

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA ANAK KELOMPOK B USIA
5-6 TAHUN DI RA. AISYIYAH AMAN MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mempeoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

Hartati Ningsih
NPM: 1901240010



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOSSPARTS*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA. AISYIAH AMAN MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

Hartati Ningsih
NPM : 1901240010

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

PERSEMBAHAN

*Karya Ilmiah Ini dipersembahkan kepada kedua orang tua dan
Kedua Saudara Kandung saya*

*Ayahanda Alm. H. Asnan
Ibunda Hj. Dra. Jamilah Ar
Abangda Ahmad Fuad, S.E, M.M
Kakanda Andalia Asmi, S.Pd, M.Pd*

*Tak pernah putus senantiasa memberikan do□a dan dukungan
demi Kesuksesan & Keberhasilan bagi diriku*



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hartati Ningsih

NPM : 1901240010

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media *LoseParts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 11 September 2023

Yang Menyatakan



The image shows an official stamp of Universitas Islam Sumatera Utara (UISU) with the text "STAMPING UNIT UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA" and "MELPPRA TEMPEH". Below the stamp is a handwritten signature in black ink. The stamp also contains the identification number "27AKX608131860".

Hartati Ningsih

1901240010

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan 14 September 2023

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Hartati Ningsih** yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media *Lossparts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

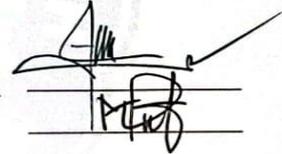
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Hartati Ningsih
NPM : 1901240010
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 21/09/2023
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Amiruddin MS, MA
PENGUJI II : Mavinti, MA



PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Percaya

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

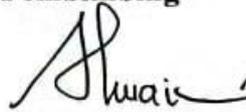
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Hartati Ningsih
NPM : 1901240010
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media *Losspoarts* Terhadap Kemampuan Berpikir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan

Medan 14 September 2023

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**



Selamat Pohan, S.Ag., MA

Dekan,



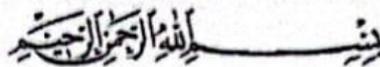
Soe. Dwi Muhammad Qorib, MA



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
e.id fat@umsu.ac.id | unsumed | unsumedan | msumedan | umsumedan



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Selamat Pohan, S.Ag, M.A
Dosen Pembimbing : Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

Nama Mahasiswa : Hartati Ningsih
Npm : 1901240010
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
19/08 - 2023	Perbaiki BAB I		
30/08 - 2023	Uji validitas		
08/09 - 2023	Uji validitas, pembahasan (kaitandg teori dan hasil penelitian sebelumnya)		
05/09 - 2023	Perbaiki BAB I dan pembahasan		
06/09 - 2023	lengkapi abstrak, daftar isi, daftar tabel, lain lain		
11/09 - 2023	Perbaiki bab I (seseoran dg pembalar teori & hasil penelitian), abstrak perbaiki tata tulis perbaiki.		
12/09 - 2023	Perbaiki: BAB I, abstrak dan tata tulis		
14/09 - 2023	Ace sidang		

Medan, 14 Agustus 2023



Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Pembimbing Skripsi

Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

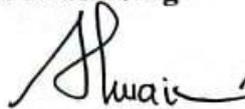
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Hartati Ningsih
NPM : 1901240010
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media *Losspoarts* Terhadap Kemampuan Berpikir Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan

Medan 14 September 2023

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**



Selamat Pohan, S.Ag., MA

Dekan,



Soe.H. Muhammad Qorib, MA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

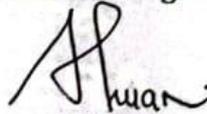
Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : Hartati Ningsih
NPM : 1901240010
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media *Loosparts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

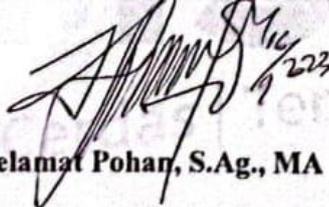
Medan 14 September 2023

Pembimbing



Juli Maini Sitepu, S.Psi., MA

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI



Selamat Pohar, S.Ag., MA



Dekan

Muhammad Qorib, MA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor : 158 th.1987

Nomor : 0543bJU/1987

Transliterasi dimaksud sebagai pengalih-huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain.transliterasi Arab Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonen konsonan bahasa Arab,yang dalam tulisan arab dilambangkan dengan huruf,dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda,dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama.di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zai	Z	Zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zal	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
-	Fathah	A	A
َ	Kasrah	I	I
و	Dammah	U	U
-			

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, Transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
َـي	Fathah dan Ya	Ai	A dan I
َـو	Fathah dan Waw	Au	A dan U

Contoh:

- Kataba : كتب
- Fa'ala : فعل
- Kaifa : كيف

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	Fathah dan Alif atau Kasrah	Ā	A dan garis di atas
اِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اُ و	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

- Qala : قال
- ramā : رم
- qāla : قيل

d. Ta marbuthah

Transliterasi untuk ta marbuthah ada dua :

1). *Ta marbuthah* hidup

Ta marbuthah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dhammah, transliterasinya (t).

2). *Ta marbuthah* mati

Ta marbuthah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

3). Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbuthah* diikuti dengan kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbuthah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

- raudah al-aṭfāl - raudatul aṭfāl: الروضة الطف
- al-Madīnah al-munawwarah : ر دلمنا ولمانينھ
- ṭalḥah: طلحة

e. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda tasydid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

-rabbanā : ربنا

-nazzala : نزل

-al-birr : لبرا

-al-hajj : لحا

-nu'ima : نعم

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

1) Kata sandang diikuti oleh huruf *Syamsiah*

Kata sandang diikuti oleh huruf *Syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (1) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiyah maupun qomariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata samping.

Contoh :

- ar-rajulu: للرج

- as-sayyidatu: لئسدا

- asy-syamsu: لئسما

- al-qalamu: لقلما
- al-jalalu: لجلال

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

contoh :

- *ta'khuzūna*: خذون تا
- *an-nau'*: انوء
- *syai'un*: شيء
- *inna*: ا
- *umirtu*: ت امر
- *akala*: اكل

h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

- Wa mamhammadunillarasūl
- Inna awwalabaitinwudi'alinnasilalazibibakkatamubarakan
- Syahru Ramadan al-laz³unzilafihil-Qur'an
- SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur'an
- Walaqadra'ahubilufuq al-mubin
- Alhamdulillahirabbil-'alamin

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh:

- Naşrunminallahi wafatḥunqarib
- Lillahi al-amrujami'an
- Lillahil-amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in 'alim

j. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

HARTATI NINGSIH, NPM. 1901240010, Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan Kecamatan Medan Denai.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh media *Loose Parts* terhadap kemampuan berpikir kritis anak Usia 5-6 tahun di RA. Aisyiyah Aman Medan Kecamatan Medan Denai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*quasi experiment research*). Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi anak. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan uji hipotesis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, dengan media loose part kemampuan berpikir kritis anak cenderung meningkat, terbukti dengan kemampuan berpikir kritis anak yang berada pada kategori tinggi menjadi 49,27% dan kategori sangat tinggi menjadi 37,63%. Media *Loose Parts* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan nilai sig signifikan $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *Media Loose Parts; Berpikir Kritis; Anak Usia Dini*

ABSTRACT

HARTATI NINGSIH, NPM. 1901240010, The Effect of Using Loose Parts Media on Critical Thinking Abilities in Children Aged 5-6 Years in RA. Aisyiyah Aman Medan Medan Denai District.

The aim of this research is to measure the influence of Loose Parts media on the critical thinking abilities of children aged 5-6 years in RA. Aisyiyah Aman Medan Medan Denai District. The method used in this research is a quantitative method. The type of research used is experimental (quasi experimental research). This research uses a research instrument in the form of a child observation sheet. The data analysis used is descriptive analysis and inferential analysis with hypothesis testing using the t-test. Based on research results, with loose part media children's critical thinking abilities tend to increase, as evidenced by children's critical thinking abilities being in the high category being 49.27% and the very high category being 37.63%. Loose Parts media has a significant effect on the critical thinking skills of young children with a significant sig value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: Media Loose Parts; Critical thinking; Early childhood

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT dan atas Rahmat serta besarnya karunia yang telah dilimpahkan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini pada Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjasi suri tauladan bagi ummatnya. Alhamdulillah peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul, “ Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan.

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk menjabarkan tentang bagaimana pengaruh pola asuh demokratis dan pola asuh orang tua terhadap kepercayaan diri anak. Skripsi ini disusun sebagai bukti pengembangan ilmu dan teori yang selama ini didapat di perkuliahan dan diimplementasikan dalam bentuk nyata dengan membuat skripsi sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuni. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan serta bantuan berbagai pihak. Untuk itu sudah selayaknya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Zailani, MA selaku Wakil Dekan I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA selaku Wakil Dekan III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Selamat Pohan, S.Ag, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Mavianti, S.Pd.I, MA selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Ibu Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya dan dengan sabar membimbing peneliti dalam penelitian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen beserta staf pengajar di Fakultas Agama Islam khususnya Progran Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
9. Kepala sekolah RA. Aisyiyah Aman Medan Ibu Dra. Huzaimah yang telah menerima dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Guru-guru RA Tebuireng Kecamatan Medan Labuhan Umi Rina, Umi Zaitun. Terimakasih telah bersedia membantu peneliti dalam penyebaran angket dan menjadi guru pengganti.
11. Untuk ibunda peneliti Dra. Jamilah Ar. Terimakasih untuk do' a yang tak pernah putus dalam setiap langkah yang dilalui peneliti, untuk motivasi yang selalu diberi, dan untuk semangat yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan ibunda.
12. Untuk saudara kandung peneliti kakanda Andalia Asmi dan Abangda Ahmad Fuad. Terimakasih karena selalu membantu dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
13. Kakak iparku dan keponakanku (Rizki Shofia Nadhila dan Taqy Alfarizki Ahmad). Terimakasih telah menjadi kakak ipar yang baik dan pengertian, terimakasih juga untuk keponakanku telah menjadi semangat hidupku.
14. Kakak-kakak dan abang-abangku (Said Hambali Takhir, Ayu Supianggi Radani Lbs, Syifa Amini, Habib Ibnu Shafiq, Muth Mainah, Ahmad Abduh Hafidz, dan Irsan rahman). Terimakasih telah membantu memberikan dukungan , serta menghibur peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

15. Sahabat-sahabat (Rani Puspita, Nurul Mawaddah Junardi, Alya Arsanti) dan teman-teman seangkatan PIAUD A2 Sore yang telah setia menemani, Terimakasih telah dengan senang hati membantu, menemani, memberikan dukungan, dan selalu mendoakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
16. Dan untuk diri peneliti sendiri. Terimakasih karna sudah bertanggung jawab untuk tetap bertahan dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai dari pertama masuk kuliah hingga dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan dan tepat waktu.
17. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar. Semoga Allah SWT selalu memberikan kekuatan, kesehatan dan kebahagiaan kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memerlukan perbaikan, tentunya hal ini tidak terlepas dari keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman dan referensi peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat dan bisa memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
a. Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media Pembelajaran <i>LOOSE PARTS</i>	24
2.3 Berfikir Kritis	30
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Pemikiran.....	38
D. Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	41

D. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional Variabel	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Uji Prasyarat.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Institusi	49
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP	63
A. SIMPULAN	63
B. SARAN	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Pembelajaran	39
Gambar 3. 1 Rumusan Penelitian.....	43
Gambar 3. 2 Rumusan Penelitian.....	43
Gambar 4. 1 Gambar Struktur Pimpinan RA AISYIYAH	51
Gambar 4. 4 Gambar Aset Sekolah RA Aisyiyah Aman Medan.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 3. 2 Indikator Penilaian	45
Tabel 3. 3 Tabel Instrumen Pernyataan atau pertanyaan	47
Tabel 4. 1 Nama Tenaga Pendidikan Sekolah.....	52
Tabel 4. 2 Keadaan Siswa RA Aisyiyah Aman Medan.....	53
Tabel 4. 3 Aset Sekolah RA Aisyiyah Aman Medan.....	54
Tabel 4. 4 Data Validitas Berpikir Kritis.....	55
Tabel 4. 5 Realibilitas Instrumen.....	55
Tabel 4. 6 Tabel Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Seblum Diberikan Perlakuan	56
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Setelah Diberikan Perlakuan	56
Tabel 4. 8 Responden Siswa RA Aisyiyah Aman Medan	57
Tabel 4. 9 Tes Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis	58
Tabel 4. 10 Data heterokedastisitas	58
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lokasi Penelitian dan Kondisi Kelas	72
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 3 Surat Balasan Selesai Penelitian.....	78
Lampiran 4 Rubrik Pengamatan.....	79
Lampiran 5 Lembar Observasi	81
Lampiran 6 Data Pengamatan.....	85
Lampiran 7 Data Wawancara.....	89
Lampiran 8 Data Uji SPSS.....	95
Lampiran 9 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	97
Lampiran 10 Dokumentasi Kelas Eksperimen	98

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, butir 14 : "PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Pendidikan & Depdiknas., 2003).

PAUD merupakan investasi besar bagi keluarga dan masyarakat. PAUD dianggap sebagai cermin tatanan sosial, namun ada juga yang berpendapat bahwa berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada sikap dan perilaku masyarakat, dan berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada anak usia dini. jika penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berjalan dengan baik, maka proses pendidikan juga meningkat pada masa remaja dan dewasa (Yamin, 2010).

Berbagai perkembangan dan inovasi yang terlihat dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini, menunjukkan bahwa para pendidik dan masyarakat pada umumnya menyadari pentingnya menyelenggarakan pendidikan sejak usia dini. Guru selalu berusaha merencanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai strategi, metode dan media untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syafi' i & Dianah, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar anak adalah penggunaan media *Loose Parts*. Media *Loose Parts* merupakan media pendidikan yang memungkinkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan berpikir kritis serta kreativitasnya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Media *Loose Parts* adalah bahan lepas yang dapat digunakan dalam beberapa cara. Artinya, material yang dapat dipindahkan, diangkut, digabungkan, ditata ulang, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Misalnya barang-barang yang digunakan di sekitar rumah seperti

sedotan, papan plastik, tali, benang, ban bekas. Tujuan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* adalah agar anak bebas dan kreatif dengan cara membongkarnya sesuai dengan imajinasinya sendiri, sehingga anak dapat berpikir kritis dan kreatif serta memiliki imajinasi yang lebih kreatif. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Mereka juga bisa berkreasi dengan ikut serta dalam pelestarian lingkungan dan memahami bahwa barang bekas dapat didaur ulang menjadi mainan kemudian dirangkai menjadi barang yang bermanfaat (Mawaddah et al., 2022).

Dengan menggunakan media *Loose Parts* anak dapat merasa tertantang untuk membuat kreasi baru dengan variasi media yang disediakan, membuat kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru dan orang tua hendaknya memberikan stimulasi dengan berbagai media dan peralatan bermain untuk merangsang perkembangan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, serta mendorong mereka untuk terus tumbuh dan berkembang menjadi anak yang mencintai dan menghargai lingkungannya (Farida, 2020).

Belajar dengan media *Loose Parts* dapat merangsang pola pikir dan kreativitas pada anak, jelasnya Belajar dengan media *Loose Parts* dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak (Imamah & Muqowim, 2020). Berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat keputusan rasional tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang harus dipercaya. Untuk itu, sangat penting untuk mengajarkan berpikir kritis sejak dini, karena masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat strategis untuk mengembangkan pengetahuan yang ada (Slavin, 2017).

