeri Pembina 2 Bangko

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi, maka dimohon kepada Bapak/Ibu untuk menerbitkan surat permohonan izin observasi kepada mahasiswa berikut :

Nama	: Naura Salsabila Putri Pahlefi
NIM	: A1F121075
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Dosen PS	: 1. Winda Sherly Utami, M.Pd 2. Sri Indriani Harianja, M.Pd
Judul Skripsi	: Pengaruh Media <i>Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini 5-6 Tahun
Tempat	: TK Negeri Pembina 2 Bangko
Waktu	: 07-11 Oktober 2024

Demikianlah surat ini disampaikan. Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 04 Oktober 2024
Ketua Prodi PG-PAUD

Uswatul Hasni, M.Pd
NIP. 199508202020122004

Lampiran 2: Surat Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Kode Pos. 36361
Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 1839/UN21.3/PT.01.04/2025

7 Mei 2025

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth : **Kepala TK Negeri Pembina 2 Bangko**
di-
Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Bapak/Ibu/Saudara bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir/Skripsi mahasiswa. Kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama:

Nama : **Naura Salsabila Putri Pahlefi**
NIM : **A1F121075**
Program Studi : **PG-PAUD**
Jurusan : **Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar**
Dosen Pembimbing Skripsi : **1. Winda Sherly, M.Pd**
2. Sri Indriani Harianja, M.Pd

Penelitian akan dilaksanakan pada:

Waktu : **7 s.d 31 Mei 2025**

Judul Skripsi : **"Pengaruh Media Puppet Show Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko".**

Demikian surat permohonan izin penelitian ini dibuat atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan BAK,



Delita Sartika, S.S., M.I.T.S., Ph.D

NIP 198110232005012002

Lampiran 3: Surat Selesai Penelitian



**DINAS PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 2
KECAMATAN BANGKO KABUPATEN MERANGIN**

Jln. R.A Kartini Kelurahan Pematang Kandis No. 081370712188 Kode Pos 37314

SURAT TUGAS

Nomor : 421.1/ /TK.N.PBN 2/PD-2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TK Negeri Pembina 2 Kecamatan Bangko Kabupaten Merangin:

Nama : Erneli, S.Pd
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa PG-PAUD Universitas Jambi telah melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina 2 Bangko:

Nama : Naura Salsabila Putri Pahlefi
NIM : A1F121075
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko

Telah melaksanakan penelitian dari tanggal 09 Mei – 31 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan dengan sebenarnya, atas kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Bangko, 31 Mei 2025

Kepala TK Negeri Pembina 2 Bangko



ERNELI, S.Pd
NIP. 196902251988122002

Lampiran 4: Lembar Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi - Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Kode Pos 36361
Telp : (0741) 3051649 – Email : fkip@unja.ac.id

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Naura Salsabila Putri Pahlefi
NIM : A1F121075
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko

Petunjuk Pengisian :

Pilihlah salah satu skor Penilaian yang tersedia terhadap isi kelayakan instrumen penelitian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu skor penilaian, lalu berilah saran dan kesimpulan (jika ada).

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				keterangan
			1	2	3	4	
Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun	Mengenali Asumsi	1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita				✓	
		2. Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita				✓	
	Evaluasi Argumen	1. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak				✓	
		2. Anak dapat menceritakan penyebab				✓	

		peristiwa yang terjadi pada cerita					
	Menarik Kesimpulan	1. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar			✓		
		2. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan.			✓		

Jambi, 21 April 2025

Validator



Winda Suerly Utami, M.Pd
NIP. 199510292022032016



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Raya Jambi - Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Kode Pos 36361
Telp : (0741) 3051649 – Email : fkip@unja.ac.id

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Naura Salsabila Putri Pahlefi
NIM : A1F121075
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengaruh Media *Puppet Show* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis
Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Bangko

Petunjuk Pengisian :

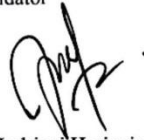
Pilihlah salah satu skor Penilaian yang tersedia terhadap isi kelayakan instrumen penelitian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu skor penilaian, lalu berilah saran dan kesimpulan (jika ada).

