

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran *Loose Parts*

1. Pengertian STEAM *Loose Parts*

Loose parts menurut Yuliati yang dikutip dari pendapat Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching adalah bahan yang terbuka, bisa dipisahkan, bisa disatukan balik, bisa dibawa, bisa digabungkan, bisa dijejerkan, bisa dipindahkan, serta bisa dipakai sendiri ataupun bersama dengan materi lain.¹⁶ Muniroh, dkk juga berpendapat bahwa *loose parts* ialah perlengkapan game edukatif disekitar anak yang berbentuk materi materi terbuka, bisa terpisah, disatukan balik, dipakai sendiri atau digabungkan dengan materi- materi lain. Bisa berbentuk barang alam(kusen, cabang, dsb) atau materi siklus balik(plastik, kertas, dsb).¹⁷ Menurut Mirabella dkk, bahwa *loose parts* adalah sebuah permainan yang memanfaatkan bahan yang bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain balik, disejajarkan, dipisahkan serta disatukan lagi dengan bermacam metode. Bahan itu merupakan bahan yang bisa dipergunakan dengan mandiri ataupun dipadukan dengan bahan lain.¹⁸

Sesuai dengan pengertian di atas bahwa *Loose Parts* adalah permainan edukatif yang terbuka, dapat dimainkan secara terpisah maupun digabungkan, dalam hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara yaitu: Pertama, Dimensi Jasmani, Ki. Hajar Dewantara mengarahkan pada kemerdekaan fisik, yang menghendaki fisik yang sehat dan kuat, Kedua: dimensi Akal, Ki. Hajar Dewantara mengarahkan pendidikan pada pencapaian kecerdasan yang lebih tinggi dan luas, Ketiga: dimensi Rohani, Ki. Hajar Dewantara mengarahkan pada pencapaian keselamatan dan

¹⁶ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Pertama (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), 12.

¹⁷ Munawar, Roshayanti, dan Sugiyanti, "Implementation Of Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) - Based Early Childhood Education Learning In Semarang City," 283.

¹⁸ Mirabella Dian Wahyudi Putri, Ismatul Khasanah, dan Nila Khusumaningtyas, "*Loose Parts Play* Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0," t.t., 184.

kebahagiaan yang setinggi-tingginya dengan mencapai kemerdekaan mental dan kerohanian, Keempat Dimensi Sosial, Ki. Hajar Dewantara mendukung tercapainya sikap-sikap keselarasan, kekeluargaan, musyawarah, toleransi, kebersamaan, demokrasi, tanggungjawab, dan disiplin.¹⁹

Kaitannya dalam hal ini pembelajaran STEAM Loose Parts mempunyai relevansi mengarahkan ke ketrampilan abad 21 yang merupakan hal pokok dan wajib dikuasai oleh anak dengan mengedepankan 4 konsep (4K) menurut pendapat Pamungkas yang dikutip oleh Titania dkk, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, kolaborasi, dimana cara pembelajaran hendak mengedepankan suatu keterampilan yang mempunyai tujuan membiasakan dengan keadaan masa dimana matematika, verbal ataupun wawasan hendak memperoleh suatu penyelesaian ketika melaksanakan kerjasama atau kerja sama dengan cara mandiri dalam suatu komunikasi positif.²⁰

Dasar utama pengembangan 4 K dalam definisi bahasa Indonesia ini ialah teori Bloom dengan cara utama mengenai keahlian berpendapat dalam cara pembelajaran dimana anak harus mampu menggapai tahapan tidak hanya pada hafalan saja namun lewat 3 ranah keahlian intelektual (intellectual behaviors) mencakup kognitif, afektif serta psikomotorik. Kenapa ranah ini sungguh bernilai diberikan pada anak semenjak usia dini sebab menyiapkan anak memiliki kesuksesan dalam menghadapi suatu tantangan dalam prosedur kehidupannya secara kompleks alhasil memiliki individu yang tangguh. Anak akan memerlukan berpendapat kritis dalam melawan seluruh dampak teknologi mampu menganalisa mana yang mesti dicoba serta bekerja sama juga dibutuhkan supaya anak mempunyai jejaring dalam

¹⁹ Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13, *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (10 Juli 2018): 248, <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3489>.

