

Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan *Loose Parts*

Nuzul Dinicahyani¹, Sukarno², Zawaqi Afdal Jamil³

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi¹⁻³,

Email Korespondensi: dinicahyani97@gmail.com

Article received: 23 Januari 2023, Review process: 03 Februari 2023,

Article Accepted: 15 Februari 2023, Article published: 30 Maret 2023

ABSTRACT

Loose parts games are games that can be moved, combined and redesigned in a variety of ways that enhance creativity and critical thinking. The aim of this research is to increase the creativity and critical thinking skills of early childhood through loose parts game-based learning techniques. This research is a type of classroom action research that refers to the Kemmis and Mc. Taggart models including four stages, namely planning, action, observation and reflection. Data collection techniques in this study used observation sheets and documentation. The results of this study stated that there was an increase in the creative abilities and critical thinking skills of early childhood through loose parts game-based learning techniques. this is evidenced by the average pre-cycle score of 37%, cycle I increased to 64% and experienced the highest increase in cycle II to 86%. research findings that learning techniques based on loose parts games can improve creativity and critical thinking skills of early childhood.

Keywords: Creativity, Critical thinking skills, Loose parts

ABSTRAK

Permainan *loose parts* adalah permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan dan dirancang kembali dengan berbagai cara yang meningkatkan kreativitas dan berfikir kritis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini melalui teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mc.taggart meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi dan dokumentasi. Hasil pada penelitian ini menyatakan adanya peningkatan kemampuan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini melalui teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts*. hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata pra siklus yaitu 37% siklus I meningkat menjadi 64% dan mengalami peningkatan paling tinggi pada siklus II menjadi 86%. temuan penelitian bahwa teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini.

Kata Kunci: Kreativitas, Keterampilan Berpikir Kritis, Loose Parts

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain. Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (M.Fadillah, 2017). Bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang dan gembira, atau atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal atau imajinatif, menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya (Mubiar, 2022). Bermain dilakukan anak usia dini dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, anak usia dini bermain ketika berjalan, berlalri, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya (Mubiar, 2022). Bagi anak usia dini aktivitas bermain bagaikan kepingan uang logam yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Novi, 2018). Justine dan Dawn mengungkapkan *Play is recognized in article 31 of the United Nations Convention on the rights of the child, and a growing evidence base as to the value of play for children's development, health and wellbeing has contributed to governmental policies designed to ensure that all children have access to appropriate play experiences*, bermain diakui dalam pasal 31 Konvensi Perserikatan Bangsa-Bangsa tentang hak-hak anak, dan basis bukti yang berkembang mengenai nilai bermain bagi perkembangan, kesehatan, dan kesejahteraan anak-anak telah berkontribusi pada kebijakan pemerintah yang dirancang untuk memastikan bahwa semua anak memiliki akses kepengalaman bermain yang sesuai (Justine & Dawn, 2011). Permainan merupakan sesuatu yang dijadikan untuk bermain, dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat (Abu, 2010). Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Mukhtar, 2013). Aktivitas bermain dilakukan anak, dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain, bermain dan anak sangat erat kaitannya (Mukhtar, 2013).

Tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar *role* dalam bermain sejak usia dini (Mubiar, 2022). Semakin banyak permainan yang mereka lakukan fisik dan psilologisnya akan semakin berkembang dengan baik (Mohammad, 2017). Pada saat anak bermain anak akan mengalami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya (H.Idris, 2014). Jane mengungkapkan *believe children learn by konstrukting their own know ledge through play*, percaya anak-anak belajar dengan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui bermain (Jane, 2010). Sehingga melauai kegiatan bermain dapat menumbuhkan sebuah kreativitas anak usia dini.