Variabel	Indikator	Item	Skor Penilaian				keterangan
			1	2	3	4	
Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun	Mengenali Asumsi	1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita					
		2. Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita					
	Evaluasi Argumen	1. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak					
		2. Anak dapat menceritakan penyebab					

		peristiwa yang terjadi pada cerita							
	Menarik Kesimpulan	1. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar							
		2. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan.							

Jambi, April 2025

Validator



Sri Indriani Harianja, M.Pd
NIP. 198703162022032005

Lampiran 5: Hasil Wawancara Observasi Awal

Aspek Pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
Kemampuan Berpikir Kritis	Bagaimana menurut ibu/bapak kemampuan berpikir kritis anak, apakah sudah mulai berkembang?	Untuk kemampuan berpikir kritis anak dalam tahap berkembang dan ada beberapa yang cukup tetapi masih ada yang masih belum.
	Bagaimana biasanya ibu/bapak biasanya mengajar anak usia 5-6 tahun tentang kemampuan berpikir kritis?	Biasanya kami menjelaskan secara langsung dan melakukan sesi tanya-jawab.
	Apakah anak tertarik dengan kegiatan tanya-jawab	beberapa tertarik dan sebagian memilih untuk tidak menjawab dan berdiam diri
	Apakah anak mampu memecahkan masalah dengan caranya sendiri?	belum
	Apakah ibu/bapak menggunakan media pembelajaran tertentu dalam proses pembelajaran?	Untuk media pembelajaran kami beberapa hanya memberikan lembar kerja dan sesekali menggunakan media pembelajaran
	Menurut ibu/bapak adakah kelas yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang relative rendah?	Iya, saya merekomendasikan kelompok B7 dimana hampir keseluruhan anak yang berada didalam kelas memiliki daya kemampuan berpikir kritis yang rendah.
Model Pembelajaran	Apakah sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka?	Sudah, TK sudah menggunakan kurikulum merdeka
	Apakah TK memiliki fasilitas yang lengkap?	Untuk sekolahan TK Pembina 2 Bangko memiliki fasilitas yang lengkap seperti UKS, taman bermain, kamar mandi dan ruang kelas

Lampiran 6 Penilaian Ceklist Observasi Awal

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Aspek Perkembangan : Kognitif (Berpikir Kritis)

Umur Siswa : 5-6 Tahun

Jumlah Siswa : 29

No.	Nama Siswa	Indikator Pencapaian Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun											
		Mengenali Asumsi				Mengevaluasi Argumen.				Menarik kesimpulan.			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	AHP		✓					✓			✓		
2.	AHM		✓				✓				✓		
3.	AS		✓				✓			✓			
4.	AH	✓				✓				✓			
5.	AM	✓				✓					✓		
6.	ABS			✓			✓					✓	
7.	AN			✓			✓				✓		
8.	ANA	✓					✓			✓			
9.	AK		✓				✓				✓		

10.	AGS			✓			✓					✓	
11.	FA	✓				✓				✓			
12.	KIO		✓			✓				✓			
13.	KAN	✓				✓				✓			
14.	KAP	✓					✓				✓		
15.	LK			✓			✓					✓	
16.	MAS	✓				✓				✓			
17.	MAA	✓				✓				✓			
18.	MAF	✓				✓				✓			
19.	MR	✓				✓				✓			
20.	MZA			✓				✓			✓		
21.	NGF	✓				✓				✓			
22.	QBH		✓				✓				✓		
23.	RMP	✓				✓				✓			
24.	RJP		✓			✓				✓			
25.	SR (1)	✓				✓				✓			
26.	SR (2)	✓				✓				✓			
27.	TAA	✓				✓				✓			
28.	ZMS	✓				✓				✓			
29.	VT		✓				✓			✓			