²⁰ Titania Prameswari dan Anik Lestarinigrum, "STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years," *Efektor* 7, no. 1 (23 Juni 2020): 42, <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.

pengembangan dirinya terutama kemampuan komunikasi yang baik.²¹

Loose Parts adalah material yang sangat ajaib, loose parts sangat lentur terhadap kreatifitas dan imajinasi anak, bisa menjadi apa saja disbanding dengan barang yang disediakan oleh pabrik yang bersifat kaku dan hanya memiliki satu kali fungsi dan hanya diperuntukkan secara spesifik, ada manfaat utama apabila anak menggunakan permainan dengan loose parts :

- a. Mengembangkan kemampuan inkuiri
Loose parts membantu anak memunculkan rasa ingin tahu secara alami, kemampuan ini diperlukan anak untuk mencari informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan sehingga dalam hal ini anak akan mengembangkan kemampuan inkuiri.
- b. Mengajarkan anak untuk bertanya
Loose parts adalah pembelajaran yang bersifat terbuka yang dapat memberi stimulus anak untuk mengajukan pertanyaan bagaimana, apakah, dan mengapa, ini mengajarkan anak mempelajari sifat sebab akibat untuk menguji ide-idenya untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan oleh anak, sedangkan guru memiliki peran sebagai fasilitator untuk mengarahkan, menjawab dan memancing anak untuk menyelesaikan permasalahan anak.
- c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
Loose parts membantu mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak, salah satu yang paling penting adalah aspek pemecahan masalah, pengambilan risiko dan kemampuan menganalisa, selain mengembangkan dalam bidang sains dan matematika anak juga bisa mengembangkan kemampuan motorik pada saat anak meraba, mengangkat benda yang ia perlukan. Sedangkan pada aspek sosial emosional anak dapat mengembangkan kemampuan itu dengan melakukan kolaborasi dengan teman disekitarnya untuk menciptakan ide-ide kreatif bersama, dalam hal ini maka aspek bahasa juga mengalami perkembangan untuk belajar mengkomunikasikan idenya

²¹ *STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years,*” *Efektor* 7, no. 1 (23 Juni 2020): 25, <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.

atau melakukan negoisasi baik kepada guru ataupun temannya.

d. Mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak

Loose parts adalah permainan yang terbuka yang membantu anak untuk berfikir terbuka dan membntu anak untuk berani mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya yang muncul secara spontan dan cemerlang. Anak dapat menggabungkan berbagai jenis barang sesuai kebutuhan imajinasi dan kreativitas anak hal ini lah akan memunculkan karya-karya yang bersifat inovatif.²²

2. STEAM Loose Parts dan Kurikulum

Benda yang digunakan untuk *loose parts* berbeda dengan alat permainan edukatif (APE) cakupan *loose parts* lebih luas dan memiliki lebih kaya model permainan, *loose parts* bisa memanupulasi permainan anak sehingga memberikan stimulasi memunculkan ide anak untuk lebih mengoptimalisasi potensi anak, *loose parts* dapat dikatakan bahwa permainan ini membekali anak abad 21 untuk memiliki kemampuan 4c. ada banyak bagian dari peran *loose parts* yang dapat diturunkan sebagai kurikulum, *loose parts* memiliki perangkat yang bisa dijadikan sebagai kurikulum, *loose parts* dapat dijadikan sebagai silabus, perencanaan pembelajaran, implementasi dan evaluasi pembelajaran. Sebagai kurikulum maka *loose parts* mengembangkan muatan yang mencakup sebagai berikut:

a. Fisik motorik (Fismot)