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Tuhanna, 2013). Kreativitas membutuhkan proses yang menuntut kecakapan, keterampilan, dan motivasi yang kuat (Utami, 2019). Selain krativitas, aktivitas bermain juga menumbuhkan keterampilan berfikir kritis anak usia dini. Berpikir kritis merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan dari kerumitan atau masalah yang dihadapi dengan pikiran yang rasional (Zakiyatul &

Muqowin, 2020). Berfikir tidak menggunakan aktivitas kognitif yang banyak seperti, menganalisis, berfikir secara sistematis, menyimpulkan, serta mereview atau mengevaluasi, kalau berfikir kritis menggunakan system aktivitas kognitif yang lebih banyak dan tinggi (Zakiyatul & Muqowin, 2020). Salah satu permainan dalam mengasah kreativitas dan keterampilan berpikir anak adalah permainan *loose parts*. *Loose part* merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali (Zakiyatul & Muqowin, 2020). *Loose part* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik menarik, terbuka, dan dapat digerakan atau dipindahkan (Zakiyatul & Muqowin, 2020). *Loose part* dapat disarankan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan bahan alam sekitar (Dewi & Anik, 2020).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Linda Sumayani dengan judul upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis melalui metode tanya jawab di Ra Islamiyah Tanjung Morawa mengungkapkan bahwa kemampuan berfikir kritis anak usia dini berkembang semakin baik setelah penerapan metode tanya jawab (Linda, 2018). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Anik Lestarinigrum dan Intan Prastihastari Wijawa dengan judul penerapan bermain loose part untuk kemampuan memecahkan masalah sederhana anak usia 4-5 tahun mengungkapkan bahwa pada saat anak mencoba bahan loose part dalam bermain, anak dapat mengeksplorasi, memilih strategi bermain menyelesaikan masalah yang dihadapi dari bahan yang disiapkan secara bebas (Anik & Intan, 2020). Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Eulis Solihah dengan judul upaya meningkatkan kreativitas anak taman kanak-kanak melalui penerapan metode bercerita menggunakan buku cerita bergambar mengungkapkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak melalui penerapan metode bercerita menggunakan buku cerita bergambar (Eulis, 2020). Dan penelitian Rohani dengan judul meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas mengungkapkan bahwa media botol bekas dapat melatih kreativitas anak usia dini (Rohani, 2017).

Berdasarkan observasi awal di taman kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak pada umumnya masih belum berkembang sesuai dengan harapan, anak-anak masih monoton dalam mengembangkan kreativitasnya, sebagian besar anak masih ragu-ragu dan kurang imajinatif dalam mengkreasikan suatu bentuk, anak-anak masih terbatas dalam mengembangkan ide-ide dalam kreativitas dan keterampilan berpikir kritis nya dikarenakan mereka jarang sekali di beri suatu stimulus untuk berkreasi sendiri, terdapat banyak sekali media dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak, salah satu media dalam mengasah kreativitas dan keterampilan berpikir anak adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan *loose parts*, oleh karena itu peneliti menggunakan media ini untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di taman kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi. Untuk itu tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini melalui teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, yakni penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas (Suharsimi, 2016). Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik di TK Nurussalam Kelas B Tahun 2022 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi (Margono, 2015). Teknik analisis data dilakukan dengan analisa kualitatif yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiono, 2014). Dan analisa kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang dicari presentasenya

N = Jumlah frekuensi/banyak individu

100 = Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis anak dengan menggunakan teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi. Penerapan *loose parts* pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan tahapan-tahapan yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pada anak. hal ini sesuai pada pembelajaran anak usia dini yang harus dikemas secara PAKEM yaitu pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran dengan penerapan *loose parts* telah menunjukkan hasil yang efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi. Sesuai dengan karakteristiknya penerapan *loose parts* ini dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pada anak. Adapun hasil dan temuan dalam penelitian ini dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Penerapan teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi

Berdasarkan hasil penelitian dari pemerolehan data membuktikan bahwa penerapan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas pada anak TK Nurussalam Kota Jambi. Hasil ini dibuktikan dari adanya peningkatan pemberian tindakan yang diberikan pada siklus I dan siklus II, sebelum diberikan penerapan dan sesudah penerapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir siklus I dan II, peneliti dan kolaborator melakukan perhitungan terhadap hasil observasi kreativitas anak berdasarkan data hasil pengamatan tindakan yang telah

dilakukan terhadap 15 anak, Peningkatan kreativitas anak tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai kreativitas pada siklus I berada dalam kategori rendah dengan n-gain score 0,21 persentase 21%, dan pada siklus II meningkat pada kategori tinggi dengan n-gain score 0,75 persentase 75%. Dengan demikian membuktikan bahwa penerapan dengan menggunakan teknik pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak.