Lampiran 7: Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

No	Item Pertanyaan	Kriteria Penilaian	Skor
1	Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita	Anak belum bisa menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita secara benar	1
		Anak bisa menyebutkan 1-2 karakter tokoh utama pada cerita tapi dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan 3-4 karakter tokoh utama pada cerita tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan > 4 karakter tokoh utama pada cerita tanpa bantuan guru dengan benar	4
2	Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita	Anak belum bisa menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita secara benar	1
		Anak bisa menyebutkan 1-2 nama tokoh dalam beberapa cerita tapi dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan 3-4 nama tokoh dalam beberapa cerita tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan > 4 nama tokoh dalam beberapa cerita tanpa bantuan guru dengan benar	4
3	Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak	Anak belum bisa menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak	1
		Anak bisa menyebutkan sikap 1-2 tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan sikap 3-4 tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak dengan bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan sikap > 4 tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak tanpa bantuan guru	4
4	Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita	Anak belum bisa menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita	1
		Anak bisa menceritakan 1-2 penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita tapi dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menceritakan 3-4 penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita dengan bantuan guru	3
		Anak bisa menceritakan > 5 penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita tanpa bantuan guru	4

5	Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar	Anak belum bisa mengurutkan cerita yang didengar secara benar	1
		Anak bisa mengurutkan 1-2 cerita yang didengar secara tidak berurutan dengan bantuan guru	2
		Anak bisa mengurutkan 3-4 cerita yang didengar secara berurutan dengan bantuan guru	3
		Anak bisa mengurutkan > 4 cerita yang didengar secara berurutan tanpa bantuan guru	4
6	Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan	Anak belum bisa mengambil kesimpulan cerita dari cerita yang diberikan secara benar	1
		Anak bisa mengambil 1-2 kesimpulan dari cerita yang diberikan dengan bantuan guru	2
		Anak bisa mengambil 3-4 kesimpulan dari cerita yang diberikan dengan bantuan guru	3
		Anak bisa mengambil > 4 kesimpulan dari cerita yang diberikan secara benar tanpa bantuan guru	4

Lampiran 8: Distribusi Tabel

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 9: Data *Pre-test*

Lembar Penilaian <i>Pre-test Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	3	3	2	2	2	2	14
2.	AHM	2	2	2	2	2	2	12
3.	AS	3	2	2	2	2	2	13
4.	AH	2	2	2	2	2	2	12
5.	AM	2	2	2	2	2	1	11
6.	ABS	3	2	3	2	2	2	14
7.	AN	3	3	2	2	2	2	14
8.	ANA	2	2	2	2	2	2	12
9.	AK	3	2	2	2	2	2	13
10.	AGS	2	3	2	2	2	2	13
11.	FA	2	2	2	2	1	1	10
12.	KIO	2	2	2	2	2	1	11
13.	KAN	2	2	2	2	2	1	11
14.	KAP	3	2	2	2	2	2	13
15.	LK	3	3	2	3	2	2	15
16.	MAS	2	2	2	2	1	2	11
17.	MAA	2	2	1	2	2	2	11
18.	MAF	2	2	2	2	1	1	10
19.	MR	2	2	2	3	2	1	12
20.	MZA	3	3	2	2	2	2	14
21.	NGF	2	2	2	1	1	2	10
22.	QBH	2	3	2	2	2	2	13
23.	RMP	2	2	2	2	2	2	12
24.	RJP	3	2	2	2	2	2	13
25.	SR (1)	2	2	2	2	2	2	12
26.	SR (2)	3	2	2	2	2	2	13

Lampiran 10: Data *Treatment 1*

Lembar Penilaian <i>Treatment Media Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	3	3	2	2	2	3	15
2.	AHM	2	2	2	2	2	3	13
3.	AS	2	3	2	2	2	2	13
4.	AH	2	2	2	2	2	3	13
5.	AM	2	2	3	2	2	2	13
6.	ABS	2	2	3	3	2	3	15
7.	AN	2	3	3	2	2	2	14
8.	ANA	2	2	2	2	2	3	13
9.	AK	3	2	2	2	2	2	13
10.	AGS	2	3	3	2	2	2	14
11.	FA	2	2	2	2	2	2	12
12.	KIO	3	2	2	2	2	2	13
13.	KAN	2	2	2	2	2	2	12
14.	KAP	3	2	3	2	2	2	14
15.	LK	3	3	2	2	2	2	14
16.	MAS	3	3	2	2	2	2	14
17.	MAA	2	2	3	2	2	2	13
18.	MAF	3	2	2	2	2	2	13
19.	MR	2	2	2	2	2	2	12
20.	MZA	3	2	2	3	2	2	14
21.	NGF	3	2	2	2	2	2	13
22.	QBH	2	3	3	2	2	2	14
23.	RMP	2	2	2	2	2	2	12
24.	RJP	2	2	2	2	2	3	13
25.	SR (1)	3	2	3	2	2	2	14
26.	SR (2)	2	3	2	2	2	2	13