Loose Parts adalah material yang perlu dimanipulasi oleh anak agar dapat menjadi sesuatu yang sesuai dengan ide anak. Anak akan menggunakan jari-jari tangannya untuk memanipulasi, menyentuh, menggenggam, memindahkan, menumpuk, menjajarkan, menggelindingkan, mendorong berbagai *loose parts* yang sedang dimainkan. Ia mengaktifkan semua jari-jari, tangan, lengan, dan bahu untuk bekerja dengan *loose parts*. anak juga melakukan berbagai gerakan untuk melatih kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan dan kelincahan otot-otot kaki, tangan dan badan dalam menggunakan *loose parts* yang lebih besar, yang biasanya cocok untuk digunakan di area

²² Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD*, 41–42.

outdoor. Ia bisa menendang, melompat, memanjat, bergulung, berguling, bergelantung. Gerakan-gerakan ini membuat anak menyadari posisi tubuhnya dan keberadaan dirinya di dalam sebuah ruang. Kesadaran tentang ruang terbangun ketika anak bergerak dan mengaktifkan otot-otot besarnya untuk melakukan sebuah aktifitas.²³

b. Sosial emosional (Sosem)

Memiliki kesempatan berinteraksi dengan berbagai material *loose parts* membuat anak bebas berinteraksi. *Loose parts* yang memiliki sifat terbuka akan menstimulus anak untuk terlibat aktif dalam memainkannya. Sesuai dengan kodrat anak bahwa cara belajarnya melalui bermain, maka ketika melihat *loose parts* anak akan mengamati, menyentuh dan mengeksplorasi. *Loose parts* membuat anak berani mencoba dan memanipulasi untuk membuat *design* sesuai ide anak. *Loose parts* tidak menuntut anak bermain secara benar, artinya *loose parts* memungkinkan dimainkan secara kebebasan anak. Ini membuat anak tidak takut salah dan lebih percaya diri. Anak mengontrol *loose parts* yang dimainkan dan ini membuat anak menjadi lebih mampu menguasai diri, dan bertanggung jawab. Selain itu dalam hal bermain anak dapat melakukan secara mandiri maupun secara kelompok, selama proses kelompok anak dapat mendiskusikan dan menyampaikan ide-idenya, bahkan dalam hal ini anak akan dihadapi pada kondisi di mana ia harus mengambil risiko atas permainan yang dipilihnya, menghadapi argument-argumen dan mempertanggungjawabkan pilihannya.²⁴

c. Kognitif

Keinginan anak untuk membuat sesuatu berasal dari hasil olah pikirnya. Kemampuan untuk berpikir logis, berpikir kritis dan memecahkan masalah merupakan proses kognitif yang perlu diasah sejak dini pada anak. *Loose parts* mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut, membuat anak berpikir secara mandiri, kreatif, dan kritis. Anak-anak diajarkan untuk berpikir mandiri, kreatif, dan kritis sebagai akibat dari bagian bermain *loose parts*. Dengan bantuan guru, berbagai keterampilan kognitif,

²³ Yuliati Siantajani, 60.

²⁴ Yuliati Siantajani, 61.

termasuk konsep matematika dan sains, dapat muncul dengan memainkan media *loose parts*.²⁵

d. Bahasa

Bermain *loose parts* dapat dimainkan secara kelompok, bermian secara kelompok dalam hal ini anak akan menyampaikan ide-idenya dengan *partnernya*, berargumen, dan bertanya baik kepada teman maupun pendidik sebagai fasilitator, seperti mendiskusikan bagaimana cara membuat bangunan rumah dari batu dan balok, membuat pohon dari biji pinus, membuat mobil dari ban bekas dan kayu.

e. Moral agama

Loose parts mengajarkan anak untuk bertanggungjawab pada benda-benda yang dimainkannya, ia belajar merawat, menggunakan sesuai kebutuhan dan mengembalikan ke tempatnya setelah dipakai. Anak paham bahwa banyak material alam sekitar yang bisa dipakai untuk bermain seperti material alam daun, ranting, buah, biji, bunga, tanah, air, batu, pasir, kerang dll, ini mengingatkan anak untuk belajar mengambil material seperlunya dengan memanfaatkan material alam sekitar, menyampaikan anak bahwa meraka diciptakan oleh Allah untuk dimanfaatkan dan digunakan sebagaimana perlunya, menyampaikan anak untuk bersyukur, menjaga dan melestarikan rizki yang diberikan kepada Allah secara cuma-cuma.