Dari hasil observasi selama penelitian di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi Kelas B, terlihat sangat jelas bagaimana keaktifan dan peningkatan kreativitas dan anak sesudah dan sebelum diterapkannya *loose parts* ini. Seperti terlihat bahwa keaktifan anak terdapat perubahan dari siklus I ke siklus II, hasil belajar pada akhir siklus I mencapai 60% menjadi 86,7% pada akhir siklus II. Dengan skor rata-rata anak pada siklus I berada pada kategori “mulai berkembang” dan semakin meningkat pada siklus II dengan rata-rata anak berada pada kategori “Berkembang sesuai Harapan”. Berdasarkan analisis hasil observasi peningkatan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Nurussalam kota Jambi mengalami peningkatan pada setiap indikatornya, dengan hasil rata-rata akhir mencakup 86,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi melalui pembelajaran berbasis permainan *loose parts* telah berhasil dilakukan, penelitian ini sekaligus mendukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eulis Solihah, dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Melalui Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Buku Cerita Bergambar” Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui penerapan metode bercerita menggunakan buku cerita bergambar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap kreativitas anak pada kategori (B) sebesar 41%, anak pada kategori (C) sebesar 52%, dan anak pada kategori (K) sebesar 6%.

Peningkatan juga ditunjukkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Titin Yeni, dengan judul “Pembelajaran Berbasis *Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics (Steam)* Dan *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Handayani III Kecamatan Sungai Gelam” Penelitian ini merupakan Penelitian kualitatif deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berbasis *STEAM* dan *Loose Parts* dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan pembelajaran berbasis *STEAM* dan *loose Parts* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

Secara teoritik, hasil penelitian ini dengan demikian mendukung pernyataan dan hasil penelitian dari peneliti yaitu meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan pembelajaran berbasis permainan *loose parts*. Kreativitas memerlukan pemicu, memerlukan tantangan. Pemicu tersebut dapat berupa masalah yang menantang atau pertanyaan-pertanyaan inspiratif yang mendorong keingintahuan anak. Seperti yang dipaparkan oleh Parnes sebagai berikut: (1) *Fluency*

(kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide serupa untuk memecahkan suatu masalah, (2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori biasa, (3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa, (4) *Elaboration* (keteporincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, (5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan.

Menurut Amabile, salah satu jenis pertanyaan yang dapat memicu kreativitas anak adalah pertanyaan “bagaimana jika...; bagaimana jika tidak...; atau apa yang terjadi jika...”. Dalam kegiatan pembelajaran, beberapa contoh pertanyaan yang dapat diajukan dan dibiasakan kepada siswa adalah “bagaimana jika tidak ada orang jahat?; bagaimana jika tidak ada penjara?; bagaimana jika hujan terjadi sepanjang tahun?; bagaimana jika tidak ada gravitasi di bumi?; bagaimana jika semua orang tidak memerhatikan kebersihan lingkungan?; dan sebagainya”. Pertanyaan-pertanyaan demikian dapat mendorong anak berpikir fleksibel dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Hal demikian merupakan salah satu komponen kreativitas.

Seseorang yang kreatif ingin memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai aktivitas, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Semua hal tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang pernah ada untuk memecahkan suatu masalah serta dilakukan dengan caranya sendiri agar seseorang merasa puas akan hasil yang telah dia ciptakan. Mencermati hal tersebut dan mengkaji hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak yang tertuang dalam aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dapat dibentuk dengan melatih anak membuat sesuatu dari benda yang sudah tidak terpakai menjadi mainan yang dapat digunakan oleh anak. Keberhasilan dalam penelitian juga melengkapi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yakni pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak.