Tentunya kegiatan pembelajaran di PAUD harus selalu dibarengi dengan kegiatan pembelajaran (PAKEM) positif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang positif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan menarik yang merangsang rasa ingin tahu anak dan membuat mereka berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru (Sujiono, 2017).

Mengembangkan berpikir kritis pada anak usia dini dilakukan dengan menggunakan metode dan materi yang sesuai dengan tahapan berpikir anak.

Dengan kemampuan berpikir kritis mampu menemukan hal-hal baru yang belum diketahuinya, mengajukan pertanyaan, berani mengemukakan pendapat, serta menemukan perbedaan dan persamaan dengan apa yang dilihatnya. Kegiatan eksplorasi, latihan pemecahan masalah, dan memiliki keberanian untuk mengungkapkan ide-ide baru dapat merangsang kemampuan berpikir kritis anak (Poetri, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang sebelumnya pernah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak kelompok B di RA. Aisyiyah Aman Medan masih belum terstimulasi secara optimal. Diketahui bahwa masih banyak anak yang sulit memahami penjelasan guru jika tidak diulang beberapa kali, anak juga masih selalu bertanya tentang apa yang harus dikerjakan padahal guru sudah menyampaikan apa yang harus dilakukan seperti (menulis dikelang antar baris, mengikuti contoh yang sudah dibuat oleh guru, dan tidak boleh keluar garis, dan yang lainnya). Anak juga masih sulit dalam menyimpulkan sesuatu dengan rinci misalnya saja jika ditanya apa yang akan terjadi jika buang sampah sembarangan dan banyak sampah berserakan, rata-rata anak hanya menjawab kotor. Padahal jauh dari itu bisa menjadi sarang kuman dan bakteri, bisa terjangkit penyakit, dan lingkungan jadi tidak sehat dan tidak nyaman.

Pada sisi lain, kemampuan berpikir kritis anak dapat dilihat dari aktivitas bertanya. Pada sebagian besar anak di RA Aisyiyah Aman Medan tidak terlihat aktivitas bertanya terkait dengan aktivitas pembelajaran. Sebagian besar anak belum mampu memberikan komentar atas apa yang telah dilakukan teman sekelasnya. Pada saat kegiatan memperhatikan gambar, masih banyak anak yang belum mampu membedakan dengan jelas perbedaan yang ada dan lain sebagainya. Anak juga belum menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif misalnya membuat sebuah kreativitas dari bahan yang telah disiapkan lalu dieksplorasikan dari hasil pemikirannya.

Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher center*). Metode yang digunakan juga lebih cenderung menggunakan metode ceramah, dimana anak hanya mendengarkan dan menerima informasi tanpa melalui kegiatan mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan kegiatan yang mereka lakukan pada akhir masalah sehingga anak kurang terlibat

secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis anak juga kurang terasah. Banyak guru memilih metode ini karena mudah diterapkan dan tidak memerlukan alat khusus atau desain kegiatan anak (Sulandari, 2020). Pada saat kegiatan bercakap-cakap ataupun tanya jawab, terlihat hanya sebagian anak yang antusias merespon pertanyaan guru. Selain itu terlihat pada sebagian anak tidak antusias untuk berbicara atau mengungkapkan idenya atau hasil pemikirannya sendiri. Pada kriteria yang lain seperti mengobservasi, menganalisis dan membuat hipotesis juga masih belum terlihat jelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat digunakan yaitu dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis seperti dengan mengajak anak untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, mengekspresikan idenya yang salah satunya melalui kegiatan belajar sambil bermain. Untuk membantu anak meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya, peneliti memilih untuk menggunakan media *Loose Parts*.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI RA. AISYIYAH AMAN MEDAN***".

1.2. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kritis anak masih belum terstimulasi secara optimal (Masih Rendah) yang ditandai dengan masih banyak anak yang sulit memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru dan sulit menyimpulkan sesuatu dengan rinci.
2. Kemampuan berpikir kritis anak juga dapat terlihat dari aktivitas bertanya, sebagian anak masih terlihat pasif dan kurang aktif pada saat pembelajaran.
3. Anak juga terlihat belum mampu mengobservasi, menganalisis, menyimpulkan dan menyampaikan idenya pada saat pembelajaran.

4. Proses Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, (*teacher center*) dan cenderung monoton sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu stimulasi anak untuk lebih aktif dan eksploratif, salah satunya media *Loose Parts*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media *Looseparts* di RA. Aisyiyah Aman Medan
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Aman Medan?
3. Apakah dengan melalui media *Loose Parts* terjadi peningkatan kemampuan berpikir anak pada anak kelompok B di RA. Aisyiyah Aman Medan?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut ini :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kritis anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Aman Medan.
2. Untuk mengetahui apakah dengan melalui media *Loose Parts* terjadi peningkatan kemampuan berpikir anak pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA. Aisyiyah Aman Medan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ada dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan pengaplikasiannya dalam dunia pendidikan. Selain itu, peneliti dapat lebih peka

terhadap berbagai problematika dalam dunia pendidikan serta lebih kreatif dalam mengatasinya.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat Untuk Guru

Penelitian ini dapat memberi alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan, serta memperbanyak wawasan terkait perkembangan anak usia dini.

2. Manfaat Untuk Peserta didik

Mendapatkan pembelajaran dengan cara baru yang kreatif, produktif, inovatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media *Loose Parts*. Selain itu anak dapat memiliki kebebasan berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

3. Manfaat untuk Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi sekolah PAUD untuk memperkaya pengetahuan dan informasi melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis anak, dan agar sekolah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak. Kami dapat menyediakan media pendukung yang dapat membantu.

4. Manfaat Untuk Orang Tua

Bagi orang tua, yaitu mampu memberikan perhatian dan pendidikan yang baik di rumah dengan cara memberikan jawaban-jawaban logis dan mudah dipahami pada anak yang bertanya tentang sesuatu padanya sehingga tidak terjadi kesalah pahaman anak atas jawaban yang diterimanya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

a. Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius*, bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara/prolog. Di media Arab adalah mediator atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima berita. Media adalah alat itu satu-satunya yang bisa digunakan sebagai pengirim pesan untuk mencapai tujuan untuk mengajar. Artinya perantara/pengantar/penyampaian pesan dan informasi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan pendidikan pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah dosen, mahasiswa, lingkungan, kurikulum, strategi, metode dan media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan pemahaman dan berpikir (Harfiani & Fanreza, 2019).

Media pembelajaran memiliki beberapa pengertian, baik pengertian secara luas ataupun sempit. Pengertian media pembelajaran secara luas dimaknai sebagai setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengetahuan, sikap juga keterampilan. Sedangkan pengertian secara sempitnya, media pembelajaran adalah sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mahmuda, 2018).

Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, komputer, dan televisi (Azhari, 2015).

Selain disebut sistem penyampai atau pengantar, media yang sering di ganti dengan kata mediator, fungsi dan peran mediator untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar dan dalam isi pembelajaran. Selain itu, pengertian mediator adalah sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi mulai dari guru sampai peralatan yang canggih yang dapat di sebut media. Dengan kata lain media adalah alat yang mengandung materi untuk merangsang rasa anak untuk belajar (Badriyah, 2015).

Media adalah wadah atau alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan maksud atau tujuan yang dapat dipahami siswa sebagai suatu topik kajian. Media sendiri bermacam-macam tergantung dari materi yang diajarkan dan media serta alat yang digunakan untuk merangsang daya pikir siswa (Juli & Hutasuhut, 2017).

Media pembelajaran mencakup semua alat dan benda untuk menyampaikan gagasan, pesan, dan pemikiran dari yang mengirimkannya kepada penerima. dari sini ada sebagai pendidik Penerimaannya adalah siswa. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dalam proses pembelajaran (Liyana & Kurniawan, 2019).

Media Berasal dari kata *Medius* (Latin) berarti mediasi atau pengantar (Aprinawati, 2017). Secara umum Media dapat berupa manusia, materi, atau peristiwa yang membuat seseorang belajar dan menimba ilmu. Setiap media pembelajaran digunakan sebagai proses atau kegiatan pendukung untuk membahas materi. Siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang suatu materi. Hal ini juga dapat membantu guru yang sedang mencari bahan pembelajaran (Fauzidin, 2015).

Media pembelajaran adalah benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak, dan benda tersebut digunakan untuk membantu anak memahami pelajaran yang dipelajarinya (Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi dan situasi pengajaran tertentu. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian pesan menjadi bahan ajar dari seorang guru kepada seorang siswa. Jadi, media pembelajaran adalah perantara atau pengantar materi pembelajaran untuk memastikan pemahaman yang tepat oleh siswa (Maulana et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus ada dalam proses pembelajaran yang efektif. Tanpa kehadiran dan media pembelajaran kegiatan siswa menjadi pasif dan membosankan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu permasalahan pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan beragam dalam pembelajaran anak usia dini yang berdampak pada efektifitas pendidikan yang diberikan (Sari & Linda, 2020).

Media pembelajaran berisi pesan-pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Media pembelajaran dapat berupa video, televisi, media cetak, komputer, guru, dan lain-lain. Semua media pembelajaran tersebut memiliki keunggulan dukungan materi yang lebih mudah dari guru (Hendraningrat & Fauziah, 2021).

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan, memperlancar proses pembelajaran antara siswa dan guru. Hal-hal yang dapat memotivasi belajar tergantung siswa dan bahan ajar meningkatkan penggunaan media pembelajaran mendapat perhatian siswa. bahan ajar memiliki arti yang lebih jelas yaitu membantu siswa memahami dan menguasai tujuan dari materi yang dipelajari (Moto, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna atau pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang proses pembelajaran pada anak usia dini dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan sebagai bekal untuk pendidikan selanjutnya (R. Rupnidah, 2022).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media proses kegiatan belajar mengajar menjadi semakin bermanfaat. Penggunaan media diharapkan dapat memberikan efek positif seperti mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bermanfaat memberikan umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal (Guslinda & Dr. Rita Kurnia, 2018).

Media adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru/pelatih, lingkungan sekolah dan buku terlibat dalam media (Arsyad, 2014)

Media pembelajaran, yaitu perangkat, metode, atau bentuk teknologi untuk menyampaikan pesan yang membantu memperkuat materi pembelajaran dan melibatkan serta memotivasi siswa atau siswa untuk berpartisipasi dalam meningkatkan proses belajar mengajar (Guslinda, 2018). Media merupakan suatu yang kompleks dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa yang berperan sebagai pelaku dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Aud, 2018)

Berdasarkan pandangan-pandangan yang disampaikan oleh para ahli mengenai media dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dengan maksud mengkomunikasikan maksud dan tujuan agar dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media adalah sebuah perantara untuk menyalurkan informasi dan pesan agar mencapai tujuan

yang diinginkan antara sumber dan penerima. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perhatian, kemampuan dan perasaan anak sehingga anak dapat memproses belajar pada diri anak.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran Secara umum media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar atau mengajar berupa alat yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa, yang antara lain meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep yang abstrak, serta meningkatkan daya serap dalam pembelajaran (Setiawan, 2018). Fungsi media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses penerimaan materi yang disampaikan juga mempermudah mencapai keberhasilan pembelajaran, ini dikarenakan anak lebih tertarik juga termotivasi dalam mempelajari materi yang dibahas. Penggunaan media merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi bermakna, guru tidak hanya menyampaikan dengan kata-kata atau ceramah tapi dapat membawa siswa untuk memahami materi secara nyata (Nurrita, 2018a). Dalam menggunakan media pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan keinginan anak untuk belajar dan membantu anak dalam meningkatkan kemauan belajar anak. Pada dasarnya karakter dan sifat anak berbeda-beda maka dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan mutu belajar anak. Dalam kegiatan berinteraksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak sehingga otak dapat berfungsi secara optimal
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak
- 3) Media dapat melampaui ruang kelas
- 4) Media memungkinkan adanya interaksi antar anak dengan lingkungannya.
- 5) Media menghasilkan beragam pengamatan

- 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- 7) Media membangkitkan keinginan dan minat baru (Khadijah & Ag, 2015).

Selain ini fungsi media menurut (Nurrita, 2018a), yaitu:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam audio
- 2) Memanipulasi keadaan atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran guru dapat memperlihatkan bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa dengan media gambar dapat meningkatkan semangat siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, fungsi media pembelajaran adalah upaya guru untuk memfasilitasi pemberian materi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar anak dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Hal ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih berkesan karena guru tidak hanya menjelaskan, tetapi menunjukkan kepada siswa contoh nyata dari materi yang dipelajarinya.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran PAUD

Macam-macam media yang digunakan untuk pembelajaran berupa gambar, gambar, dll. antara lain sebagai berikut:

- a. Media visual/grafik, yaitu media yang hanya dapat dilihat. Media ini sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran (NURLAELA, 2018). Berikut beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain:

1. Gambar/foto dengan fitur dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan visual (seperti tulang daun dan serangga), memperjelas masalah, murah untuk didapatkan dan mudah digunakan. Ada enam syarat gambar/foto yang baik untuk digunakan sebagai media edukasi:

- a. Asli (Jujur/Asli)
- b. sederhana (poin)
- c. Ukuran yang relatif
- d. Mengandung gerakan (melihat objek selama kegiatan tertentu)
- e. Gambar atau foto hasil karya siswa sendiri sangat bagus.
- f. gambarnya bagus dan sesuai secara artistik; dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 1. Sketsa: Diagram atau konsep sederhana untuk mengilustrasikan bagian-bagian utama tanpa merinci.
 2. Diagram: Seperti gambar sederhana, diagram sirkuit menggambarkan dengan garis dan simbol struktur kerangka objek.
 3. Bagan: Memiliki fungsi utama untuk menyajikan ide dan konsep yang sulit disampaikan secara visual atau verbal.
 4. Grafik: Diagram sederhana yang menggunakan titik, garis, atau gambar untuk melengkapinya adalah simbol kata yang umum digunakan.
 5. Animation: Gambar transmisi singkat dalam menyampaikan pesan dalam suatu kejadian tertentu.
 6. Poster: Gambar yang membantu Anda membuat tindakan berdampak memotivasi tindakan pada mereka yang melihatnya.
 7. Maps/Globes: Menyajikan data dan informasi tentang posisi.
 8. Lembaran flanel: Media grafis yang efektif untuk menampilkan pesan tertentu ke target tertentu.
 9. Papan buletin: Untuk membantu menjelaskan sesuatu dan menceritakan apa yang terjadi di beberapa titik.
 - a. Media Audio: media audio mengacu pada bagian pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dengan simbol pendengaran, baik verbal maupun nonverbal.

- b. Media proyeksi (audio visual): Dengan kata lain, media proyeksi harus diproyeksikan terlebih dahulu oleh proyektor agar dapat dilihat oleh target. Media ini dapat disertai dengan rekaman audio.

Variasi dan jenis media yang tersedia untuk pembelajaran sangat banyak sehingga dalam perkembangannya telah dilakukan upaya untuk mengelompokkan dan mengkategorikan media-media tersebut sesuai dengan kesamaan karakteristiknya (Zaman, 2017). Para ahli yang disebutkan dalam proses klasifikasi adalah: Rudy Bretts, Duncan, Briggs, Gagne , Edling, Schramm, Allen dan masih banyak lagi. Namun, di antara berbagai pengelompokan media yang mereka buat, belum ada konsensus tentang taksonomi yang diterima secara umum atau taksonomi komprehensif media, khususnya untuk sistem pembelajaran. Nyatanya, tampaknya tidak ada sistem kategorisasi yang valid dan diterima secara umum.