f. Seni

Seni merupakan ekspresi anak yang digambarkan melalui karyanya, seni merupakan karya bebas untuk menyampaikan intuisi anak dan mengekspresikan perasaan anak, dari ini anak bebas mengekspresikan, berimajinasi dan bermain dengan bebas tanpa ada tuntutan dari guru.²⁶

3. Konsep STEAM Loose Parts

Loose parts memiliki konsep tersendiri, yang menurut Sally Haughey adalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

²⁵ Yuliati Siantajani, 65.

²⁶ Yuliati Siantajani, 60–71.

Membangun makna dan tujuan bermain	
Tahap Kreatif	Tahap Perkembangan
Tahap Eksperimen	Tahap Ekspansi
Tahap Eksplorasi	Tahap Edukasi

Dari tabel di atas kita dapat memaknai bahwa pada setiap tahapan yang dialami oleh anak maka peran guru akan tetap menyertainya, memberikan provokasi, invitasi sehingga anak dapat memunculkan ide-ide kreatif yang diinginkannya.²⁷

No.	Tahapan	Peran Guru
1.	Eksplorasi Anak dikenalkan dengan <i>loose parts</i> mulai bermain, mengenali tekstur, bentuk, ukuran, warna.	Edukasi Tahap ini guru mengenalkan anak tentang <ul style="list-style-type: none"> ➤ Strategi bermain ➤ Strategi beres-beres ➤ Strategi menyimpan
2.	Eksperimen Ketika anak mencapai tahap eksplorasi, anak mulai mengeksplorasi benda-benda di lingkungannya dan menciptakan sesuatu dari imajinasinya sendiri	Ekspansi Tahap ini guru berperan memperluas ide yang diciptakan oleh anak dengan cara provokasi dan invitasi.
3.	Kreatif Eksperimen melatih anak untuk belajar berpikir kreatif yang menyesuaikan	Perkembangan Tahap ini anak menciptakan karya kreatifnya untuk menunjukkan

²⁷ Yuliati Siantajani, 79.

	imajinasi anak, dari proses eksperimen ini anak akan menghasilkan karya kreatif melalui proses eksperimen.	seberapa besar perkembangan kognitif anak, maka guru harus mengetahui perkembangan yang dilalui anak dengan cara mendokumentasikan.
4.	Membangun makna dan tujuan bermain Seperti halnya guru yang dapat mengamati perkembangan anak dan turut mendorong anak untuk melakukan proses bermain, maka kemampuan tertinggi sudah tercapai jika anak sudah mampu memahami arti dan makna sebuah permainan.	

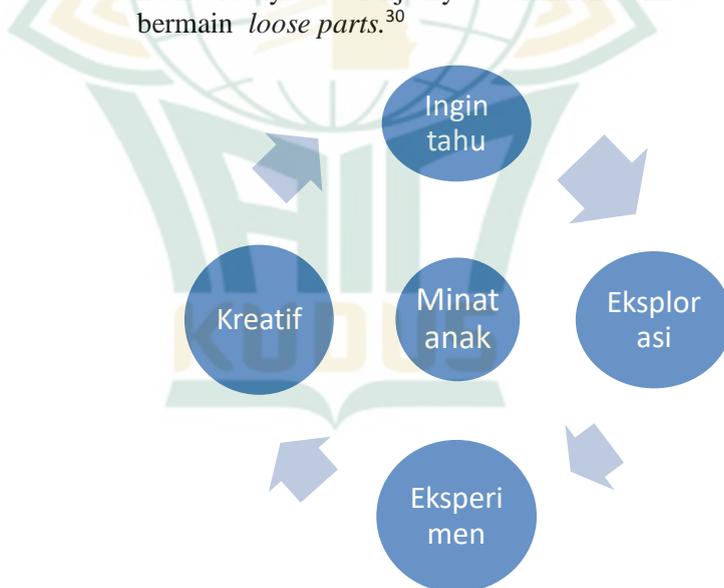
Bermain sebagai suatu siklus ialah suatu prosedur belajar, dalam rutinitas guru perlu cermat dalam mengobservasi anak, alhasil guru mengenali apa yang menjadi atensi anak. Atensi anak ini akan menekan anak guna memenuhi apa yang menjadi rasa ingin tahunya. Pada saat seorang guru tidak responsif kepada atensi anak hingga rasaingin ketahui ini dapat menjadi pudar, jika terjadi terus menerus hingga lama-kelamaan anak dapat menjadi pasif, tindakan pasif ini menekan inisiatif anak alhasil anak muncul menjadi pengikut, pelaksana kewajiban yang diamankan oleh guru kemudia tindakan pasif ini hendak membuat otak yang malas berpendapat yang akhirnya anak pula tidak terbiasa untuk berasumsi kritis serta inovatif, anak pula akan sungkan berasumsi serta menjauh pada saat diharuskan guna memecahkan permasalahan.²⁸

