

## ABSTRAK

**Noor Annisa, 1610410037**, Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Ummar Bin Khatab Purwosari Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran STEAM *Loose Parts* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak TK IT Ummar Bin Khatab. Pada tahun 2020 diketahui bahwa lembaga TK IT Ummar Bin Khatab telah menerapkan pembelajaran STEAM *Loose Parts* yang memiliki fokus perkembangan anak pada 4 aspek yaitu *creativity, communication, collaboration, and critical thinking* (kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan kritis). Diadakannya penelitian juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendukung dan penghambat penerapan pembelajaran STEAM *Loose Parts* di TK IT Ummar Bin Khatab. Diketahui untuk mengimplementasikan STEAM *Loose Parts* dengan maksimal maka diperlukan untuk mengetahui alasan penghambat serta pendukung dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian Penelitian ini peneliti mengambil subjek kepala sekolah, guru kelompok dan anak-anak kelompok sabar. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi wawancara dan dokumentasi sedangkan untuk uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Teknik analisa data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

Hasil penelitian data menunjukkan bahwa di TK IT Ummar Bin Khatab Purwosari Kudus menggunakan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kemampuan anak yaitu *creativity, communication, collaboration, critical thinking*. Diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis anak merupakan salah satu aspek dari 4c yang dapat dikembangkan melalui media *Loose Parts* yang disediakan oleh pendidik dari lingkungan. Lingkungan menyediakan alat dan bahan yang digunakan anak untuk menciptakan dan memperbarui teknologi dari bahan yang bersifat lepasan untuk membiasakan dan melatih anak sehingga mampu mengembangkan aspek 4c. Media *Loose Parts* yang bersifat lepasan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dengan bermain bongkar pasang dan mengkolaborasikan dengan banyak jenis media yang disiapkan, anak akan menciptakan permainannya sendiri, mengkolaborasikan dengan media kemudian anak mampu berpikir kritis untuk menemukan cara untuk menciptakan permainan tersebut, anak juga mampu menemukan solusi untuk menciptakan permainan yang diinginkan.

**Kata kunci:** STEAM *Loose Parts*, 4c, media lepasan.