Lampiran 11: Data *Treatment* 2

Lembar Penilaian <i>Treatment Media Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	3	3	2	2	2	2	14
2.	AHM	2	2	3	3	2	2	14
3.	AS	2	2	3	2	2	2	13
4.	AH	3	2	2	2	2	2	13
5.	AM	2	3	2	2	2	2	13
6.	ABS	3	3	2	2	2	2	14
7.	AN	3	3	3	2	2	2	15
8.	ANA	3	2	2	2	2	2	13
9.	AK	2	2	2	2	2	3	13
10.	AGS	3	3	3	2	2	2	15
11.	FA	3	2	2	2	2	3	14
12.	KIO	2	3	2	2	2	2	13
13.	KAN	3	2	2	2	2	2	13
14.	KAP	3	2	2	2	2	2	13
15.	LK	3	2	2	2	2	2	13
16.	MAS	2	3	3	2	2	2	14
17.	MAA	2	2	2	2	2	3	14
18.	MAF	2	2	2	2	2	2	12
19.	MR	3	2	2	2	2	2	13
20.	MZA	3	3	2	2	2	3	14
21.	NGF	2	2	2	2	2	3	13
22.	QBH	3	2	2	2	2	3	14
23.	RMP	3	3	2	2	2	2	14
24.	RJP	2	2	2	3	2	2	13
25.	SR (1)	3	2	2	2	2	2	13
26.	SR (2)	2	2	2	3	2	2	13

Lampiran 12: Data *Treatment* 3

Lembar Penilaian <i>Treatment Media Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	3	3	2	2	2	2	14
2.	AHM	2	2	2	2	3	2	13
3.	AS	3	2	2	2	2	2	13
4.	AH	2	3	3	2	2	3	15
5.	AM	2	3	3	3	2	3	16
6.	ABS	3	3	3	3	2	3	17
7.	AN	2	2	3	3	2	3	15
8.	ANA	3	3	2	2	3	2	15
9.	AK	2	2	2	2	2	2	12
10.	AGS	3	3	3	2	2	3	16
11.	FA	3	2	2	2	2	3	14
12.	KIO	3	3	2	2	2	2	14
13.	KAN	3	3	2	2	2	2	15
14.	KAP	3	2	3	2	3	2	14
15.	LK	3	3	2	3	2	2	16
16.	MAS	2	3	2	2	3	3	15
17.	MAA	3	3	2	2	3	3	15
18.	MAF	3	2	2	3	2	3	16
19.	MR	2	2	2	3	3	3	14
20.	MZA	3	3	3	2	2	3	16
21.	NGF	3	2	3	3	2	2	15
22.	QBH	2	2	3	3	2	2	14
23.	RMP	3	3	3	2	2	2	15
24.	RJP	2	2	3	2	2	2	13
25.	SR (1)	3	2	2	3	2	2	14
26.	SR (2)	3	2	2	2	3	2	14

Lampiran 13: Data *Treatment* 4

Lembar Penilaian <i>Treatment Media Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	3	3	2	2	3	2	15
2.	AHM	2	3	3	2	2	2	14
3.	AS	3	2	3	2	3	2	14
4.	AH	3	2	2	3	2	3	15
5.	AM	3	2	2	2	2	3	14
6.	ABS	3	3	3	3	3	2	17
7.	AN	2	2	3	3	3	3	16
8.	ANA	3	2	3	2	2	3	18
9.	AK	3	3	3	3	2	3	17
10.	AGS	3	3	2	2	2	3	15
11.	FA	3	2	3	2	2	3	15
12.	KIO	3	2	2	2	2	3	14
13.	KAN	3	3	2	2	2	3	15
14.	KAP	3	3	2	2	3	2	15
15.	LK	2	3	3	3	3	2	16
16.	MAS	3	3	2	2	2	2	14
17.	MAA	3	3	2	2	2	2	14
18.	MAF	3	2	2	2	2	2	13
19.	MR	3	3	2	3	2	2	15
20.	MZA	3	3	2	2	3	2	15
21.	NGF	2	2	2	2	2	3	13
22.	QBH	2	2	3	3	3	2	15
23.	RMP	3	2	3	3	2	3	15
24.	RJP	3	3	2	3	2	2	15
25.	SR (1)	3	3	2	3	2	2	15
26.	SR (2)	3	2	2	3	2	2	14