Kebalikannya kala guru responsif pada atensi anak, gur merespon serta menekan anak guna mempelajari lebih lanjut rasa ingin tahu yang timbul akan diteruskan oleh anak- anak dengan meraba,

²⁸ Yuliati Siantajani, 80.

menggoyang- goyangkan, menggulingkan, menumpuk, menjatuhkan, menindahkan, menggeser, mengombinasikan dsb. Dari itu anak mengeksploraikan loose parts guna mengidentifikasi wujud, karakteristik, komposisi, peranan, intensitas dan lainnya, dalam penelitian ini anak hendak bermain coba- coba serta salah(trial- error) guna melihat apa yang dapat diperoleh dari barang- barang yang dijumpainya.²⁹

Anak akan mencoba bermacam inspirasi berlainan, memanipulasi, meninjau, mencoba eksistensi barang- barang itu yang bermula dari bermacam bahan yang bisa jadi saja mempunyai karakter seperti mudah rusak, bersuara bila di benturkan dengan barang lain, bisa berganti bentuk, kaku, kokoh, padat, berongga, dsb, kemudia dari metode percobaan anak akan menciptakan suatu dari hasil idenya. Selanjutnya cerminan siklus anak bermain *loose parts*.³⁰



Gambar 2.1 Siklus Bermain *Loose Parts*

²⁹ Yuliati Siantajani, 81.

³⁰ Yuliati Siantajani, 80–82.

- a. Menanamkan rasa ingin tahu
Usia *golden age* adalah usia di mana rasa ingin tahunya anak berkembang sesuai pertumbuhan anak
- b. Fase eksplorasi
Pada fase ini anak yang dikenalkan dengan loose parts akan merasakan euforia yang tinggi, loose parts begitu menawan dan memikat diri ibarat magnet loose parts mampu menarik anak untuk bermain dengan benda-benda disekitar mereka, pada tahap ini guru perlu mengetahui bahwa anak usia dini berada di tahap eksplorasinya khusus anak usia 2-3 tahun hampir sepanjang waktu anak adalah untuk bermain dengan coba-coba (*trial-error*) sedangkan pada usia 4-5 tahun eksplorasi anak makin berkurang dan permainan anak semakin terkonsep. Sifat *loose parts* yang terbuka, mengundang dan sensorial membuat anak semakin penasaran dan mengeksplorasinya lebih jauh lagi sehingga sangat wajar jika anak usia 5-6 tahun pun ketika awal-awal diperkenalkan dengan *loose parts* akan mengeksplorasinya sedemikian rupa.³¹
- c. Fase eksperimen
Fase eksperimen adalah tahap lanjut dari fase sebelumnya pada tahap ini anak mulai melakukan upaya coba-coba dalam mewujudkan gagasannya, anak melakukan beberapa gerakan manipulasi tangan dengan gesit dan cekatan. Perubahan ide yang begitu cepat yang direspon dengan perubahan struktur karya yang dibuatnya bongkar pasang, bagun dan roboh coba dan salah merupakan proses eksperimen anak yang terus dilakukan diiringi dengan modifikasi pada bagian-bagian tertentu.³²
- d. Fase kreatif

³¹ Yuliati Siantajani, 82.