Sehubungan dengan itu, jenis media pembelajaran ini dapat dibagi menjadi tiga kelompok utama (Zaman, 2017) seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

1. Media Visual Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual jenis ini tampaknya paling banyak digunakan di lingkungan PAUD untuk menyampaikan isi topik pendidikan yang dipelajari oleh para guru. Media gambar meliputi media yang dapat diproyeksikan (gambar yang ditampilkan) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (gambar yang tidak ditampilkan). Media video proyeksi pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi (disebut proyektor) untuk memproyeksikan gambar dan karakter ke layar. Media yang diproyeksikan ini dapat berupa proyeksi media tetap, seperti gambar diam, dan proyeksi bergerak, seperti gambar bergerak. Alat proyeksi membutuhkan listrik dan ruang, tetapi itu sudah cukup.
2. Jenis alat proyeksi yang biasa digunakan untuk menyampaikan materi di PAUD antara lain: OHP (*overhead projection*) dan slide suara. Lembaga PAUD di perkotaan yang dapat menampilkan alat proyeksi tentunya sangat menguntungkan karena pembelajaran dapat dirancang

lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media non proyeksi. Namun, secara umum lembaga PAUD di daerah tertentu, khususnya di pedesaan, belum bisa menyediakan media proyeksi karena harganya yang dianggap terlalu mahal. Selain itu, penggunaan dan pemeliharaan alat proyeksi juga memerlukan keahlian khusus yang sesuai bagi guru. Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media grafis, media model, dan media realia. Coba Anda perhatikan beberapa karakteristik dari masing-masing media tersebut di bawah ini:

- a. Gambar diam atau gambar mati adalah gambar atau yang diwakili dalam sebuah foto. Gambar diam atau gambar mati adalah foto atau gambar yang direpresentasikan secara fotografis, seperti gambar orang, binatang, tempat, atau benda lain yang berkaitan dengan pokok bahasan/subjek yang disampaikan. Beberapa adalah gambar diam yang unik, rangkaian gambar diam media audio visual yang terhubung bersama. Keuntungan yang didapat dari penggunaan media diam ini antara lain: (1) media ini dapat mengubah ide/gagasan abstrak menjadi ide yang lebih konkrit; banyak digunakan, dll. (2) mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain, (3) tidak mahal untuk dibeli, dan (4) dapat digunakan di semua tahapan dan mata pelajaran kegiatan pendidikan. Media ini memiliki beberapa kelemahan. Ini berarti ukuran gambar mungkin terlalu kecil bila digunakan dengan kelas besar. Gambar diam juga merupakan media dua dimensi dan tidak dapat bergerak.
- b. Media grafis adalah media tampilan dua dimensi (*non fotografi*) yang dirancang khusus untuk menyampaikan pesan pendidikan. Unsur yang termasuk dalam media grafis ini adalah gambar dan karakter. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan dengan menggunakan kata-kata, angka, dan tanda (simbol). Dalam menggunakan media grafis tersebut perlu dipahami dan dipahami makna dari simbol-simbol tersebut. Hal ini

memungkinkan media ini untuk lebih efektif menyajikan materi pelajaran mereka kepada anak-anak. Mediana sederhana, menarik perhatian, tidak mahal, dan mudah disimpan dan diangkut. Jenis media grafis ini antara lain Grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik.

- c. Media model merupakan media tiga dimensi yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan anak usia dini. Media ini merupakan tiruan dari benda nyata seperti: benda terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu tinggi, jarang. Objek yang ditemukan atau terlalu kompleks untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dibedakan dari bentuk aslinya. Jenis model media adalah: Model padat, model potong, model rakitan, model kerja, dummy, diorama. Masing-masing jenis model ini dapat tetap memiliki ukuran yang sama, apakah lebih kecil atau lebih besar dari objek sebenarnya.
 - d. Media realitas adalah alat pendidikan visual yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak. Realita ini adalah model dan objek nyata seperti: Mata uang, tumbuhan, hewan, dll
3. Media audio adalah media yang berisi pesan-pesan dalam bentuk auditori (*audible only*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi anak untuk mempelajari isi topik tersebut. Contoh pembawa suara adalah program kaset audio dan program radio. Penggunaan media audio pada pendidikan anak usia dini umumnya membantu melatih keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman menyimak. Karena sifat pendengarannya, media ini memiliki kelemahan yang harus diatasi dengan menggunakan media lain.

Poin-poin berikut ini harus diingat saat menggunakan media audio anak usia dini yaitu:

- a. Media ini hanya berguna bagi mereka yang sudah memiliki kemampuan berpikir abstrak. Di sisi lain, kita tahu bahwa anak usia dini masih berpikir konkrit, sehingga penggunaan media tuturan anak

usia dini memerlukan berbagai modifikasi yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

- b. Media ini membutuhkan konsentrasi yang lebih tinggi daripada media lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media audio pada anak usia dini memerlukan teknik-teknik tertentu tergantung kemampuan anak.
- c. Karena sifatnya pendengaran, pengalaman visual juga diperlukan jika kita ingin mencapai hasil belajar optimal yang dicapai anak. Penguasaan belajar dapat dicapai dengan menguasai kosa kata, bahasa, dan struktur kalimat.
- d. Media Audio-Visual Seperti namanya, media ini menggabungkan media audio dan visual dan biasa disebut dengan media audio-visual. Penggunaan media audiovisual ini membuat penyajian konten tematik untuk anak menjadi lebih lengkap dan optimal. Selain itu, dalam batas-batas tertentu, media tersebut juga dapat menggantikan peran dan tugas guru. Guru tidak selalu berperan sebagai fasilitator materi, karena penyajian materi dapat tergeser oleh media. Peran guru dapat ditransformasikan menjadi pendamping belajar. Singkatnya, itu membuat belajar lebih mudah bagi anak-anak. Contoh media audiovisual ini adalah program televisi/video pendidikan/pendidikan, program slide suara dan lainnya.

Karena anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, maka media pembelajaran merupakan media atau alat yang berperan sebagai perantara dalam mentransmisikan pembelajaran kepada anak usia dini, namun pada dasarnya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran sangat penting bagi perkembangan anak. Itu harus dapat merangsang semua aspek pembelajaran dan mengatasi kebosanan pada anak sehingga pembelajaran menjadi efisien. Berikut adalah jenis-jenis media bermain (K. Dewi, 2021) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak Taman Kanak-Kanak.

- a. Media audio yang biasa disebut media menyimak, dapat menyampaikan pesan melalui suara, dan dapat menggabungkan suara seperti nada suara, musik, dan efek suara untuk memperkuat isi pesan.

- b. Media visual adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan dalam bentuk simbol-simbol visual.
- c. Media audio visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara, gambar dan teks. Media audio visual dapat dibagi menjadi dua kategori: televisi dan film.
- d. Media lingkungan merupakan tempat atau suasana (situasi) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini. Yakni, (Yaumi & Ibrahim, 2013) menyatakan bahwa media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, dimana anak ditempatkan atau diletakkan pada tempat-tempat yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman sekolah, museum, dan tempat wisata lainnya yang memiliki nilai pendidikan. Dengan kata lain, media lingkungan dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan anak untuk mengarahkan pikirannya pada kreativitas, seperti menjalankan berbagai tempat berlindung dari aktivitas hingga memperoleh perangkat perilaku baru. Yakni, (Yaumi & Ibrahim, 2013) lingkungan belajar dapat diartikan sebagai laboratorium anak usia dini, atau tempat dimana anak usia dini dapat bereksplorasi, berekspresi, mengekspresikan diri, dan menerima konsep dan informasi baru sebagai bentuk hasil belajar.

Dari beberapapendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat penting digunakan untuk memudahkan pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan juga berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran dengan lebih baik (Nurrita, 2018).

Pengembangan media pembelajaran berkaitan dengan kreatifitas. Kreatifitas guru dalam pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan karena sangat berkaitan dengan pemilihan media, pengetahuan tentang penggunaan media harus terus ditingkatkan agar guru selalu memperoleh ide atau kreatifitas dalam pembelajaran (Alwi, 2017).

Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif tetapi siswa juga aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

- 1) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik;

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa

- 2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat;

Siswa yang belajar dengan media pembelajaran maka belajar menjadi efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 3) Membantu konsentrasi belajar siswa;

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa dalam menerima materi yang diberikan guru.

- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa;

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di kelas maka perhatian siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat.

- 5) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar;

Menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

- 6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran;

Agar proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang aktif tetapi siswa juga harus terlibat aktif

dalam mengikuti pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam pembelajaran (Nurrita, 2018).

Pengembangan Media Pembelajaran Kemampuan lain yang harus dikuasai oleh guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini banyak terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan (Zaman, 2017).

1. Perancangan/Desain Media Bila kita akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak usia dini maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah sebagai berikut:
 - a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
 - b. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas
 - c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
 - d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
 - e. Membuat desain media
 - f. Melakukan revisi Langkah-langkah tersebut jika digambarkan dalam bentuk bagan maka akan diperoleh model pengembangan.
2. Pembuatan Media , tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai kulminasi atau puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Mengapa demikian? Hal tersebut mengingat produk akhir dalam proses pengembangan media adalah dihasilkannya media sebagaimana yang telah direncanakan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Sebagus apapun desain yang dirancang pada akhirnya akan sangat bergantung pada sejauhmana produk media jadi yang dihasilkan dan siap digunakan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contoh media pembelajaran tersebut adalah alat permainan dalam bentuk bola tangan. Bola suara dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif/pengetahuan anak. Misalnya bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam bunyi-bunyian, dan lainlain.
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya. Sebagai contoh bekas bungkus susu bubuk dapat kita gunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan

- daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
 - f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal.
 - g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contoh puzzle (kepingan gambar). Tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh anak akan berbeda antara anak TK-A dengan anak TK-B. Hal ini disebabkan dari kemampuan yang dimiliki anak pada kedua tingkat tersebut berbeda.
3. Evaluasi Media, Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Apapun juga media yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi itu ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diingat dan dilakukan karena banyak orang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti seratus persen ditanggung baik. Anggapan itu sendiri tidaklah keliru karena sebagai pengembang media secara tidak langsung telah menurunkan hipotesis bahwa media yang dibuat tersebut dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan mengujicobakannya ke sasaran yang dimaksud.

- a. Jenis evaluasi media Ada dua macam bentuk pengujian media yang kita kenal yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Dalam bentuk akhirnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan orang lain atau mungkin anda sendiri, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media tidak hanya dianalisis secara teoretis tetapi benar-benar telaj dibuktikan di lapangan.
- b. Prosedur/tahapan evaluasi media Prosedur atau tahapan evaluasi media terkait dengan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam mengevaluasi media yang telah dibuat. Sekali lagi perlu ditegaskan bahwa dengan evaluasi ini diharapkan hasil media yang dibuat terjamin keandalannya.

Pengembangan media pembelajaran bertujuan agar pendidik mampu melaksanakan kompetensi pedagogi yang berkualitas sehingga menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan pada anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran yang bervariasi bermanfaat bagi anak usia dini dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang nyata pengembangan media pembelajaran yang menarik dan aplikatif membawa dampak dalam memaksimalkan hasil perkembangan anak. pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan oleh pendidik agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan agar mengoptimalkan alat indra yang digunakan oleh peserta didik sehingga

semakin besar kemungkinan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik (Handayani, 2020).

Dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting dan harus dimiliki oleh guru, dan guru juga harus memiliki kreatifitas untuk mengembangkan media sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta guru dan siswa terlibat aktif semuanya.

2.2 Media Pembelajaran *LOOSE PARTS*

2.2.1 Pengertian *LOOSE PARTS*

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar anak adalah penggunaan media *Loose Parts*. Media *Loose Parts* merupakan media pendidikan yang memungkinkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan berpikir kritis serta kreativitasnya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Media *Loose Parts* adalah bahan lepas yang dapat digunakan dalam beberapa cara. Artinya, material yang dapat dipindahkan, diangkut, digabungkan, ditata ulang, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Misalnya barang-barang yang digunakan di sekitar rumah seperti sedotan, papan plastik, tali, benang, ban bekas. Tujuan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* adalah agar anak bebas dan kreatif dengan cara membongkarnya sesuai dengan imajinasinya sendiri, sehingga anak dapat berpikir kritis dan kreatif serta memiliki imajinasi yang lebih kreatif. selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Mereka juga bisa berkreasi dengan ikut serta dalam pelestarian lingkungan dan memahami bahwa barang bekas dapat didaur ulang menjadi mainan kemudian dirangkai menjadi barang yang bermanfaat (Mawaddah et al., 2022a).

Dengan menggunakan media *Loose Parts* anak dapat merasa tertantang untuk membuat kreasi baru dengan variasi media yang disediakan, membuat kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru dan orang tua hendaknya

memberikan stimulasi dengan berbagai media dan peralatan bermain untuk merangsang perkembangan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, serta mendorong mereka untuk terus tumbuh dan berkembang menjadi anak yang mencintai dan menghargai lingkungannya (Farida, 2020). Belajar dengan media *Loose Parts* dapat merangsang pola pikir dan kreativitas pada anak, jelasnya Belajar dengan media *Loose Parts* dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak (Imamah & Muqowim, 2020).

Loose Parts adalah media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, memanipulasi, atau menggunakan imajinasinya secara kritis untuk membantunya memproses secara formal ide-ide yang muncul di benaknya (Wardhani et al., 2021). *Loose Parts* tidak hanya mendukung perkembangan anak saja, tetapi juga membantu mereka terhubung dengan lingkungannya. mainan yang dirancang juga untuk tujuan tertentu.

Loose Parts adalah benda lepasan yang dapat digunakan sebagai media bermain konstruktif, menggabungkan, merakit, membangun, dan lain-lain sesuai dengan keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan termasuk berpikir kritis. *Loose Parts* adalah barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan bagian lepas seperti ranting, buah cemara, kerang, batu, daun, bunga dan benda alam lainnya. Orang tua dan guru dapat mengumpulkan bagian lepas dari mana saja (Nurjanah, 2020).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *Loose Parts* bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose Parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda lainnya.

2.2.1 Langkah-Langkah Penggunaan Pembelajaran Media Loose Part

Langkah-langkah penggunaan media loose part dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pembentukan, perluasan, dan pengembangan. Setelah itu, level tertinggi dalam memainkan loose part adalah membangun makna dan tujuan dalam bermain (Siantajani, 2020).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan juga sudah dilakukan dengan cukup baik, karena langkah pertama yang dilakukan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain, dan strategi beres-beres yang mana langkah-langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan loose parts. Pada tahap edukasi ini anak berada di tahap eksplorasi. Sehingga, penting bagi guru untuk membiarkan anak mengeksplorasi media yang akan digunakan seluas-luasnya (Wartisah, 2021).

Langkah kedua yang dilakukan yaitu pada saat memulai permainan menggunakan loose parts, guru menstimulasi ide anak, menata *Loose Parts*, dan memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, hal tersebut merupakan tahap ekspansi dalam menggunakan media *Loose Parts*, namun pada tahap ini guru belum menata *Loose Parts* dengan maksimal. Pada tahap ini guru melakukan invitasi dan provokasi. Invitasi memiliki maksud agar dapat mengundang anak melalui penataan material-material yang akan digunakan dengan semenarik mungkin. Penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran ternyata dapat membuat anak antusias, hal tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil, karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan

Selanjutnya adalah guru melakukan provokasi yang berarti guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi (Siantajani, 2020). Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak. Pada saat kegiatan pembelajaran mengenal konsep ukuran, guru di Taman Kanak-Kanak membiarkan anak untuk melakukan kegiatan sesuai idenya namun tetap berkaitan dengan konsep ukuran.