2. Penerapan teknik pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi

Hasil penelitian dari pemerolehan data yang berkaitan dengan penerapan teknik pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi membuktikan bahwa penerapan *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak TK Nurussalam Kota Jambi. Hasil ini dibuktikan dari adanya peningkatan pemberian tindakan yang diberikan pada siklus I dan siklus II, sebelum diberikan penerapan dan sesudah penerapan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akhir siklus I dan II, peneliti dan kolaborator melakukan perhitungan terhadap hasil observasi keterampilan berpikir kritis anak berdasarkan data hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan terhadap 15 anak, Peningkatan keterampilan berpikir kritis anak

tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai Peningkatan keterampilan berpikir kritis anak pada siklus I berada dalam kategori rendah dengan *n-gain score* 0,28 persentase 28%, dan pada siklus II meningkat pada kategori tinggi dengan *n-gain score* 0,88 persentase 88%.

Hasil diatas membuktikan bahwa penerapan dengan menggunakan teknik pembelajaran berbasis *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak. Dari hasil observasi selama penelitian di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi Kelas B, terlihat sangat jelas bagaimana keaktifan keterampilan berpikir kritis anak sesudah dan sebelum diterapkannya *loose parts* ini. Seperti terlihat bahwa keaktifan anak terdapat perubahan darisiklus I ke siklus II, hasil belajar pada akhir siklus I mencapai 20% menjadi 93,3% pada akhir siklus II. Dengan skor rata-rata anak pada siklus I berada pada kategori “mulai berkembang” dan semakin meningkat pada siklus II dengan rata-rata anak berada pada kategori “Berkembang sesuai Harapan”. Berdasarkan analisis hasil observasi peningkatan kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-kanak Nurussalam kota Jambi mengalami peningkatan pada setiap indikatornya, dengan hasil rata-rata akhir mencakup 93,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis anak usia dini di taman kanak-kanak Nurussalam Kota Jambi melalui pembelajaran berbasis permainan *loose parts* telah berhasil dilakukan, penelitian ini sekaligus mendukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Linda Sumayani, dengan judul upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Tanya Jawab Di RA Islamiyah Tanjung Morawa Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis pada anak melalui penerapan metode tanya jawab. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan berpikir kritis pada anak telah mencapai indikator keberhasilan tindakan dimana perolehan secara klasikal sebesar 83,85 % dengan kriteria sangat baik.

Peningkatan juga ditunjukkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anik Lestarinigrum, Intan Prastihastari Wijaya, dengan judul “Penerapan Bermain *Loose Parts* Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun” Penelitian ini merupakan Penelitian kualitatif deskriptif. Tujuannya adalah dengan menggunakan permainan *loose parts* sebagai pilihan solusi kegiatan bermain yang mengandung konsep pengembangan pengetahuan dan pengalaman langsung anak sebagai proses tercapainya kemampuan memecahkan masalah.

Secara teoritik, hasil penelitian ini dengan demikian mendukung pernyataan dan hasil penelitian dari peneliti yaitu meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak usia dini dengan pembelajaran berbasis permainan *loose parts*. Menurut Mal Leicester dan Denise Taylor mengemukakan beberapa aspek yang dikembangkan berdasarkan komponen berpikir kritis, yaitu: Asking questions (bertanya), *Point of view* (sudut pandang), *Being rational*, *Finding out* (mencari tahu), *Analysis* (Analisis), dan pada penelitian ini telah mencapai aspek tersebut.

Sudah diketahui bahwa al-Qur'an memberikan petunjuk dalam persoalan *aqidah*, *syariat*, maupun dalam *akhlaq*, dengan meletakkan jalan-jalan prinsipil mengenai berbagai persoalan. Al-Quran tentu tidak turun begitu saja, kitab suci itu dibawa oleh orang suci, Nabi Muhammad SAW. Untuk bisa menggali apa-apa yang terkandung dalam al-Qur'an dibutuhkan cara pikir yang jernih, sebagaimana yang tertuang dalam firman Allah SWT, yang berbunyi.