³² Yuliati Siantajani, 84.

Setelah anak selesai dengan fase eksperimen, maka anak akan menuju ke fase kreatif, wujud dari permainan coba-coba dan salah, bongkar pasang, susun rubuh pada akhirnya akan membawa anak pada suatu karya yang ia yakini sebagai hasil pemikirannya. Proses ini pun masih terus bergerak, anak mungkin ingin mengubahnya dengan menggeser, menambah, mengurangi atau menggabungkan dengan material lain bahkan pada hari yang berbeda ketika anak menemukan ide-ide baru maka anak dapat melihat kembali karyanya dan melakukan perubahan kembali. Ada proses terus menerus menuju ke arah yang lebih baik menurut anak, ini merupakan proses kreatif. Suatu siklus merupakan sebuah cara dan upaya yang membutuhkan ketabahan lamanya seseorang anak terletak dalam satu langkah ketahap berikutnya tidak bisa diramalkan dan direncanakan, bersamaan dengan banyaknya eksistensi dalam permainan, hingga anak hendak terus menjadi tangguh dan siap, dengan sendirinya ekspedisi mengarah kedewasaan ini hendak bawa anak pada tahap-tahapan berikutnya. Kedudukan guru merupakan menemani anak main dengan jadi sahabat main sembari melaksanakan guna bimbingan, menyediakan keinginan lain, meluaskan lain anak serta pula berperan melaksanakan observasi serta pencatatan kemajuan anak.³³

4. Strategi STEAM Loose Parts

Ragam *loose parts* yang sangat bervariasi sering dipahami oleh guru-guru di Indonesia sebagai bahan limbah atau daur ulang. Menurut Wikipedia limbah padat, juga dikenal sebagai sampah adalah limbah yang berasal dari proses produksi dan dapat ditemukan baik di lingkungan komersial maupun residensial, limbah yang sering tidak dikehendaki kehadirannya karna tidak

³³ Yuliati Siantajani, 85.

memiliki nilai ekonomis karena itu limbah sering dikenai proses daur ulang agar memiliki nilai ekonomis kembali dengan menjadikan benda baru tanpa menggunakan bahan baru. *Loose parts* bisa berupa bahan-bahan limbah, benda-benda sebelum dikenai daur ulang ataupun setelah mengalami proses daur ulang bahkan *loose parts* juga dapat diambil langsung asli dari alam, dapat berupa barang baru buatan pabrik. *Loose parts* membuat kita jujur pada diri kita dan pada anak bahwa kita memberikan mereka mainan asli (otentik) bukan barang limbah (sampah), ingat Simon Nicholson pendiri *loose parts* terkenal dengan bukunya "*How Not To Cheat the Children*", artinya: janganlah kita menipu anak dengan mainan-mainan tiruan yang dirancang orang dewasa yang membuat anak jadi pengguna saja, bukan agen aktif yang melatih mereka menjadi kreatif.³⁴

a. Strategi bermian *loose parts*

Strategi penggunaan *loose part* dalam permainan ini dimulai dengan jumlah keping yang terbatas untuk setiap jenis *loose part* yang akan digunakan oleh anak. Jumlah potongan harus disesuaikan dengan usia anak; pendidik perlu menyesuaikan dengan usia anak mulailah dengan 10 keping untuk anak usia TK ataupun SD kelas 1 jika Anda mengajar di kelas infant atau toodller maka kurangilah jumlah tersebut cukup dengan jumlah 3-5 keping saja, jumlah yang terbatas ini dimaksudkan untuk mengenalkan anak-anak pada benda-benda tersebut dan memudahkan mereka untuk belajar merawatnya dan bertanggung jawab untuk menggunakan dan membersihkan setelah proses bermain selesai.