Adapun langkah terakhir yang dilakukan adalah menilai perkembangan anak dengan memerhatikan waktu untuk melakukan penilaian dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, jenis penilaian yang digunakan oleh guru adalah penilaian skala rating diperoleh dari hasil observasi, yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan cara melihat kemampuan anak juga bertanya pada anak, untuk mengukur tingkat pemahaman anak dalam konsep ukuran. Setelah ketiga tahapan terlewati, maka guru dan sampai pada tahap membangun makna dan tujuan bermain. Biasanya tahap ini dapat dilakukan pada saat kegiatan akhir pembelajaran yaitu evaluasi, untuk melihat kemajuan perkembangan anak yang mana anak dapat memaknai sekelilingnya dengan permainan yang telah dilakukan (Farida, 2020)

Berdasarkan hal itu, dalam penggunaan media loose parts pada saat pembelajaran mengembangkan kemampuan mengenal konsep ukuran perlu melewati tahapan-tahapan yang sesuai dengan teori. Karena, dengan melalui tahapan-tahapan tersebut guru dapat membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan *Loose Parts* sehingga kegiatan berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Adapun bermain bebas menggunakan *Loose Parts* tentu dibolehkan untuk anak, namun tidak sembarang menggunakan dan tidak boleh digunakan untuk main-main saja. Permainan menggunakan *Loose Part* tetap perlu memperhatikan perkembangan anak meski hanya bermain bebas.

2.2.2 Pentingnya Penggunaan Media *LOOSE PARTS*

Media *Loose Parts* dapat merangsang perkembangan cara berpikir yang berbeda dan unik pada anak, dimana penggunaan *Loose Parts* tidak ada aturannya, kemungkinannya tidak terbatas dan anak dapat mengeksplorasinya lebih jauh. Materi yang mudah ditemukan dan dapat merangsang perkembangan anak dengan melatih berbagai kemungkinan berpikirnya. Selain itu, media ini menawarkan kemungkinan bagi anak-anak untuk memutuskan sendiri apa yang ingin mereka buat dengan media tersebut dan bahan apa yang mereka butuhkan dalam permainan mereka (Ridwan et al., 2022)

Loose Parts ini bukan hanya mendukung perkembangan anak saja, tetapi juga membantu anak untuk terhubung dengan lingkungannya serta mempersiapkan anak untuk kemampuannya di Abad ke 21. *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik, perkembangan motorik halus dan motorik kasar, dan perkembangan seni (Reza Muhammad, Khotimah Nurul, 2022).

Loose Parts dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek perkembangan anak, seperti memecahkan masalah sederhana, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan konsentrasi. Selain itu juga dapat merangsang motorik halus dan kasar anak, mengembangkan kemampuan ilmiah awal anak, mengembangkan bahasa atau literasi anak, mengembangkan seni, bahkan mengembangkan pemikiran logis anak dalam matematika. Anak dapat memecahkan masalah sederhana untuk mengembangkan kreativitas, berfikir kritis dan meningkatkan konsentrasi (Nurfadilah et al., 2020).

Dari paparan diatas bisa kita pahami bahwa *Loose Parts* bukan hanyasebuah mainan tapi media edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk mengeksplorasi lingkungannya secara bebas. Media loose part yang memiliki sifat mudah dibentuk, dirubah, dan dibangun kembali membuat anak mendapatkan kebebasan dalam mengembangkan kemampuannya dalam berfikir kreatif, kritis, kolaboratif, komunikatif, dan pemecahan masalah sederhana sehingga media ini juga penting digunakan dalam proses pembelajaran.

2.2.3 Manfaat *LOOSE PARTS*

Loose Parts merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya, media *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek. Adapun manfaat menggunakan media *Loose Parts* adalah:(a) meningkatkan permainan kreatif dan imajinatif, (b) meningkatkan sikap

kooperatif dan bersosialisasi, (c) membuat anak lebih aktif secara fisik, dan (d) terutama di ruang terbuka (Anita Damayanti et al., 2020). Oleh karena itu penggunaan media dengan *Loose Parts* Media memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkoordinasikan pekerjaan antara mata, kaki dan pikirannya secara bersamaan. Hal ini tentunya sangat bermanfaat bagi anak usia dini, dimana aspek perkembangan anak membutuhkan stimulasi yang sangat baik, dan/atau pada masa perkembangan anak usia dini khususnya pada aspek motorik halus anak, melalui media yang tepat.

Penggunaan loose part dalam pembelajaran di Paud Tunas Harapan dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda karena anak dapat berkreasi tanpa batas secara bebas. Seperti pendapat (Fono & Ita, 2021) bahwa kreativitas di kembangkan dengan memberikan kesempatan anak secara bebas dalam mengekspresikan diri, menemukan sendiri alternative pemecahan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri saat beraktivitas main. Adapun manfaat loose part sebagai media pembelajaran yang dapat yaitu meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan sikap sosialisasi dan kooperatif, meningkatkan keaktifan anak di kelas, mendorong anak untuk bisa berkomunikasi dengan baik serta memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi sesuai keinginannya. Pembelajaran dengan menggunakan media loose part merupakan salah satu cara yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak. Untuk itu, selanjutnya guru diharapkan dapat membimbing, mengarahkan anak untuk mampu mengembangkan potensinya dengan media bahan loose part. Dengan pembelajaran menggunakan bahan loose part anak akan lebih bisa mengoptimalkan seluruh perkembangannya.

Loose Parts (Kulsum, 2022) merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. Bahan ajar *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti, pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (Science), pengembangan bahasa (*Literasi*), Seni (*Art*), logika berpikir matematika (*Math*), teknik

(*Engineering*), dan teknologi (*Technology*). Adapun manfaat *Loose Parts* antara lain:

- a. Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak.
- b. Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak.
- c. Anak menjadi lebih aktif secara fisik.
- d. Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.
- e. Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka
- f. Lebih hemat karena murah dan mudah didapat.
- g. Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu seiring dengan meningkatnya keterampilan anak, karena dapat didesain ulang setiap hari.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui media *Loose Parts* dapat mendorong anak untuk menciptakan hal-hal baru dengan menggunakan variasi media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, sebaiknya guru dan orang tua memberikan stimulasi dengan berbagai media dan alat bermain untuk merangsang perkembangan dan keterampilan anak agar selalu tumbuh dan berkembang menjadi anak yang cinta dan menghargai lingkungannya.

2.3 Berfikir Kritis

2.3.1 Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir adalah kegiatan yang dilakukan orang sepanjang waktu, bahkan ketika mereka sedang tidur. Berpikir dan memecahkan masalah adalah pekerjaan terpenting bagi otak, bahkan dengan kapasitasnya yang tidak terbatas. Pikiran juga merupakan aktivitas jiwa, yang arahnya ditentukan oleh masalah yang dihadapi. Proses ini diawali dengan pembentukan pemahaman, dilanjutkan dengan pembentukan opini, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan atau pengambilan keputusan. “ Berpikir cepat dan

berpikir lambat memiliki dampak yang luar biasa pada pembelajaran individu, terutama belajar bagaimana memecahkan masalah” . Oleh karena itu, orang selalu memberi seseorang kesempatan untuk memperoleh pemahaman atau mengambil keputusan. berpikir untuk bertindak atau memberikan alternatif keputusan untuk bertindak (MUSTAQIM, 2008)

Berpikir didefinisikan sebagai aktivitas mental merumuskan, memahami, mensintesis, dan menarik kesimpulan. Jadi, dapat dipahami bahwa dalam berpikir memerlukan segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan, untuk memahami segala sesuatu yang menjadi objek pemikiran, baik dalam mengenai aktivitas mandiri, kegiatan pembelajaran, dan lain sebagainya.

Berpikir pada dasarnya merupakan rangkaian kognisi yang bersifat pribadi atau pemrosesan informasi (information processing) yang berlangsung terus dari munculnya suatu stimulus sampai munculnya respon. Manusia memiliki kapasitas berpikir kognitif yang luar biasa yaitu berpikir. Untuk memahami pentingnya berpikir kritis, Berikut beberapa pendapat dari para ahli:

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat keputusan rasional dari masalah yang kompleks. Berpikir kritis adalah konsep bereaksi terhadap pikiran secara sistematis ketika pikiran hanyalah pikiran biasa. Berpikir menggunakan aktivitas kognitif yang lebih sedikit seperti analisis, berpikir sistematis, kesimpulan, ulasan atau evaluasi sedangkan berpikir kritis menggunakan sistem aktivitas kognitif yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis sejak usia dini. Oleh karena itu, semua anak mampu berpikir kritis, namun kemampuan berpikir kritisnya berkembang jika mendapat stimulasi yang tepat sedini mungkin. (Imamah & Muqowim, 2020)

Berpikir Kritis adalah salah satu Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skills/HOTS* bersama dengan Berpikir Kreatif, Berpikir Kreatif, Pemecahan Masalah dan Berpikir Refleksi (Ratna Hidayah, 2017). Berpikir kritis ini sebagai berpikir reflektif dan mendefinisikannya sebagai pertimbangan yang aktif, terus-menerus, dan teliti mengenai sebuah

keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dipandang dari sudut alasan- alasan yang mendukungnya dan kesimpulan- kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya.

Ciri-ciri seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis, yaitu mampu menyelesaikan suatu masalah dengan tujuan tertentu, mampu menganalisis dan menggeneralisasikan ide-ide berdasarkan fakta yang ada, serta mampu menarik kesimpulan dan menyelesaikan masalah secara sistematis dengan argumen yang benar. Apabila seseorang hanya mampu menyelesaikan masalah tanpa mengetahui alasan konsep tersebut diterapkan maka ia belum dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis (Rachmantika & Wardono, 2019).

Menurut pendapat di atas, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan memecahkan masalah dengan cara berpikir secara teliti, aktif, dan menyeluruh, dalam menganalisis informasi diterima, dengan menyertakan alasan-alasan yang rasional sehingga setiap tindakan yang akan diambil dapat dilakukan dengan benar. Dengan kata lain, berpikir kritis tidak hanya memikirkan sebagai aktivitas mental saja, tetapi juga belajar meneliti dengan menggunakan bukti dan logika.

2.3.2 Faktor-Faktor Pendukung Berpikir Kritis

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis adalah genetika dan lingkungan (Mohammad Ali, 2012). Berikut penjelasannya:

a. Faktor Hereditas

faktor hereditas (genetik) berkaitan dengan apa yang diwariskan sejak lahir ke biologi, dari orang tua ke anak dan cucu. Faktor Hereditas ini merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan sosial dan emosional. Penelitian telah menunjukkan bahwa faktor hereditas mempengaruhi kemampuan intelektual, dan salah satunya dapat menentukan perkembangan sosial dan emosional anak.

Semenjak anak dalam kandungan, anak lebih memiliki sifat-sifat yang menentukan kapasitas intelektualnya. Secara potensial anak telah membawa

kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan baik kemampuan berpikir pada tingkat normal, di atas normal, maupun di bawah normal. Namun, potensi ini tidak akan berkembang atau terwujud secara optimal apabila lingkungan tidak memberi kesempatan untuk berkembang.

b. Faktor Lingkungan

Ada dua unsur lingkungan yang mempengaruhi perkembangan berpikir anak: rumah dan sekolah. Intervensi terpenting yang dilakukan keluarga atau orang tua adalah agar anak mendapatkan pengalaman di berbagai bidang kehidupan sehingga dapat memberi anak banyak informasi yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir secara baik. Sedangkan sekolah menjadi lembaga formal yang bertugas meningkatkan perkembangan anak, termasuk perkembangan pemikirannya (Mohammad Ali, 2012). Faktor lingkungan didefinisikan sebagai kekuatan kompleks dari dunia fisik dan sosial yang mempengaruhi struktur biologis dan pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosional anak sebelum dan sesudah lahir. Faktor lingkungan mencakup semua pengaruh lingkungan termasuk keluarga, sekolah dan pengaruh masyarakat.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis anak (Ramadhanti, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Kondisi Fisik

Aspek yang paling fundamental yang dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir adalah kondisi fisiknya, jika kondisi fisik sedang tidak baik maka akan menyebabkan seseorang tidak semangat saat belajar dan daya konsentrasi yang lemah sehingga kemampuan berpikirnya tidak dapat berkembang secara optimal.

2. Motivasi

Motivasi erat kaitannya dengan kemampuan berpikir, dengan memotivasi anak dapat menimbulkan dorongan dalam dirinya untuk semangat dalam belajar, sehingga kemampuan berpikirnya dapat berkembang secara optimal.

3. Kecemasan

Kecemasan merupakan keadaan emosional seseorang yang dapat membatasi seseorang dalam berpikir.

4. Perkembangan intelektual

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan intelektual seseorang adalah usis. semakin bertambah umur anak, semakin matang kemampuan berpikirnya.

5. Interaksi

Interaksi antara pendidik dan anak merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis, jika pendidik mampu menghadirkan pembelajaran dalam kelas yang menyenangkan dan bermakna, serta mampu memberikan hubungan timbal balik yang baik, maka tentu saja anak akan mudah menerima materi pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dengan baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis anak.

2.3.3 Tujuan Berpikir Kritis

Tujuan berpikir kritis adalah untuk menciptakan pikiran berpikir kritis yang mendorong siswa untuk mempertanyakan apa yang mereka dengar, memeriksa pikiran mereka sendiri, dan memastikan bahwa logika yang kontradiktif atau cacat muncul (Sapriya, 2016).

Kemampuan berpikir kritis mendorong anak untuk memunculkan ide dan pemikiran baru tentang isu-isu dunia. Anak dilatih untuk memilih di antara pendapat yang berbeda sehingga mereka dapat membedakan mana yang benar dan mana yang tidak. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak membantu anak mempertimbangkan data dan fakta yang sebenarnya muncul dan menarik kesimpulan.

Tujuan kemampuan berpikir kritis pada anak adalah untuk membiasakan anak menjadi individu yang teliti dalam memilah informasi-informasi yang diterimanya agar nantinya anak mampu bertanggung jawab terhadap keputusan yang dipilihnya (Yunita et al., 2019).

Tujuan berpikir kritis ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan (Sapriya, 2016). Pertimbangan-pertimbangan tersebut biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggung jawabkan. Kemampuan berpikir kritis dapat mendorong siswa memunculkan ide-ide atau pemikiran baru mengenai permasalahan tentang dunia. Siswa akan dilatih bagaimana menyeleksi berbagai pendapat, sehingga dapat membedakan mana pendapat yang relevan dan tidak relevan, mana pendapat yang benar dan tidak benar. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat membantu siswa membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan data dan fakta yang terjadi di lapangan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan berpikir kritis adalah untuk membuktikan kebenaran dari suatu ide atau pendapat yang diterima sehingga bisa diikuti atau digunakan dalam melakukan sesuatu.

2.3.4 Ciri-Ciri Berpikir Kritis

Ciri-ciri seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis, yaitu mampu menyelesaikan suatu masalah dengan tujuan tertentu, mampu menganalisis dan menggeneralisasikan ide-ide berdasarkan fakta yang ada, serta mampu menarik kesimpulan dan menyelesaikan masalah secara sistematis dengan argumen yang benar. Apabila seseorang hanya mampu menyelesaikan masalah tanpa mengetahui alasan konsep tersebut diterapkan maka ia belum dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis (Rachmantika & Wardono, 2019).