Keterampilan berpikir kritis anak jika dilatihkan sejak dini, maka diharapkan di masa yang akan datang kemampuan berpikir anak usia dini dapat membantu dalam mengambil keputusan secara tepat, cermat, sistematis, benar dan logis, dengan mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik tak lepas perannya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Guru hendaknya memiliki pemahaman terhadap kemampuan anak didik yaitu dalam kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan suatu kemampuan seseorang dalam bidang ilmu pendidikan. Seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan dan keterampilan pada bidang profesi kependidikan.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini berkaitan dengan upaya meningkatkan kreativitas dan keterampilan berfikir kritis anak usia dini, bahwa pertama, teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak, ditandai pada pra siklus mencapai persentase 33,3% dengan kategori mulai berkembang, dan setelah dilakukan tindakan selama siklus I tanpa menggunakan alat peraga edukatif skor nilai peningkatan kreativitas anak naik menjadi 60% dengan kategori mulai berkembang dimana sudah mulai terlihat anak yang semula kurang sekarang menjadi meningkat dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya pada siklus II yang dilakukan menggunakan alat peraga edukatif skor meningkat menjadi sangat signifikan, pada siklus II dengan skor peningkatan kreativitas anak menjadi 86,7% dengan skor rata-rata keseluruhan anak yaitu 86,7% dengan kategori berkembang sesuai harapan dan mendekati berkembang sangat baik, kedua teknik pembelajaran berbasis permainan *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak, ditandai pada peningkatan setiap siklus, pada pra siklus mencapai persentase 40% dengan kategori mulai berkembang, dan setelah dilakukan tindakan selama siklus I tanpa menggunakan alat peraga edukatif skor nilai peningkatan keterampilan berpikir kritis anak naik menjadi 60% dengan kategori mulai berkembang dimana sudah mulai terlihat anak yang semula kurang sekarang menjadi meningkat dalam kategori mulai berkembang, selanjutnya pada siklus II yang dilakukan menggunakan alat peraga edukatif skor meningkat menjadi sangat signifikan pada siklus II dengan skor peningkatan keterampilan berpikir kritis anak menjadi 93,3% dengan skor rata-rata keseluruhan anak yaitu 93,3% dengan kategori berkembang sesuai harapan dan mendekati berkembang sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti kepada kedua orangtua tercinta, ucapan terimakasih peneliti kepada kakak dan abang peneliti, ucapan terimakasih peneliti kepada Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, ucapan terimakasih peneliti kepada kedua dosen pembimbing Tesis peneliti, ucapan terimakasih peneliti kepada Jurnal DZURRIYAT : yang telah menerbitkan karya sederhana ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu, A. M. (2010). *Al Jami' Al Shokhih Al Bukhari*. Dar Al Kutub Al Ilmiyah.
- Anik, L., & Intan, P. W. (2020). Penerapan Bermain Loose Part Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGIKA*, 11(2), 104.
- Dewi, S., & Anik, L. (2020). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kiddo*, 2(1), 40. <https://doi.org/DIO:10.19105>
- Eulis, S. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Melalui Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *UPI*, 2(2), 34.
- H.Idris, M. (2014). *Strategi Pembelajaran dan Menyenangkan*. PT. Luxima Metro.
- Jane, P. (2010). *Outdoor Play Teaching Strategies With Young Children*. Teachers Cooege Press.
- Justine, H., & Dawn, A. (2011). *Play in Early Childhood From birth to six year*. Frincis Group.
- Linda, S. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Metode Tanya Jawab di RA Islamiyah Tanjung Morawa. *UMSU*, 2(2), 34.
- M.Fadillah. (2017). *Bermain & Permainan*. Kencana Prenanda Media Group.
- Margono, S. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Mohammad, F. (2017). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islam*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mubiar, A. (2022). *Bermain Bagi Anak Usia Dini*. PT.Refika Aditama.
- Mukhtar, L. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kenna.
- Novi, M. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Gava Media.
- Rohani. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Raudah*, 5(2), 46. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.181>
- Sugiono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Tuhanna, T. A. (2013). *Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*. Rineka Cipta.
- Utami, M. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Zakiyatul, I., & Muqowin. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(2), 268. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>