Guru dalam hal ini perlu melakukan pengawasan terhadap aktifitas yang dilakukan oleh anak dan ini merupakan langkah awal pada saat anak mulai dikenalkan dengan *loose parts*, dengan mencermati anak bereksplorasi dengan *loose parts* guru bisa mengidentifikasi bila jumlah serta tipe keeping *loose parts* yang bisa ditambahkan, bila nampak anak membuktikan sikap membanting, melontarkan, menabur serta memakai *loose parts* semaunya sendiri hingga anak belum sedia memperoleh bonus jumlah *loose parts* dalam hal ini guru dapat tetap

³⁴ Yuliati Siantajani, 88.

mempertahankan jumlah *keeping loose parts* yang ada kemudian perhatikanlah apakah hal-hal berikut muncul dalam permainan anak:

- 1) Anak menggunakan *loose parts* untuk kebutuhan sensorinya
- 2) Anak aktif menggunakan *loose parts* untuk berkreasi, meniru dan bermain
- 3) Anak mengambil serta mengembalikan *loose parts* dengan mudah

Apabila anak menunjukkan perilaku seperti di atas (tidak membanting atau menyebar maka secara bertahap tambahlah jumlah kepingan kemudian tambahkan pula jumlah variasi *loose parts*nya.

Mengenalkan *loose parts* kepada anak mulailah dengan mengenalkan benda-benda di sekitar anak, mulailah dengan benda-benda yang sangat mudah di temui di lingkungan hidupnya seperti ranting, daun, batu, tanah, rumput, bunga dll, ini adalah benda yang sangat biasa bagi anak sebab sangat mudah dan sering di lihat oleh anak tapi benda tersebut akan lebih menarik minat anak untuk dimainkan apabila digabungkan dengan benda lain atau bisa ditempatkan di wadah yang dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Berikut cara menarik minat anak:

- 1) Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas
- 2) Taruh dalam tempat yang menarik anak
- 3) Bangun rasa ingin tahu anak
- 4) Ijinkan anak bereksplorasi
- 5) Tanyakan kepada anak (memprovokasi keinginan anak)
- 6) Biarkan anak menunjukkan karyanya dan hargai apapun yang dibuatnya
- 7) Dengarkan penjelasan anak
- 8) Apabila ingin menambahkan *loose parts* di kelas yang ada usulkan *loose parts* tertentu kepada anak.³⁵

b. Strategi beres-beres

Strategi beres-beres setelah anak bermain *loose parts* ini mengajarkan anak untuk pentingnya bertanggung jawab

³⁵ Yulianti Siantajani, 89–91.

dan peduli dengan lingkungan, karena ini kegiatan beres-beres yang terkadang anak mmerasa enggan melakukannya maka guru harus membuat aktivitas ini adalah aktivitas yang menyenangkan sehingga anak menganggap bahwa ini bukanlah sebuah penugasan dan lakukanlah dengan bernyanyi, ingat bahwa anak lebih merespon nyanyian dari pada perintah.

- 1) Anak perlu memahami bahwa setiap barang punya tempat
- 2) Proses beres-beres ini memakan waktu karena itulah jumlah keeping dari *loose parts* perku dibatasi
- 3) Bersabarlah untuk proses yang memakan waktu ini sampai anak benar-benar bisa mengembalikan ke tempat semula
- 4) Mengajak anak membereskan sambil bernyanyi.³⁶

c. Strategi menyimpan *loose parts*

Anak harus dilatih untuk bertanggung jawab dengan aktifitas yang dia lakukan salah satunya adalah dengan berbenah, menata kembali kepingan *loose parts* yang sebelumnya ia mainkan ini merupakan pekerjaan yang harus dilakukan oleh anak untuk melatih perilaku tanggung jawab anak dengan cara:

- 1) Tatanalah *loose parts* dalam wadah sehingga anak fokus, ukuran wadah perlu disesuaikan dengan isinya.
- 2) Tatalah wada0wadah tersebut di rak yang terbuka yang mudah dijangkau oleh anak.
- 3) Berikan ruangan atau kelonggaran tempat sehingga memudahkan anak untuk mengambil sesuai kebutuhannya.
- 4) Berikan waktu cukup pada anak tidak terburu-buru, karena setiap anak memiliki kecepatan bergerak yang berbeda-beda.³⁷

³⁶ Yuliati Siantajani, 92–93.