Terdapat ciri-ciri tertentu yang dapat diamati untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan berpikir kritis seseorang. Berikut ciri-ciri berpikir kritis menurut Wijaya yang dikutip oleh (Nurhayati, 2014):

1. Mengetahui secara rinci bagian-bagian dari keseluruhan.
2. Pandai mendeteksi permasalahan.
3. Mampu membedakan ide yang relevan dengan yang tidak relevan.
4. Mampu membedakan fakta dengan diksi atau pendapat.

5. Mampu mengidentifikasi perbedaan-perbedaan atau kesenjangan-kesenjangan informasi
6. Dapat membedakan argumentasi logis dan tidak logis.
7. Mampu mengembangkan kriteria atau standar penilaian data.
8. Suka mengumpulkan data untuk pembuktian faktual.
9. Dapat membedakan diantara kritik membangun dan merusak.
10. Mampu mengidentifikasi pandangan perspektif yang bersifat ganda yang berkaitan dengan data.

kemampuan berpikir kritis merupakan ciri-ciri memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan menanyakan bagaimana dan mengapa itu terjadi, bukan hanya menanyakan apa yang terjadi, mencari bukti-bukti yang mendukung “ fakta” dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan berani berspekulasi untuk menciptakan ide-ide dan informasi-informasi baru (A. C. Dewi et al., 2019). Setiap anak memiliki kemampuan berpikir kritis yang berbedabeda tergantung stimulasi orang tua serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Saat anak menunjukkan kebiasaan kurang peka terhadap hal baru yang ada di lingkungan sekitarnya, tidak tertarik untuk mengajukan pertanyaan apa dan mengapa atau mengungkapkan isi pikirannya maka ini merupakan salah satu ciri-ciri anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menganalisis permasalahan serta ide atau gagasan, ke arah yang lebih spesifik untuk mencari solusi sesuai nalar dan pengetahuan yang dimiliki.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan yaitu memuat hasil-hasil penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian lain, dengan maksud untuk menghindari duplikasi. Disamping itu, untuk menunjukkan bahwa topik yang akan diteliti orang lain walaupun dalam konteks yang sama.

1. Penelitian ya dilakukan oleh Emil Ratna Emili dan Fifiet Dwi Tresna Santana, dengan judul “***Media Loose Part: Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Kelompok B DiTaman Kanak-Kanak (Tk) Islam Al Azhar 30***”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Tujuan penlitiaan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media *Loose Parts* pada anak kelompok B di TK Islam Al Azhar 30. Penelitian ini, menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian adalah anak kelompok B sebanyak 5 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan temuan dari lima anak peserta penelitian, empat anak menunjukkan perkembangan sangat baik (BSB) pada empat indikator yang digunakan, sedangkan 1 anak menunjukkan perkembangan sesuai harapan (BSH) dalam dua indikator. Ini adalah bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa penggunaan media loose part dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak.
2. Penelitian ya dilakukan oleh Ai Nurhayati, dengan judul “**Kegiatan Bermain Dengan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Di Ra Al-Amanah Kecamatan Paseh**” Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara penerapan kegiatan bermain dengan media loose part dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis anak setelah kegiatan bermain dengan media loose part. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan (PT) model Pelton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berfikir kritis anak meningkat pada setiap tindakan. Hal ini terlihat pada aspek *Asking Question* (bertanya), *Point of view* (sudut pandang), *Being rational*, *Finding out*, dan aspek *analysis*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dengan media loose part dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini.

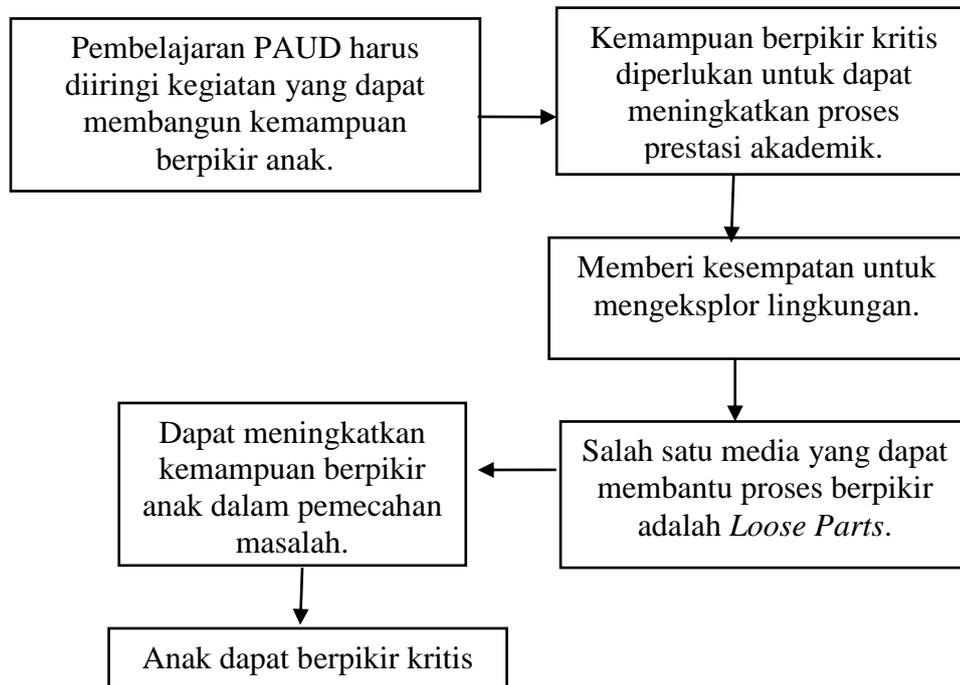
C. Kerangka Pemikiran

Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan media *Loose Parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko. Kemampuan fisik anak berkembang pada saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan, berpikir kritis, dan berkreasi dengan jari-jari tangannya menciptakan sesuatu. Sosial emosional anak terstimulasi secara aktif saat berinteraksi dan bekerja sama. Munculnya perasaan tertantang ketika diprovokasi oleh guru dan bangga setelah mendapatkan hasil yang dicapainya. Saat bermain *Loose Parts* anak akan belajar untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif, berpikir dan berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan imajinasinya serta lebih mengenal pencipta alam ini (Farida, 2020).

Berpikir kritis akan membuka wacana dan wawasan baru dari satu episode kehidupan ke episode berikutnya. Berpikir kritis akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.

Pengembangan berpikir kritis (Farida, 2020) dapat terbentuk melalui terfasilitasnya kebutuhan eksplorasi dan eksperimen dalam lingkungan anak. Baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah yang memang menjadi rumah kedua bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya. Sekolah memiliki acuan pada kurikulum yang kemudian dihubungkan dengan penggunaan media *Loose Parts*, selanjutnya guru memegang peranan penting untuk melaksanakan strategi pengembangan kemampuan berpikir agar dapat diterima dengan baik oleh anak. Pada penelitian ini, penggunaan media *Loose Parts* difokuskan untuk meningkatkan berpikir kritis pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dibuat bagan alur kerangka pemikiran di bawah ini, sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Metode Pembelajaran

D. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian, yaitu ada pengaruh media *Loose Parts* terhadap peningkatan berpikir kritis anak di kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan. Kriteria pengujian hipotesisnya, sebagai berikut

Ho = Tidak terdapat pengaruh media *Loose Parts* terhadap peningkatan berpikir kritis anak di kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan

H1 = Terdapat pengaruh media *Loose Parts* terhadap peningkatan berpikir kritis anak di kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*quasi experiment research*). Menurut (Syamsuddin dan Vismaia 2015) “ metode penelitian semu (*quasi experiment*) adalah penelitian yang sifatnya mendekati penelitian eksperimen, tidak dapat dikatakan benar-benar eksperimen, karena subjek penelitiannya adalah manusia yang berarti subjek tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara insentif. Jenis penelitian ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan atau bidang lainnya yang melibatkan manusia sebagai subjek penelitian” .

Menurut Suryabrata (2018:58) “ tujuan dari penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan dari informasi yang dapat diperoleh dari eksperimen yang sesungguhnya dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan” . Dalam penelitian ini peneliti mengamati dan melakukan kajian terhadap keadaan anak, khususnya mengenai penggunaan media *Loose Parts* dan berpikir kritis anak di kelompok B1RA. Aisyiyah Aman Medan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA. Aisyiyah Aman Medan yang bertempat di Jl. Bromo Gg.Aman, Kecamatan Medan Denai. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni tahun 2023. Rincian jadwal dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3. 1 Instrumen Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																															
	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan judul	■																															
Penyusunan Proposal						■																										
Bimbingan Proposal								■	■	■	■		■		■																	
Seminar Proposal																			■													
Penelitian																						■										
Pengumpulan Data																						■										
Menyusun Skripsi																						■	■	■	■	■	■					
Revisi Skripsi																							■	■	■	■	■	■	■			

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini subjek yang digunakan adalah anak Kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan, berjumlah 26 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 15 anak perempuan yang terdaftar pada tahun 2022/2023

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua

yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative atau mewakili (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian yang akan dikenai yaitu kepada anak Kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan, berjumlah 26 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 15 anak perempuan yang terdaftar pada tahun 2022/2023.

D. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel dari penelitian ini ada dua, sebagai berikut:

1. Media *Loose Parts*

Media *Loose Parts* merupakan media pendidikan yang memungkinkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan berpikir kritis serta kreativitasnya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Media *Loose Parts* adalah bahan lepas yang dapat digunakan dalam beberapa cara. Artinya, material yang dapat dipindahkan, diangkut, digabungkan, ditata ulang, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Misalnya barang-barang yang digunakan di sekitar rumah seperti sedotan, papan plastik, tali, benang, ban bekas. Tujuan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* adalah agar anak bebas dan kreatif dengan cara membongkarnya sesuai dengan imajinasinya sendiri, sehingga anak dapat berpikir kritis dan kreatif serta memiliki imajinasi yang lebih kreatif. selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Mereka juga bisa berkreasi dengan ikut serta dalam pelestarian lingkungan dan memahami bahwa barang bekas dapat didaur ulang menjadi mainan kemudian dirangkai menjadi barang yang bermanfaat (Mawaddah et al., 2022a).

2. Berpikir kritis anak

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat keputusan rasional dari masalah yang kompleks. Berpikir kritis adalah konsep bereaksi terhadap pikiran secara sistematis ketika pikiran hanyalah pikiran biasa. Berpikir menggunakan aktivitas kognitif yang lebih sedikit seperti analisis, berpikir sistematis, kesimpulan, ulasan atau evaluasi sedangkan berpikir kritis menggunakan sistem aktivitas kognitif yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis sejak usia dini.

Rumusan penelitian yang digunakan dari rumus (Sugiyono, 2015) adalah *one-group-pretest-posttes design*. Rancangan Sugiyono ini akan sesuai dengan subjek penelitian yaitu anak TK, maka rancangan penelitian ini, sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3. 1 Rumusan Penelitian

Keterangan :

O_1 : Observasi sebelum perlakuan

X : Perlakuan

O_2 : Observasi sesudah perlakuan

Sesuai rancangan di atas, peneliti merencanakan model rancangan yang disesuaikan untuk anak TK. Sedangkan, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini berupa media *Loose Parts*. Gambaran dari penjelasan di atas, dibuat seperti ini:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3. 2 Rumusan Penelitian

Keterangan :

O_1 : Pengamatan sebelum diberikan perlakuan

X : Kegiatan bermain menggunakan media *Loose Parts*

O_2 : Pengamatan sesudah diberikan perlakuan

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan dari pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data. Atas dasar itu maka untuk memperoleh data penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi, yaitu pengamatan langsung dalam proses pembelajaran sekitar aktivitas guru dan anak dalam kesehariannya, terutama yang berkenaan pada peningkatan berpikir kritis anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk memperoleh data peningkatan berpikir kritis anak sebelum dan sesudah penelitian.

3. Wawancara

Wawancara, yaitu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan kepada narasumber. Dalam wawancara ini dilakukan pada kepala sekolah dan guru di kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel penelitian (Sugiyono, 2021). Dengan demikian jumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan jumlah variabel penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi anak, rubrik penilaian, alat tulis, alat perekam, dan kamera (HP).

**INDIKATOR PENILAIAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS**

NO	ASPEK	INDIKATOR PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aspek Menciptakan Hasil Karya Yang Berbeda Dari Temannya.	Anak belum mampu mencipta kan hasil karya.	Anak mampu menciptakan 1 hasil karya yang berbeda dari temannya.	Anak mampu menciptakan 2 hail karya yang berbeda dari temannya.	Anak mampu mencipta kan mencipta kan lebih dari 2 hasil karya yang berbeda dari temannya .
2	Aspek Kecepatan Dalam Membuat Hasil Karya	.Anak belum mampu membuat hil karya.	anak mampu membuat hasil karya lebih dari 15 menit.	Anak mampu mmembuat hasil karya lebih dalam waktu 15 menit.	Anak mampu membuat hasil karya kurang dari 15 menit.
3	Aspek Menceritakan Hasil Karya Yang dibuat	Anak belum mampu mencerita kan hail karya.	.anak mampu menceritaka n 1 hasil karya.	Anak mampu menceritakan 2 hasil karya.	Anak mampu mencerita kan lebih dairi 2 hail karya.

Tabel 3. 2 Indikator Penilaian

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

G. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian meliputi uji normalitas dan uji heterokedastisitas yang dilakukan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dan menggunakan rumus Uji-t (Sudjana, 2014).

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas peneliti menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov. Uji kolmogorov smirnov adalah salah satu dari uji kesesuaian yang dapat diadopsi untuk menguji normalitas ketika mean dan variansinya ditentukan (Melbourne, 2014). Uji normalitas menggunakan alat bantu SPSS 22.0 (*Statistical Product and Service Solutions*) dan menggunakan rumus Uji-t .

Teknik yang digunakan dalam pengambilan keputusan pada uji normalitas ada dua cara, pertama dengan membandingkan sig dengan α . Apabila $\text{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima atau sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebaliknya apabila $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak atau sampel berasal dari data berdistribusi tidak normal (Sofyan Siregar, 2014).

2. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu ke pengamatan ke pengamatan yang lain. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heterokedastisitas (Setiawati, 2021). Pada penelitian ini akan dilakukan uji heterokedastisitas menggunakan uji glejser yaitu mengkorelasikan nilai absolut residual dengan masing-masing variabel. Data akan hetero atau tidak dengan melihat dasar pengambilan keputusan dalam uji heterokedastisitas, yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi atau Sig. $> 0,05$ maka kesimpulannya adalah tidak terjadi gejala heterokedastisitas dalam model regresi
- b. Jika nilai signifikansi atau Sig. $< 0,05$ maka kesimpulannya adalah terjadi gejala heterokedastisitas dalam model regresi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dibagi menjadi dua yakni analisis deskriptif dan analisis inferensial. Berikut uraian penjelasan kedua analisis dibawah ini:

1. Analisis Deskriptif

Data yang diperoleh akan dikelola secara deskriptif untuk mendapatkan data kuantitatif dari lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengkategorikan kemampuan anak jika sudah meningkat melampaui harapan guru maka diberikan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), jika sudah mencapai peningkatan sesuai dengan harapan yang ditetapkan dalam rubrik penilaian maka diberikan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan, anak yang masih dalam proses peningkatan, diberi kategori Mulai Berkembang (MB) dan anak yang belum mampu sesuai harapan guru, maka diberi kategori Belum Berkembang (BB).