Lampiran 14: Data *Treatment* 5

Lembar Penilaian <i>Treatment Media Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	3	3	3	3	2	3	17
2.	AHM	3	2	3	2	2	2	14
3.	AS	3	3	3	2	2	2	15
4.	AH	3	2	3	3	3	3	17
5.	AM	3	2	2	2	2	3	17
6.	ABS	3	3	2	3	3	2	16
7.	AN	3	3	2	3	3	2	16
8.	ANA	3	2	3	3	2	2	15
9.	AK	3	2	2	3	3	3	16
10.	AGS	3	2	2	3	2	3	15
11.	FA	3	3	3	3	2	2	16
12.	KIO	3	3	2	2	2	3	14
13.	KAN	3	3	2	2	2	2	14
14.	KAP	3	3	2	2	3	2	15
15.	LK	3	3	2	2	3	2	15
16.	MAS	2	2	2	2	3	3	14
17.	MAA	2	3	2	2	3	3	15
18.	MAF	3	3	2	2	3	2	15
19.	MR	3	3	3	2	3	2	16
20.	MZA	3	3	2	3	3	2	16
21.	NGF	2	3	2	2	2	2	13
22.	QBH	3	3	3	3	2	3	17
23.	RMP	2	2	2	3	2	2	13
24.	RJP	2	2	2	3	3	2	14
25.	SR (1)	2	2	3	2	3	2	14
26.	SR (2)	3	2	3	2	3	2	15

Lampiran 15: Data *Treatment* 6

Lembar Penilaian <i>Treatment Media Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	4	4	3	3	3	4	21
2.	AHM	3	3	3	3	3	3	18
3.	AS	3	3	2	3	3	3	17
4.	AH	3	3	3	3	3	3	18
5.	AM	3	3	3	3	3	2	17
6.	ABS	4	4	4	4	3	4	23
7.	AN	3	4	4	3	4	3	21
8.	ANA	3	3	3	3	3	2	17
9.	AK	3	3	3	2	3	3	17
10.	AGS	3	4	4	3	3	2	19
11.	FA	2	3	3	3	3	3	17
12.	KIO	3	3	2	3	3	3	17
13.	KAN	3	4	3	3	3	2	18
14.	KAP	3	3	4	3	3	4	20
15.	LK	4	4	4	4	3	4	23
16.	MAS	4	3	3	4	3	3	20
17.	MAA	4	3	3	3	3	3	19
18.	MAF	3	3	3	3	3	4	19
19.	MR	3	4	4	3	3	4	21
20.	MZA	3	4	4	4	3	3	21
21.	NGF	4	3	3	4	2	3	19
22.	QBH	3	3	3	3	3	4	19
23.	RMP	4	4	3	3	3	4	21
24.	RJP	4	4	3	4	3	4	22
25.	SR (1)	4	3	3	3	3	3	19
26.	SR (2)	3	3	3	3	3	3	18

Lampiran 16: Data *Post-test*

Lembar Penilaian <i>Post-test Puppet Show</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun								
No	Nama	Kegiatan						
		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor
1.	AHP	4	4	4	4	3	3	22
2.	AHM	4	3	4	4	3	3	21
3.	AS	4	4	4	3	4	3	22
4.	AH	4	4	3	3	3	3	20
5.	AM	3	4	4	3	3	3	20
6.	ABS	4	4	4	3	3	4	22
7.	AN	4	3	4	4	3	3	21
8.	ANA	3	3	3	3	3	4	19
9.	AK	3	3	3	3	2	3	17
10.	AGS	4	4	3	3	3	3	20
11.	FA	3	3	3	3	3	3	18
12.	KIO	3	3	3	3	3	3	18
13.	KAN	3	2	3	3	3	3	17
14.	KAP	4	4	3	4	3	3	21
15.	LK	3	4	4	3	3	4	21
16.	MAS	3	3	3	3	2	3	17
17.	MAA	3	4	3	3	3	3	19
18.	MAF	3	3	4	3	3	4	20
19.	MR	3	3	3	4	3	3	19
20.	MZA	3	3	3	4	3	3	19
21.	NGF	3	3	4	4	3	4	21
22.	QBH	3	3	3	3	3	3	18
23.	RMP	3	3	3	4	4	3	20
24.	RJP	3	3	3	4	3	3	19
25.	SR (1)	4	3	3	3	3	3	19
26.	SR (2)	3	3	4	4	3	3	20