Sesuai uraian diatas, peneliti menggunakan skala likert sebagai pedoman untuk mengkategorikan kemampuan anak. Menurut (Sugiono, 2015) “ dengan skala likert, variabel kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan” , sebagai berikut:

Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

Tabel 3. 3 Tabel Instrumen Pernyataan atau pertanyaan

Setelah mengetahui presentase atau rata-rata dari aspek yang sudah diamati, data diolah secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan berdasarkan presentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh (Sujiono, 2011), sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi

N = Jumlah sampel

2. Analisis Infeensial

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh media *Loose Parts* terhadap peningkatan berpikir kritis anak di kelompok B1 RA Aisyiyah Aman Medan sesudah dilaksanakan kegiatan menggunakan media *Loose Parts* dengan menggunakan Uji-t untuk mengetahui adakah perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Salah satu uji-t yang bisa digunakan adalah one-sample t-test dengan terlebih dahulu menentukan nilai minimal kriteria bahwa siswa dinyatakan tuntas dalam suatu pembelajaran. Uji t dalam penelitian kuasi-eksperimen biasanya digunakan untuk memastikan apakah suatu pendekatan, model, strategi, atau metode pembelajaran yang digunakan guru sudah efektif (berpengaruh) atau tidak, ditinjau dari salah satu aspek (variabel). Perlu dicatat bahwa uji t sangat sensitif. Oleh karena itu, peneliti harus hati-hati dalam menentukan nilai kriteria minimal kelulusan.

Adapun kriteria ujinya adalah ketika nilai signifikansi t-nya lebih kecil atau sama dengan **0,05**; maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Atau dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa pendekatan, model, strategi, atau metode pembelajaran yang diterapkan guru sudah efektif (berpengaruh), ditinjau dari salah satu aspek (variabel). Akan tetapi, ketika nilai signifikansi t-nya lebih besar dari **0,05**; maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan, model, strategi, atau metode pembelajaran yang diterapkan guru tidak efektif (tidak berpengaruh), ditinjau dari salah satu aspek (variabel).

Pengujian hipotesis ini menggunakan analisis statistik inferensial (Uji-t) menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Institusi

1. Sejarah Berdirinya RA. Aisyiyah Aman Medan

Sejarah berdirinya RA. Aisyiyah Aman Medan pada tanggal 26 Juni 2005 lalu beroperasional pada awal Juli tahun 2005 , Aisyiyah memiliki bangunan gedung yang berlantai dua, di lantai dua ada TPA lalu dilantai satunya kosong jadi muncullah inisiatif untuk memabangun sekolah TK di lantai satu tersebut. Lalu dimusyawarahkan dengan pimpinan ranting yang dipimpin oleh ibu Saidar dan ibu januar untuk membuka sekolah RA tersebut. Pada saat itu kepala sekolah yang akan dipilih belum dikabarkan akan diangkat menjadi kepala sekolah. Lalu pimpinan ranting Aisyiyah Aman Medan meminta kepada Ibu Dra. Huzaimah untuk menjabat sebagai kepala sekolah, namun beliau meminta waktu untuk memikirkan dan mempelajari terlebih dahulu terkait kurikulum. Lalu setelah 15 hari kembli dikabarkan dan Alhamdulillah ibu Dra. Huzaimah menerima tawaran menjabat sebagai kepala sekolah di RA. Aisyiyah Aman tersebut. Dengan tekat “ Bismillah kita buka” , “ dapat satu kelaspun jadi” . Tapi Alhamdulillahnya dapat 60 siswa di tahun pertama dan sampai tahun ke tahun hingga saat ini terus meningkat siswa yang mendaftar RA Aisyiyah Aman Medan.

Jadi gedung yang memiliki 2 lantai tersebut bisa beroperasi proses pendidikan dengan 2 jenjang yaitu TK dan TPA/TPQA. Pada saat itu bangunan gedung tersebut belum memiliki pagar ataupun tembok pembatas, lalu Ibu januar dan ibu huzaimah bergerak untuk mencari donatur untuk membuat pagar yang tinggi agar fasilitas dan mainan anak-anak tersebut dapat aman dan terjaga. Lalu ada beberapa juga yang direnovasi sehingga menjadi sekolah yang layak dan terus berkembang. Dan pada saat pertama kali sekolah berjalan belum memiliki fasilitas mainan untuk anak-anak, namun akhirnya memiliki dana untuk membeli satu persatu mainan untuk sekolah tersebut. Sekolah tersebut mulai berkembang dan mulai memiliki siswa yang banyak namun, semakin berkembang kelas juga semakin kurang, hingga akhirnya sekolah kembali

menambah beberapa kelas untuk murid-murid tersebut dengan menggunakan dana dari kas dan juga dari donatur sehingga bisa membentuk beberapa kelas menjadi leter L. Dan murid tiap tahun terus meningkat mencapai 100-125 murid setiap tahunnya.

2. Visi, Misi dan Tujuan RA. Aisyiyah Aman Medan

a. Visi RA. Aisyiyah Aman Medan

“Menjadi Raudhatul Athfal yang unggul dan terpercaya dalam mewujudkan anak usia dini yang berakhlak mulia, kreatif dan mandiri berdasarkan nilai-nilai Islam dan Aisyiyah.”

b. Misi RA. Aisyiyah Aman Medan

- 1) Melaksanakan pendidikan dan pembelajaran secara profesional berdasarkan nilai-nilai Islam dan Aisyiyah
- 2) Membimbing anak didik dalam menjalankan praktik ibadah berdasarkan nilai-nilai Islam dan Aisyiyah
- 3) Melatih anak didik dengan berbagai keterampilan yang sesuai dengan aspek perkembangannya berdasarkan nilai-nilai Islam dan Aisyiyah

c. Tujuan RA. Aisyiyah Aman Medan

Untuk terlaksanya Visi dan Misi Aisyiyah dan juga terwujudnya kader-kader aisyiyah untuk merekrut kader-kader kita menjadi masyarakat islam yang sebenar-benarnya. Maka dari itu RA. Aisyiyah Aman Medan tersebut menanamkan sejak dini 50% Pengetahuan Agama Islam dan juga 50% Pengetahuan Umum.

3. Struktur Organisasi RA. Aisyiyah Aman Medan

RA. Aisyiyah Aman Medan memiliki tenaga pendidik berjumlah orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah , 1 wakil kepala sekolah dan orang guru. Semua tenaga kependidikan tersusun dan terstruktur didalam struktur organisasi sekolah, yang dimana anatara satu dengan yang lain saling melengkapi dan saling membantu satu sama lain. Adapun struktur organisasi RA. Aisyiyah Aman Medan sebeagai berikut:



Gambar 4. 1 Gambar Struktur Pimpinan RA AISYIYAH

4. Keadaan Guru RA. Aisyiyah Aman Medan

Dalam suatu lembaga pendidikan diperlukan adanya pendidik dan tenaga kependidikan. Ra. Aisyiyah Aman 1 kepala sekolah, 1 wakil kepala sekolah dan orang guru. Semua tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan dalam RA ini semuanya adalah beragama islam seorang pperempuan dan semuanya memiliki pendidikan S1. Berikut adalah tabel nama dari guru yang ada di RA. Aisyiyah Aman Medan:

Tabel 4. 1 Nama Tenaga Pendidikan Sekolah

No	Nama NIP	Tempat/ Tgl. Lahir	Pendidikan Tertinggi	Jabatan	Tanggal Mulai Tugas	Alamat
1.	Dra. Huzaimah	Rumbio, 02-02-1968	S1/PAI	Kepala Sekolah	01-07-2005	Jl. Bromo Gg. Setuju Lr. Satimin No. 8
2.	Faridah, S.Pd. I	Perbaungan, 12-07-1974	S1/PGRA	Guru	01-07-2005	Jl. Bromo Gg. Rela No. 2
3.	Syarifah, S.Pd. I	Medan, 29-09-1971	S1/PGRA	Guru	01-07-2005	Jl. Seto Lr. Hormat No. 14 A
4.	Intan Triana, S.Pd	Medan, 07-09-1975	S1/PGRA	Guru	01-07-2006	Jl. Bromo Gg. Karyasama No.6 A Medan
5.	Murniaty, S.Pd. I	Medan, 23-10-1970	S1/PAI	Guru	01-07-2007	Jl. Bromo Lr. Trimo
6.	Masrona Lubis, S.Pd. I	Medan, 24-02-1974	S1/PAI	Guru	01-07-2008	Jl. Selamat No. 15
7.	Leny Widya, S.Pd. I	Medan, 24-10-1989	S1/PAI	Guru	01-07-2012	Jl.M.A Selatan Lr. 1
8.	Rahma Fitriani Srg, S.S	Sibolga, 19-06-1983	S1/I Budaya	Guru	01-07-2014	Jl. Bromo Gg. AmanLr.Su bur
9.	Siti Rahma, S. Pd	Seimerbabu, 02-06-1989	S1/PAI	Guru	01-07-2014	Jl.Pancasila Gg.Panjang Lr. Aceh No. 4
10.	Fikayani, S.Pd. I	Bagan Dalam, 2012-1986	S1/PAI	Guru	01-07-2016	Jl.Selamat Gg.Sederhana
11.	Akhibadini M, S.Pd.	Sitiris-Tiris, 19-04-1992	S1/PGRA	Guru	01-07-2017	Jl.Kemena ngn Gg.Bestari VII
12.	Marian	Medan, 12-04-1971		Petugas Kebersihan	01-07-2012	Jl. Bromo Gg. Aman Lr. Jawa No. 11 A

5. Keadaan Siswa RA. Aisyiyah Aman Medan

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan di RA. Aisyiyah Aman Medan, terdapat jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2022-2023 yaitu:

Tabel 4. 2 Keadaan Siswa RA Aisyiyah Aman Medan

Kelas	Jumlah Peserta didik	Jenis Kelamin	
		Perempuan	Laki-Laki
Kelas ALIF	27	14	13
Kelas BA	27	15	12
Kelas TA	25	13	12
Kelas SA	23	9	14

6. Sarana dan Prasarana RA. Aisyiyah Aman Medan

a. Alokasi Waktu Lama Belajar

Alokasi waktu luring di Ra. Aisyiyah Aman Medan yaitu 6 hari dalam seminggu yaitu senin sampai sabtu. Pembelajaran dimulai dari jam 08.00-11.00 WIB.

b. Sarana dan Prasarana Sekolah

Pada sarana sekolah adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat/media dalam mencapai maksud dan tujuan. Selain itu sarana juga dapat diartikan sebagai alat langsung untuk mencapai pendidikan. Sedangkan prasarana adalah perangkat utama suatu proses atau usaha pendidikan agar tujuan pendidikan tercapai, selain itu prasarana juga diartikan sebagai alat tidak langsung untuk mencapai tujuan dalam pendidikan.

Tabel 4. 3 Aset Sekolah RA Aisyiyah Aman Medan

NO	URAIAN	JUMLAH	KONDISI
1	Tanah	1000 M ²	Baik
2	Ruang Kelas	3 Buah	Baik
3	Ruang Kantor	1 Buah	Baik
4	Kamar Mandi	2 Buah	Baik
5	Gudang Penyimpanan	1 Buah	Baik
6	Papan Daftar Siswa	1 Pcs	Baik
7	Papan Struktur Organisasi	1 Pcs	Baik
8	Papan Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan	1 Pcs	Baik
9	Papan Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	1 Pcs	Baik
10	APE Luar		
	Ayunan	3 Pcs	Baik
	Jungkitan	1 Pcs	Baik
	Room Kolam Bola	1 Pcs	Baik
	Gelas Putar	1 Pcs	Baik
	Seluncuran	2 pcs	Baik
	Mainan Kayu (Balok)	2 set	Baik

Gambar 4. 2 Gambar Aset Sekolah RA Aisyiyah Aman Medan

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument observasi yang digunakan pada saat mengukur variabel tersebut. Sebelum data yang sebenarnya diperoleh, lebih dulu dilakukan uji coba pada instrument di lokasi sekolah agar instrument yang digunakan valid dan reliabel. Uji ini penting dilakukan untuk menjaga kevalidan dan kereliabelan instrument yang digunakan.

Dalam uji validitas ini, skala uji coba diberikan pada 23 responden di RA. Aisyiyah Aman Medan. Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya menentukan kadar validitas dan reliabilitas terhadap lembar observasi. Uji validitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Data Validitas Berpikir Kritis

Aspek Berpikir Kritis	Rhitung	Rtabel	Valid/Tidak
Aspek Menciptakan	0,970	0,413	Valid
Aspek Kecepatan	0,969	0,413	Valid
Aspek Menceritakan	0,784	0,413	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai r hitung (person correlation) aspek menciptakan = 0,970, aspek kecepatan = 0,969, aspek menceritakan = 0,784, ketiga aspek tersebut memiliki nilai r hitung > r tabel = 0,413. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk melihat konsistensi dari lembar observasi. Menurut Wiratna Sujerweni (2014) instrument dikatakan reliabel jika nilai Cronbach alpha > 0,6. Reliabilitas pada lembar observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 5 Realibilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.918	3

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai Cronbach Alpha sebesar 0,918 > 0,6 maka instrument lembar observasi dinyatakan “ Reliabel” .

2. Hasil Pengamatan Sebelum Diberikan Perlakuan

Data hasil pengamatan yang diperoleh peneliti di lapangan sebelum diberikan perlakuan berupa media *Loose Parts*, terlihat hasilnya dalam tabel 4.5 sesuai tiga aspek yang diamati, yaitu aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya, aspek kecepatan dalam membuat hasil karya dan aspek menceritakan hasil karya yang dibuat.

Tabel 4. 6 Tabel Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Sebelum Diberikan Perlakuan

Aspek Peningkatan	Indikator Peningkatan Berpikir Kritis Anak						Rata-Rata (%)
	Menciptakan hasil karya yang berbeda		Kecepatan dalam membuat hasil karya		Menceritakan hasil karya yang dibuat		
	F	%	F	%	F	%	
Sangat Tinggi	1	4,3%	1	4,3%	1	4,3%	4,3%
Tinggi	4	17,4%	6	26,1%	4	17,3%	20,1%
Sedang	10	43,5%	7	30,4%	9	39,2%	37,8%
Rendah	8	34,8%	9	39,2%	9	39,2%	37,8%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	100%

Sesuai tabel rekapitulasi berpikir kritis anak sebelum diberikan perlakuan, dapat diketahui dari pengamatan sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan menggunakan media *Loose Parts* terdapat rata-rata indikator peningkatan berpikir kritis 4,3% dalam kategori sangat tinggi, 20,1 % kategori tinggi, dan 37,8 % kategori sedang, dan kategori rendah 37,8% hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak masih berada pada kategori rendah.

3. Hasil Pengamatan Setelah Diberikan Perlakuan

Data hasil pengamatan yang diperoleh peneliti di lapangan setelah diberikan perlakuan berupa media *Loose Parts*, terlihat hasilnya dalam tabel 4.6 sesuai tiga aspek yang diamati, yaitu aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya, aspek kecepatan dalam membuat hasil karya dan aspek menceritakan hasil karya yang dibuat.

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Setelah Diberikan Perlakuan

Aspek Peningkatan	Indikator Peningkatan Berpikir Kritis Anak						Rata-Rata (%)
	Menciptakan hasil karya yang berbeda		Kecepatan dalam membuat hasil karya		Menceritakan hasil karya yang dibuat		
	F	%	F	%	F	%	
Sangat Tinggi	10	43,4%	9	39,1%	7	30,4%	37,63%
Tinggi	10	43,4%	12	52,2%	12	52,2%	49,27%
Sedang	3	13,2%	2	8,7%	4	17,4%	13,1%
Rendah	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	100%

Sesuai tabel rekapitulasi berpikir kritis anak setelah diberikan perlakuan, dapat diketahui dari pengamatan setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan menggunakan media *Loose Parts* terdapat rata-rata indikator berpikir kritis 37,63% dalam kategori sangat tinggi, 49,27 % kategori tinggi, dan 13,1 % kategori sedang, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak menjadi lebih baik, dapat dilihat banyak anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi dengan menggunakan media *Loose Parts*.