Lampiran 17: Hasil Deskriptif
Descriptives

		Statistic	Std. Error
Hasil Pretest	Mean	12,28	,243
	95% Confidence Interval for Lower Bound	11,78	
	Mean Upper Bound	12,77	
	5% Trimmed Mean	12,27	
	Median	12,00	
	Variance	1,707	
	Std. Deviation	1,306	
	Minimum	10	
	Maximum	15	
	Range	5	
	Interquartile Range	2	
	Skewness	-,037	,434
	Kurtosis	-,519	,845
Hasil Posttest	Mean	19,72	,285
	95% Confidence Interval for Lower Bound	19,14	
	Mean Upper Bound	20,31	
	5% Trimmed Mean	19,75	
	Median	20,00	
	Variance	2,350	
	Std. Deviation	1,533	
	Minimum	17	
	Maximum	22	
	Range	5	
	Interquartile Range	2	
	Skewness	-,202	,434
	Kurtosis	-,810	,845

Lampiran 18: Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis

No	Item Pertanyaan	Kriteria Penilaian	Skor
1	Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita	Anak belum bisa menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita secara benar	1
		Anak bisa menyebutkan 1-2 karakter tokoh utama pada cerita tapi dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan 3-4 karakter tokoh utama pada cerita tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan > 4 karakter tokoh utama pada cerita tanpa bantuan guru dengan benar	4
2	Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita	Anak belum bisa menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita secara benar	1
		Anak bisa menyebutkan 1-2 nama tokoh dalam beberapa cerita tapi dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan 3-4 nama tokoh dalam beberapa cerita tanpa bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan > 4 nama tokoh dalam beberapa cerita tanpa bantuan guru dengan benar	4
3	Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak	Anak belum bisa menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak	1
		Anak bisa menyebutkan sikap 1-2 tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menyebutkan sikap 3-4 tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak dengan bantuan guru	3
		Anak bisa menyebutkan sikap > 4 tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak tanpa bantuan guru	4
4	Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita	Anak belum bisa menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita	1
		Anak bisa menceritakan 1-2 penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita tapi dengan bantuan guru	2
		Anak bisa menceritakan 3-4 penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita dengan bantuan guru	3

		Anak bisa menceritakan > 5 penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita tanpa bantuan guru	4
5	Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar	Anak belum bisa mengurutkan cerita yang didengar secara benar	1
		Anak bisa mengurutkan 1-2 cerita yang didengar secara tidak berurutan dengan bantuan guru	2
		Anak bisa mengurutkan 3-4 cerita yang didengar secara berurutan dengan bantuan guru	3
		Anak bisa mengurutkan > 4 cerita yang didengar secara berurutan tanpa bantuan guru	4
6	Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan	Anak belum bisa mengambil kesimpulan cerita dari cerita yang diberikan secara benar	1
		Anak bisa mengambil 1-2 kesimpulan dari cerita yang diberikan dengan bantuan guru	2
		Anak bisa mengambil 3-4 kesimpulan dari cerita yang diberikan dengan bantuan guru	3
		Anak bisa mengambil > 4 kesimpulan dari cerita yang diberikan secara benar tanpa bantuan guru	4

Lampiran 19 : Dokumentasi Observasi Awal

Mengamati proses pembelajaran



Mengamati Proses Pembelajaran

Lampiran 20 : RPPH
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko
 Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun
 Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Senang Beribadah
 Semester/TA : 2 / 2024–2025
 Hari & Tanggal : Jumat, 9 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN
Nilai Agama Dan Budi Pekerti

- 1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an
- 1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

- 2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia
- 2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik
- 2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