Untuk melihat lebih jelas perbandingan antara total nilai kemampuan berpikir kritis yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat berdasarkan tabel 4.8 Rekapitulasi nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 4. 8 Responden Siswa RA Aisyiyah Aman Medan

Responden	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
R1	3	6	5	12
R2	5	5	5	12
R3	4	5	5	10
R4	2	5	7	10
R5	6	6	4	11
R6	2	6	6	10
R7	4	6	7	11
R8	3	7	4	9
R9	3	6	4	9
R10	7	7	8	10
R11	2	5	4	9
R12	4	7	4	9
R13	3	6	4	9
R14	8	8	6	10
R15	7	8	5	12
R16	7	7	4	9
R17	5	8	3	8
R18	7	7	3	8
R19	5	7	5	10
R20	5	8	5	12
R21	8	8	7	11
R22	5	9	5	9
R23	5	9	3	12

4. Analisis Infeensial

Setelah total nilai kemampuan berpikir kritis siswa didapat, peneliti melakukan uji normalitas terhadap data nilai siswa, yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 9 Tes Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis
Tests of Normality

	Media Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Media Biasa	.171	23	.081	.919	23	.063
	Media Loose Part	.167	23	.094	.920	23	.068

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat dilihat nilai sig sebelum memakai media loose part sebesar $0,063 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. Untuk data sesudah memakai media loose part dapat diketahui nilai sig $0,068 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji heterokedastisitas yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 10 Data heterokedastisitas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.084	1.488		.728	.474
sesudah memakai media loose part	-.026	.146	-.039	-.178	.860

a. Dependent Variable: Abs_res

Pada tabel dapat dilihat bahwa nilai sig sebesar $0,86 > 0,05$ yang artinya tidak terjadi permasalahan heterokedastisitas.

5. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. 11 Uji Hipotesis
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Kemapuan Berpikir Kritis Siswa	Equal variances assumed	.009	.927	-8.603	44	.000	-3.174	.369	-3.917	-2.430
	Equal variances not assumed			-8.603	43.990	.000	-3.174	.369	-3.917	-2.430

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis anak yang menggunakan media loose part dengan anak yang tidak menggunakan media loose part.

C. Pembahasan

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat Juli dan Selly (2017).

Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong

tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru Maghfiroh & Shofia Suryana (2021). Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang memiliki peran untuk mendukung proses pembelajaran sehingga anak didik dapat terlibat didalamnya. Selain itu anak juga dapat bereksplorasi, berimajinasi, dapat menyelesaikan masalah, berfikir kritis. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat dikombinasikan agar lebih variatif dan anak juga tidak merasa bosan Sumarseh & Eliza (2022). Dengan variasi media pembelajaran anak dapat bereksplorasi sesuai yang diinginkan anak.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar pada anak adalah dengan menggunakan media *loose part*. Tujuan pembelajaran dengan media bahan loose part adalah anak-anak dapat berkreasi dan berimajinasi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkeaktifan dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna. Melalui media permainan loose part ini, anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru atau orang tua harus mampu memberikan stimulus menggunakan media dan alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan anak. Tanpa disadari bahwa dalam proses belajar tidak perlu menggunakan media pembelajaran mahal namun bisa menggunakan benda-benda yang ada disekitar anak yang disebut dengan *Loose Parts* Mawaddah et al., (2022).

Penelitian media *Loose Parts* memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis anak usia dini, hal ini telah dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelompok B2 RA.Aisyiyah Aman Medan, diketahui bahwa anak-anak memiliki kemampuan berpikir kritis yang berbeda-beda. Berdasarkan 23 anak didik yang menjadi subyek penelitian, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan berpikir kritis anak sudah berkembang sesuai harapan, hal ini dapat dilihat pada persentase hasil observasi

sebelum menggunakan media loose part 4,3% dalam kategori sangat tinggi, 20,1 % kategori tinggi, dan 37,8 % kategori sedang, dan kategori rendah 37,8%, setelah menggunakan media pembelajaran *Loose Parts* anak memiliki berpikir kritis kategori sangat tinggi sebesar 37,63%, dengan kategori tinggi 49,27 % , 13,1 % kategori sedang dan 0 % kategori rendah. Hal ini terlihat bahwa media *Loose Parts* memiliki peranan penting dalam kemampuan berpikir kritis anak. Media loose part berpengaruh signifikan pada kemampuan berpikir anak yang dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fono & Ita, (2021) yang menjelaskan bahwa Media *Loose Parts* ini dirasa penting diberikan oleh guru maupun orang tua kepada anak selain bahannya mudah didapat mudah di kreasi hal ini penting diberikan pada anak usia 0-8 tahun karena ditahap perkembangan awal masa anak-anak, memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga dari material loose part yang disediakan guru dan orang tua berupa bahan kongkret dirumah dimana bahan – bahan tersebut dapat dibentuk-bentuk oleh anak sehingga menghasilkan karya dalam memperluas imajinasi anak untuk berkreasi.

Selain itu, dalam penelitiannya Kulsum (2022), juga menyatakan bahwa media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, hal ini dibuktikan dalam hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada kemampuan awal 42,99% menjadi 62,29% dan kemudian meningkat jadi 78,08 %. *Media Loose Parts* cukup efektif membantu guru dalam memberikan inspirasi kegiatan kepada anak dan dapat mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak.

Media *loose part* juga merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Emilia et al., 2022), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media *loose part* dapat membantu memberikan stimulus yang baik untuk perkembangan kemampuan berpikir kritis pada anak, terbukti dari 5 anak terdapat 4 anak yang menunjukkan perkembangan sangat baik dan 1 sesuai dengan harapan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan

bahwa kemampuan berpikir kritis anak mengalami perkembangan dalam pembelajaran berbahan dasar *Loose Parts* (material lepas) sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Menggunakan bahan-bahan daur ulang atau bahan yang ada di lingkungan sekitar anak untuk dijadikan media pembelajaran (*Loose Part*) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak. Mulai dari bertanya, bercerita, mengevaluasi serta mencari tahu.

Anak usia dini merupakan usia dimana anak suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi kemampuan berpikir kritis anak. Berpikir kritis merupakan kemampuan memecahkan masalah dengan cara berpikir secara teliti, aktif, kreatif dan menyeluruh. Kemampuan berpikir kritis anak muncul saat anak mulai memperhatikan benda disekitar. Perkembangan kemampuan berpikir kritis memerlukan lingkungan yang mendukung untuk menyediakan kegiatan atau stimulus. Terdapat tiga aspek yang menjadi bagian kemampuan berpikir kritis anak usia dini yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi (Rahmasari et al., 2021).

Ciri-ciri anak berpikir kritis akan muncul kepermukaan dengan menggunakan media *Loose Part*. Kemampuan berpikir kritis anak dapat tumbuh melalui penggunaan kegiatan pembelajaran berbahan dasar *Loose Parts* karena selama proses berlangsung indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan dapat dirangsang sesuai dengan yang telah direncanakan. Contohnya anak dapat menjelaskan secara singkat media *loose part* apa saja yang akan digunakan dalam membuat sesuatu bentuk dan dapat menjelaskan baik proses maupun hasil dari penggunaan media *loose part* tersebut. Pernyataan ini terbukti dengan penelitian yang dilakukan oleh (Emilia et al., 2022) Pembelajaran melalui media berbahan dasar *Loose Parts* mampu meningkatkan berpikir kritis anak, hal ini terlihat pada saat anak melaksanakan pembelajaran menggunakan empat indikator diantaranya menunjukkan inisiatif bertanya atau menjawab pertanyaan, berani mengemukakan pendapat, berani mengemukakan pendapat, dapat memberikan penjelasan yang ringkas dengan didukung oleh fakta-fakta yang benar dan bukti-bukti yang logis, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Media *Loose Parts* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis Anak di Kelompok B RA. Aisyiyah Aman Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Media *loose parts* di RA. Aisyiyah Aman Medan masih jarang digunakan, anak-anak lebih cenderung menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) seperti buku kotak, buku gambar, dll. Sehingga anak kurang aktif dan eksploratif dalam pembelajaran.
2. Kemampuan berpikir kritis anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA. Aisyiyah aman masih berada dalam kategori rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebelum menggunakan media loose part anak memiliki kemampuan berpikir kritis yaitu 4,3% dalam kategori sangat tinggi, 20,1 % kategori tinggi, dan 37,8 % kategori sedang, dan kategori rendah 37,8% .
3. Setelah melakukan pembelajaran dengan media loose part kemampuan berpikir kritis anak cenderung meningkat, terbukti dengan kemampuan berpikir kritis anak yang berada pada kategori tinggi menjadi 49,27% dan kategori sangat tinggi menjadi 37,63%. Media *Loose Parts* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini dengan nilai sig signifikan $0,000 < 0,05$.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka pada bagian ini perlu diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini:

1. Anak didik, diharapkan agar selalu aktif dalam setiap kegiatan di dalam maupun di luar kelas dan kemampuan berpikir dan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik menggunakan media *Loose Parts*.
2. Guru, hendaknya dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dan bermain yang unik dan kreatif, agar anak merasa senang dan semangat dalam

mengikuti kegiatan proses pembelajaran, guru juga hendaknya memberi kesempatan pada anak dalam mengeksplor lingkungan sekitar dan memberi kebebasan bermain untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya, Hasil penelitian ini belum sempurna bahkan jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini tidak terlepas keterbatasan penelitian seperti waktu, biaya, dan tenaga. Dalam penelitian ini peneliti hanya mencari pengaruh variabel X1, X2, dan Y secara umum dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Alangkah baiknya bagi peneliti selanjutnya mencari pengaruh variabel X terhadap Y menggunakan metode kualitatif sehingga dapat dilakukan wawancara mendalam kepada orang tua tentang pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose Parts*. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74– 90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Arsyad, G. Dan E. 2014. (2014). *Kemertian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*. 6–27.
- Aud, M. Pembelajaran. (2018). *Defenisi, Tujuan, Ciri, Dan Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1– 17.
- Badriyah, E. S. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 1– 8.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Dewi, A. C., Hapidin, & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Pemahaman Sains Fisik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136>
- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185>
- Emilia, E. R., Dwi, F., & Santana, T. (2022). *Media Loose Part : Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan*. 5(5), 481–486.

- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunungsundur, Jawa Barat*. I–145.
- Fauzidin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Melalui Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A1 Di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 94– 107.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose Parts* Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanusa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9291.
- Guslinda, S.Pd, M.Pd Dan Dr. Rita Kurnia, M. E. D. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*.
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Melalui PPG. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Motode Pembelajaran Berbasis STEAM And Loose Part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263– 278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Juli Maini Sitepu Dan Selly Nurul Huda Hutasuhut. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kretivitas Anak Melalui Media Permainan Bounch Magic Ball Pada Kelompok A Di RA AL-Fathin KECAMATAN MEDAN BELAWAN. *Jurnal Intiqad*. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i2.1381>
- Juli Maini Sitepu, & Hutasuhut, S. N. H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan Bounch Magic Ball Pada Kelompok A Di RA AL-FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 40– 51.

- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Parts*. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1), 60–66. <https://doi.org/10.33387/Cp.V4i1.4046>
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V3i1.178>
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V4i2.370>
- Mawaddah, Widya Masitah, & Juli Maini Sitepu. (2022a). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Media Loose Part Di Kecamatan Medan Maimun. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(8), 2916–2921.
- Mawaddah, Widya Masitah, & Juli Maini Sitepu. (2022b). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Media Loose Part Di Kecamatan Medan Maimun. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(8), 2916–2921.
- Mohammad Ali, M. A. (2012). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/Ijpe.V3i1.16060>
- MUSTAQIM. (2008). *Psikologi Pendidikan. Pustaka Pelajar*, 76.
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Bangkinang Kota. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 224–230.

<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>

- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19– 31.
- NURLAELA, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. In *Journal Of Materials Processing Technology* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pendidikan, D. (2003). U. U. N. 20 T. 2003 T. S., & Depdiknas., N. J. : (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 TAHUN 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha ESA President Republik Indonesia Menimbang. *Zitteliana*, 18(1), 22– 27.
- Poetri, R. (2019). (2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Manipulatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 32– 39.
<https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9608>
- R. Rupnidah*, D. S. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 58.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Rahmasari, T., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 41– 48.
- Ramadhanti, P. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Mutiara Ciputat*.

- Ratna Hidayah, Moh. Salimi, T. S. S. (2017). *CRITICAL THINKING SKILL: KONSEP DAN INDIKATOR PENILAIAN*. 4(2), 1676– 1683.
- Reza Muhammad, Khotimah Nurul, Et Al. (2022). Implementasi Perancangan Media *Loose Parts* Pada Guru Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Program Studi PGRA*, 8(1), 1– 8.
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105– 118.
- Sapriya. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis. *Repository Universitas Islam Riau*, 2010, 8– 15.
- Sari, A. M., & Linda, L. (2020). Sikap Dan Respon Anak PAUD Dalam Mengenal Metamorfosis Serangga Melalui Media Animasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1083–1100. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.776>
- Setiawan, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Matematika Di RA Ma' arif 1 Kota Metro. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 181– 188.
- Siantajani, 2020. (2022). Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran Pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 46– 50. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.896>
- Slavin, R. E. 201. (2017). Psikologi Pendidikan: Teori Dan Praktik, Edisi Kesembilan, Jilid 2, (Jakarta: Indeks, 2011), Hlm. 37. In *Reposirory UMSU*.
- Sujiono, Y. N. 2012. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sulandari. (2020). Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal Dan Metoda Pembelajaran E-Learning Di Lingkungan Badiklat Kemhan. *Jurnal PendidikanIndonesia*, 1(2), 176– 187. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i2.16>
- Sumarseh, & Eliza, D. S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose

Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65– 75.

Syafi' i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114.
<https://doi.org/10.31538/Aulada.V3i1.1203>

Wardhani, W. D. L., Misyana, M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Media *Loose Parts* (Bahan Lepas). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894–1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V5i2.694>

Yamin, 2010. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Syeikh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 15.

Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) : Mengidentifikasi Dan Mengembangkan Multitalenta Anak*.

Yunita, H., Meilanie, S. M., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 425.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.V3i2.228>

Zaman, B. (2017). Media Pembelajaran Anak Usia Dini, In *Naturalis Aip Saripudin* (Vol. 3, Issue 1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lokasi Penelitian dan Kondisi Kelas

Lampiran 2 Lembar Persetujuan Judul Skripsi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Bismillah

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth : Dekan FAI UMSU

10 Jumadil Akhir 1444 H
 02 Januari 2023 M

Di -
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hartati Ningsih
 Npm : 1901240010
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Kredit Kumalatif : 3,56



Megajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Ka. Prodi	Usulan Pembimbing & Pembahas	Persetujuan Dekan
1	Implementasi Dalam Membangun Karakter Cinta Damai Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA. Aisyiyah Aman Medan	-	-	-
2	Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Anak di RA. Aisyiyah Aman Medan	3/1/2023 Hartati 9/1/2023 Hartati	Juli Sitepu M.A.	11/1/23
3	Pembentukan Karakter Peduli Lingkungan Anak Melalui Metode Pembiasaan Pada Usia 5-6 Tahun di RA. Aisyiyah Aman Medan	-	-	-

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya

 Hartati Ningsih

Keterangan :
 Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Jurusan yang dipakai pas photo dan Map
 ** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Ketua Jurusan pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PF/14/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [f unsumedan](#) [@ unsumedan](#) [unsumedan](#)

Diakses melalui website resmi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pada hari Rabu 31 Mei 2023 M telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Hartati Ningsih
 Npm : 1901240010
 Semester : IX (Sembilan)
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan.