- 3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang
- 3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret
- 3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20
- 3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana
- 3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif
- 3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Manfaat Berbagi
2. Apa Itu Berbagi
3. Siapa yang Senang Berbagi

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum
2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris didepan kelas
2. Gerak dan Lagu (2.4.2 JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru memutar video mengenai beribadah yang berjudul “Shalat Itu Wajib-Nussa”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum makan
3. Mencuci tangan
4. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK NEGERI PEMBINA 2

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun

Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Senang Beribadah

Semester/TA : 2 / 2024–2025

Hari & Tanggal : Rabu, 14 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an

1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia

2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik

2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang

3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret

3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20

3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana

3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif

3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu anak sholeh?
2. Bagaimana menjadi anak sholeh?
3. Bagaimana gerakan sholat?
4. Bagaimana bacaan sholat?

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum
2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris didepan kelas
2. Gerak dan Lagu (2.4.2 JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru bercerita tentang beribadah itu wajib yang berjudul “Kejutan Subuh Dafa”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum makan
3. Mencuci tangan
4. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun

Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Senang Beribadah

Semester/TA : 2 / 2024–2025

Hari & Tanggal : Kamis, 15 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an

1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia

2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik

2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang

3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret

3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20

3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana

3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif

3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

- 1 Apa itu anak sholeh?
- 2 Bagaimana menjadi anak sholeh?
- 3 Bagaimana gerakan sholat?
- 4 Bagaimana bacaan sholat?

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum
2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris didepan kelas
2. Gerak dan Lagu (2.4.2 JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru bercerita tentang beribadah itu wajib “Fahri dan Karpas Masjid”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

- 1 Bernyanyi
- 2 Doa sebelum makan
- 3 Mencuci tangan
- 4 Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun

Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Terbiasa Mengucapkan Kalimat Toyyibah

Semester/TA : 2 / 2024–2025

Hari & Tanggal : Senin, 19 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an

1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia

2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik

2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang

3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret

3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20

3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana

3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif

3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja kalimat toyyibah

2. Apa arti dari kalimat toyyibah

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum

2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris dilapangan
2. Upacara 2.2.3 (JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru bercerita tentang apa itu kalimat toyyibah “Hutan Damai dan Kejujuran Si Kucing”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum makan
3. Mencuci tangan
4. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun

Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Terbiasa Mengucapkan Kalimat Toyyibah

Semester/TA : 2 / 2024–2025

Hari & Tanggal : Kamis, 22 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an

1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia

2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik

2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang

3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret

3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20

3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana

3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif

3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja kalimat toyyibah
2. Apa arti dari kalimat toyyibah

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum

2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris didepan kelas
2. Gerak dan Lagu (2.4.2 JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru bercerita mengenai kalimat toyyibah dikehidupan sehari-hari “Kalimat Ajaib Zaki”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum makan
3. Mencuci tangan
4. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko
 Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun
 Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Senang Berbagi
 Semester/TA : 2 / 2024–2025
 Hari & Tanggal : Senin, 26 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

- 1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an
- 1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

- 2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia
- 2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik
- 2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

- 3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang
- 3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret
- 3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20
- 3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana
- 3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif
- 3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Manfaat Berbagi
2. Apa Itu Berbagi
3. Siapa yang Senang Berbagi

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum
2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris didepan kelas
2. Upacara 2.2.3 (JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru bercerita mengenai apa itu berbagi yang berjudul “Raka Tak Mau Berbagi”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum makan
3. Mencuci tangan
4. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun

Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Senang Berbagi

Semester/TA : 2 / 2024–2025

Hari & Tanggal : Selasa, 27 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an

1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia

2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik

2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang

3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret

3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20

3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana

3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif

3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Manfaat Berbagi
2. Apa Itu Berbagi
3. Siapa yang Senang Berbagi

ALAT DAN MEDIA

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Mic
- d. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

1. Senyum
2. Sapa
3. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

1. Baris didepan kelas
2. Gerak dan Lagu (2.4.2 JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

1. Salam, nyanyi, berdoa
2. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

1. Guru bercerita mengenai senang berbagi “Kue Pelangi Untuk Teman”
2. Anak diminta mendengarkan cerita
3. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum makan
3. Mencuci tangan
4. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

1. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
2. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
3. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
4. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **TK NEGERI PEMBINA 2**

Nama Sekolah : TK Negeri Pembina 2 Bangko

Kelompok/Usia : TK B / 5–6 tahun

Topik/Subtopik : Aku Anak Sholeh dan Sholehah / Aku Senang Berbagi

Semester/TA : 2 / 2024–2025

Hari & Tanggal : Rabu, 28 Mei 2025

TUJUAN PEMBELAJARAN

Nilai Agama Dan Budi Pekerti

1.1.2 (NAB): Anak menghafal dan menerapkan surat pendek dalam Al-Qur'an

1.1.3 (NAB): Anak terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan

Jati Diri

2.2.3 (JD): Anak memiliki rasa bangga sebagai warga negara Indonesia

2.4.2 (JD): Anak mampu melakukan gerak anggota tubuh dengan baik

2.4.3 (JD): Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (STEAM)

3.3.2 (STEAM): Anak menyebutkan dan menulis kata yang sering diulang

3.3.1 (STEAM): Anak mampu berhitung melalui berbagai media konkret

3.3.2 (STEAM): Anak menulis bilangan 1–20

3.4.2 (STEAM): Anak mampu menyelesaikan permasalahan sederhana

3.4.1 (STEAM): Anak menunjukkan kemampuan berpikir kreatif

3.6.1 (STEAM): Anak mengenal teknologi sederhana dan penggunaannya

PERTANYAAN PEMANTIK

4. Manfaat Berbagi
5. Apa Itu Berbagi
6. Siapa yang Senang Berbagi

ALAT DAN MEDIA

- e. Laptop
- f. Speaker
- g. Mic
- h. Gambar

KEGIATAN HARIAN

A. Penyambutan Anak (07.00–07.30)

4. Senyum
5. Sapa
6. Salam

B. Kegiatan Pagi (07.30–08.00)

3. Baris didepan kelas
4. Gerak dan Lagu (2.4.2 JD)

C. Kegiatan Pembukaan (08.00–08.30)

3. Salam, nyanyi, berdoa
4. Membuat kesepakatan kelas

D. KEGIATAN INTI (08.30-10.00)

4. Guru memutar video mengenai “Asal-Usul Gunung Krakatau”
5. Anak diminta mendengarkan cerita
6. Anak diminta menjawab seputar cerita yang diberikan

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN (10.00-.10.30)

5. Bernyanyi
6. Doa sebelum makan
7. Mencuci tangan
8. Doa sesudah makan

D. KEGIATAN PENUTUP (10.30-11.00)

5. Diskusi kegiatan hari ini yang sudah dilakukan
6. Apa yang sudah dilakukan dan sudah dipahami
7. Diskusi kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari
8. Nyanyi, berdoa, salam

E. RENCANA PENILAIAN

Hasil karya dan checklist

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Mahasiswa

Erneli, S.Pd

Marlina, S.Pd

Naura Salsabila Putri Pahefi

Lampiran 21 : Dokumentasi Penelitian *Pre-test*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar.



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan.

Lampiran 22: Dokumentasi Penelitian *Treatment 1*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan

Lampiran 23 : Dokumentasi Penelitian *Treatment 2*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan

Lampiran 24 : Dokumentasi Penelitian *Treatment 3*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak.



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan

Lampiran 25 : Dokumentasi Penelitian *Treatment 4*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan

Lampiran 26 : Dokumentasi Penelitian *Treatment 5*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak.



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan

Lampiran 27 : Dokumentasi Penelitian *Treatment 6*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan

Lampiran 28 : Dokumentasi Penelitian *Post-test*



Gambar 1. Anak mampu menyebutkan karakter tokoh utama pada cerita



Gambar.2 Anak mampu menyebutkan nama tokoh dalam beberapa cerita



Gambar 3. Anak mampu menyebutkan sikap tokoh dalam cerita berbuat baik atau tidak



Gambar 4. Anak dapat menceritakan penyebab peristiwa yang terjadi pada cerita



Gambar 5. Anak mampu mengurutkan cerita yang didengar



Gambar 6. Anak mampu mengambil kesimpulan dari cerita yang diberikan