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	
Bab I	1. Perlihatkan di bagian penelitian kenapa ada? 2. Identifikasi melalui poin 2 harus diuraikan dengan baik dan jelas.
Bab II	
Bab III	Penulisan squaring. diperbaiki & L.d. ya.
Lainnya	-
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 31 Mei 2023

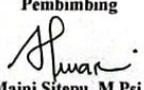
Tim Seminar

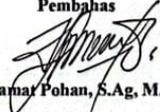
Ketua

 (Selamat Pohan, S.Ag, M.A)

Sekretaris

 (Mavianti, S.Pd., M.A)

Pembimbing

 (Juli Maini Sitepu, M.Psi, MA)

Pembahas

 (Selamat Pohan, S.Ag, M.A)

Lampiran 5 Surat Izin Penelittian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SIK/BAN-PT/Ak.KP/PT/IX/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://faai.umsu.ac.id> faai@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Nomor : 851/IL.3/UMSU-01/E/2023 24 Dzulqaidah 1444 H
 Lamp : - 12 Juni 2023 M
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
 Ka. RA. Aisyiyah Aman Medan
 di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Hartati Ningsih
 NPM : 1901240010
 Semester : VIII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA. Aisyiyah Aman Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
 Wakil Dekan I


Dr. Zailani, MA
 NIDN: 0108108003



CC. File

Lampiran 6 Surat Balasan Selesai Penelitian



RAUDHATUL ATHFAL 'AISYIYAH
RANTING Gg. AMAN TEGAL SARI II MEDAN
 Alamat : Jl. Bromo Gg. Aman No. 23 Medan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 71/RA-A/KETR/VI/2023

Kepala Raudhatul Athfal (RA) Aisyiyah Gang Aman Cabang Tegal Sari II Medan

dengan ini menerangkan bahwa:

N a m a : Hartati Ningsih
 NPM : 1901240010
 Semester : VIII (delapan)
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Agama Islam

benar telah melaksanakan penelitian (*research*) di RA Aisyiyah Gang Aman dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir (TA) dengan Judul: "Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Anak Kelompok B Usia 5-6 di RA. Aisyiyah Aman Medan".

Demikian Surat Keterangan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 26 Juni 2023

Kepala,

 Dra. Huzaimah

Lampiran 7 Rubrik Pengamatan

RUBRIK PENGAMATAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOS PARTS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI RA. AISYIYAH AMAN MEDAN

1. Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya

(originality)

KATEGORI	INDIKATOR
Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu menciptakan lebih dari 2 hasil karya yang berbeda dari teman-temannya
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mampu menciptakan 2 hasil karya yang berbeda dari temannya
Mulai Berkembang (MB)	Anak mampu menciptakan 1 karya yang berbeda dari temannya
Belum Berkembang (BB)	Anak belum mampu menciptakan hasil karya

2. Aspek kecepatan dalam membuat hasil karya (*Fluency*)

KATEGORI	INDIKATOR
Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu membuat hasil karya kurang dari 15 menit
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mampu membuat hasil karya lebih dalam waktu 15 menit
Mulai Berkembang (MB)	Anak mampu membuat hasil karya lebih dari 15 menit
Belum Berkembang (BB)	Anak belum mampu membuat hasil karya

3. Aspek menceritakan hasil karya yang dibuat (*fleksibility*)

KATEGORI	INDIKATOR
Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu menceritakan lebih dari 2 hasil karya
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mampu menceritakan 2 hasil karya
Mulai Berkembang (MB)	Anak mampu menceritakan 1 hasil karya
Belum Berkembang (BB)	Anak belum mampu menceritakan hasil karya

Lampiran 8 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK SEBELUM DIBERIKAN PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS*

Lembaga : RA. AISYIAH AMAN MEDAN

Kelas : B1

Petunjuk :

- a. Pengamatan ditujukan kepada anak
- b. Memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Aspek Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis												Skor
		Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya				Aspek kecepatan dalam membuat hasil karya				Aspek menceritakan hasil karya yang dibuat				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
1	AFH	√				√					√			11
2	AP		√				√				√			9
3	AF				√				√				√	3
4	AH				√				√				√	3
5	AS			√				√				√		6
6	AL		√			√				√				11
7	AN			√				√				√		6
8	AF			√					√			√		5
9	ANP			√				√				√		6
10	IF				√				√				√	3

11	IA			√			√			√	3
12	IFR			√		√				√	7
13	HP			√			√			√	6
14	KS				√			√			3
15	KD		√			√			√		9
16	NR		√			√			√		9
17	ND			√			√			√	6
18	PF				√			√			3
19	RS			√		√				√	7
20	Sk				√			√			3
21	YA			√			√			√	6
22	MS			√			√				5
23	SR				√			√			3
JUMLAH											133

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi
T : Tinggi
S : Sedang
R : Rendah

Medan, 19 Juni 2023



Intan Triana, S. Pd

LEMBAR OBSERVASI PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK SETELAH DIBERIKAN PERLAKUAN MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS*

Lembaga : RA. AISYIAH AMAN MEDAN

Kelas : B2

Petunjuk :

- a. Pengamatan ditujukan kepada anak
- b. Memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Aspek Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis												Skor
		Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya				Aspek kecepatan dalam membuat hasil karya				Aspek menceritakan hasil karya yang dibuat				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
1	AP	√				√				√				12
2	ANF	√				√				√				12
3	APN		√			√					√			10
4	HR		√				√				√			9
5	MA	√				√					√			11
6	RZ	√					√				√			10
7	SF	√					√			√				11
8	TA		√				√				√			9
9	AZR		√				√				√			9
10	AF			√				√				√		6

11	AR			√		√				√	7
12	DS	√				√			√		10
13	DD		√			√			√		9
14	HZ		√		√				√		10
15	MAR	√			√			√			12
16	MR		√			√			√		9
17	MO			√		√				√	7
18	MRR		√				√			√	7
19	RA	√				√			√		10
20	LS	√			√			√			12
21	MH		√		√			√			11
22	RAD		√			√			√		9
23	APJ	√			√			√			12
JUMLAH											224

Keterangan:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

S : Sedang

R : Rendah

Medan, 20 Juni 2023



Fikayani, S.Pd. I

Lampiran 9 Data Pengamatan

5

Data Pengamatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Sebelum Diberikan Perlakuan

No	Nama Anak	Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	Aspek kecepatan dalam membuat hasil karya	Aspek menceritakan hasil karya yang dibuat	Jumlah Pengkategorian kemampuan berpikir kritis anak
1	AFH	4	4	3	11
2	AP	3	3	3	9
3	AF	1	1	1	3
4	AH	1	1	1	3
5	AS	2	2	2	6
6	AL	3	4	4	11
7	AN	2	2	2	6
8	AF	2	1	2	5
9	ANP	2	2	2	6
10	IF	1	1	1	3
11	IA	1	1	1	3
12	IFR	2	3	2	7
13	HP	2	2	2	6
14	KS	1	1	1	3
15	KD	3	3	3	9
16	NR	3	3	3	9
17	ND	2	2	2	6
18	PF	1	1	1	3
19	RS	2	3	C	7
20	Sk	1	1	1	3
21	YA	2	2	2	6

22	MS	2	2	1	5
23	SR	1	1	1	3
Jumlah		44	46	43	133

Keterangan:

ST :SangatTinggi
T :Tinggi
S :Sedang
R :Rendah

Medan, 19 Juni 2023



Intan Triana, S. Pd

Data Pengamatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Setelah Diberikan Perlakuan

No	Nama Anak	Aspek menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya	Aspek kecepatan dalam membuat hasil karya	Aspek menceritakan hasil karya yang dibuat	Jumlah Pengkategorian kemampuan berpikir kritis anak
1	AP	4	4	4	12
2	ANF	4	4	4	12
3	APN	3	4	3	10
4	HR	3	3	3	9
5	MA	4	4	3	11
6	RZ	4	3	3	10
7	SF	4	3	4	11
8	TA	3	3	3	9
9	AZR	3	3	3	9
10	AF	2	2	2	6
11	AR	2	3	2	7
12	DS	4	3	3	10
13	DD	3	3	3	9
14	HZ	3	4	3	10
15	MAR	4	4	4	12
16	MR	3	3	3	9
17	MO	2	3	2	7
18	MRR	3	2	2	7
19	RA	4	3	3	10
20	LS	4	4	4	12
21	MH	3	4	4	11

22	RAD	3	3	3	9
23	APJ	4	4	4	12
Jumlah		76	76	72	224

Keterangan:

ST :SangatTinggi
T :Tinggi
S :Sedang
R :Rendah

Medan, 20 Juni 2023


Fikayani, S.Pd. I

Lampiran 10 Data Wawancara

HASIL WAWANCARA 1

Hari/Tanggal : 19 Juni 2023
 Lokasi : RA. Asyiyah Aman Medan.
 Informan : Ibu Dra. Huzamah
 Jabatan : Kepala Sekolah.
 Pengamat/Peneliti : Hartati Ningsih.

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang ibu hadapi pada kemampuan berpikir kritis anak ?	Menurut saya kendala yang dihadapi oleh guru mengenai kemampuan berpikir kritis anak adalah anak kurang meng ingat ^{asah} kemampuannya, sehingga berpikir anak kurang meningkat. Oleh karena itu guru lebih sering membentakan pelajaran menggunakan LKPD saja.
2.	Apa yang ibu ketahui mengenai media loose parts?	Menurut saya yang saya ketahui menggunakan media loose parts untuk anak, media loose parts merupakan benda lepas atau benda apa saja, yang dapat kita temui dimana saja, jadi semua benda/bahan bisa menjadi media loose parts yang dapat dimanfaatkan oleh anak.

3.	Menurut ibu sebagai seorang pengajar atau pendidik apakah media <i>loose parts</i> ini bisa menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini?	Menurut saya tentu saja bisa, media looseparts ini selain mudah ditemui bahan-bahannya media ini juga sangat membantu untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak. ketika media tersebut dikeluarkan dapat dilihat anak-anak sangat antusias untuk segera menggunakan media tersebut. untuk bermain. jadi menurut saya media looseparts ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dan kreativitasnya.
4.	Menurut ibu, apakah ada pengaruh media <i>loose parts</i> terhadap kemampuan berpikir kritis anak?	Menurut saya media looseparts sangat berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis anak karena dengan media tersebut anak dapat mengasah berpikir kritisnya dengan menugaskan mereka dengan membuat apa yang mereka inginkan. dengan menggunakan gum dan tugas gum adalah memberi arahan dan mengawasi anak dalam mengubah/meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

HASIL WAWANCARA 2

Hari/Tanggal : 19 Juni 2023
 Lokasi : RA. Anshiyah Aman Medan.
 Informan : Ibu Siti Rahma S.Pd
 Jabatan : Guru Kelas B1
 Pengamat/Peneliti : Hartati Ningsih

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang ibu hadapi pada kemampuan berpikir kritis anak ?	Karena sebenarnya kegiatan terhadap anak belum selesai satu kegiatan lain, namun solusinya adalah guru harus tanggap menasati dan memprovokasi anak untuk melanjutkan satu kegiatan sampai berhasil, jika tidak ingin berpindah maka guru membiarkan anak tetapi satu kegiatan yang di awal tadi bisa dilanjutkan esok hari sampai tuntas / selesai.
2.	Apa yang ibu ketahui mengenai media loose parts?	Menurut saya, yang saya ketahui setelah beberapa kali mengikuti pelatihan menggunakan media looseparts untuk pembelajaran, media looseparts adalah media lepasan. Mulai dari bahan alam ataupun bahan bekas yang mudah di temui disekitar. Intinya sekedar imajinatif dalam hantaran atau gambar saja. Barang juga bukan hanya aman dan nyaman.

3.	Menurut ibu sebagai seorang pengajar atau pendidik apakah media <i>loose parts</i> ini bisa menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini?	Sangat bisa, karena anak dapat dengan bebas berimajinasi menggunakan pikirannya untuk memvisualisasikan ide-ide yang ingin dibuatnya yang sesuai dengan kerangka dan kebutuhannya.
4.	Menurut ibu, apakah ada pengaruh media <i>loose parts</i> terhadap kemampuan berpikir kritis anak?	Sangat berpengaruh, karena anak tidak terikat, tidak merasa dibatasi untuk melakukan kerjanya yang sesuai dengan imajinasinya. Karena anak juga dapat berkreasi menggunakan pikirannya untuk membuat sesuatu yang kreatif.

HASIL WAWANCARA 3

Hari/Tanggal : 20 Juni 2023
 Lokasi : Rm. Ansyrah Aman Medan
 Informan : Dou Fitriyani, S. Pd.1
 Jabatan : Guru Kelas B1
 Pengamat/Peneliti : Hartati Ningsih

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang ibu hadapi pada kemampuan berpikir kritis anak ?	Menurut saya kendala yang dihadapi oleh guru pada kemampuan berpikir kritis anak yaitu masih banyak anak yang sulit untuk memahami penjelasan guru. Anak juga masih kurang eksploratif dalam menungkat imajinasinya sehingga kemampuan berpikirnya juga masih kurang terasah.
2.	Apa yang ibu ketahui mengenai media loose parts?	Yang saya ketahui tentang media loosepart yaitu media looseparts merupakan media yang dapat ditemukan disekitar baik dari bahan bekas ataupun bahan alam yang bisa dikreasikan menjadi suatu benda yang diinginkan. Media looseparts tersebut merupakan material yang dapat digunakan dalam beberapa cara.

3.	Menurut ibu sebagai seorang pengajar atau pendidik apakah media <i>loose parts</i> ini bisa menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran anak usia dini?	Sangat bisa, karena selain bahannya mudah didapatkan media tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak.
4.	Menurut ibu, apakah ada pengaruh media <i>loose parts</i> terhadap kemampuan berpikir kritis anak?	Menurut saya ada pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis anak. Karena media tersebut dapat membuat anak mengasah kemampuan berpikirnya untuk menantang imajinasinya pada kreativitas yang akan ia buat dan ia inginkan yang sesuai dengan kerangka dan kebutuhannya.

Lampiran 11 Data Uji SPSS

1. Uji Validitas

Correlations

		Aspek Menciptakan	Aspek Kecepatan	Aspek Menceritakan	Total Aspek Berpikir Kritis
Aspek Menciptakan	Pearson Correlation	1	.911**	.711**	.970**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	23	23	23	23
Aspek Kecepatan	Pearson Correlation	.911**	1	.754**	.969**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	23	23	23	23
Aspek Menceritakan	Pearson Correlation	.711**	.754**	1	.784**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	23	23	23	23
Total Aspek Berpikir Kritis	Pearson Correlation	.970**	.969**	.784**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	23	23	23	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. Hasil Uji Realibitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	3

3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Media Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Media Biasa	.171	23	.081	.919	23	.063
	Media Loose Part	.167	23	.094	.920	23	.068

a. Lilliefors Significance Correction

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.084	1.488		.728	.474
	sesudah memakai media loose part	-.026	.146	-.039	-.178	.860

a. Dependent Variable: Abs_res

3. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Equal variances assumed	.009	.927	8.603	44	.000	-3.174	.369	-3.917	-2.430
	Equal variances not assumed			8.603	43.990	.000	-3.174	.369	-3.917	-2.430

Lampiran 12 Dokumentasi Kelas Kontrol



Lampiran 13 Dokumentasi Kelas Eksperimen