³⁷ Yuliati Siantajani, 93.

B. Pengertian Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian PAUD dapat dilihat dalam dua perspektif yaitu perspektif pengalaman dan pelajaran serta perspektif hakikat belajar dan perkembangan. Pada perspektif pengalaman dan pelajaran, PAUD dimaksud selaku eksitasi untuk era yang penuh dengan peristiwa berarti serta istimewa buat menaruh bawah untuk seorang di era berusia. Sebaliknya pada perspektif dasar berlatih dan perkembangan, PAUD dimaksud selaku pengalaman berlatih serta kemajuan. Ini berarti, pengalaman berlatih serta perkembangan di umur dini ialah bawah untuk cara berlatih serta kemajuan berikutnya. 38

Menurut pendapat lain oleh Hartoyo dalam Mansur dari buku Strategi pembelajaran aktif anak usia dini, pembelajaran anak usia dini melingkupi 3 nilai utama, ialah: awal, pembelajaran anak umur dini ataupun PAUD merupakan pemberian usaha buat memotivasi, membimbing, mengurus, serta pemberian aktivitas penataran yang hendak menciptakan keahlian serta ketrampilan pada anak. Kedua, pembelajaran anak usia dini ialah salah satu wujud penajaan yang menitikberatkan pada peneltakan bawah kearah perkembangan serta perkembangan raga, intelek, sosem, bahasa serta komunikasi. Ketiga, cocok dengan keunikkan serta perkembangan pembelajaran anak usia dini ataupun PAUD dicocokkan dengan tahap- tahap kemajuan yang dilewati oleh anak usia dini.39

Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

³⁸ Muhammad Najib, dkk, “ *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter*,” (Gava Media: Yogyakarta, 2016), 97.

³⁹ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, 1 ed. (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), 69.

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴⁰

Pendidikan dasar anak usia dini tidak bisa lepas dari obyek pendidikan itu sendiri, yaitu anak usia dini. Mengutip pendapat Mansur dalam buku ‘Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam’, berikut ini penjelasan mengenai anak usia dini dalam kaca mata orang dewasa.

- a. Anak dipandang sebagai orang dewasa mini
Anak dipandang sebagai orang dewasa dalam bentuk mini, terutama di Eropa pada abad pertengahan, yang menjadi pembeda hanyalah ukuran dan usia saja. Dalam hal keseharian anak dituntut untuk berperilaku seperti orang dewasa.
- b. Anak sebagai makhluk independen
Dalam hal ini anak diberikan sebuah kebebasan, sedang peran orang tua hanya sebagai pengamat dan memberikan arahan agar anak tidak salah melangkah. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa anak mempunyai kebebasan hak dalam berperilaku dan mengekspresikan kemauan anak, tidak ada yang berhak melarang hak anak termasuk ke dua orang tuanya, oleh sebab itulah dikatakan bahwa anak adalah individu yang independen.
- c. Anak sebagai generasi penerus orang tua dan bangsa
Hadirnya seorang anak adalah sebuah anugrah dan nikmat yang tidak terkira bagi orang tua, anak adalah amanah yang harus dijaga serta dididik menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhannya serta menjadi insan yang berguna bagi bangsa dan Negara.⁴¹

Para ahli juga memberikan pendapat bahwa anak usia dini memiliki artian yang cukup beragam, bahwa anak usia dini dibedakan menjadi tiga dimensi yaitu dimensi kronologis, sudut pandang filosofis atau pun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak.⁴² Sedangkan

⁴⁰ Pasal 1 ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional.

⁴¹ Novi Mulyani, “Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,” (Yogyakarta: Kalimedia), 2016, 9.

⁴² Safrudin Aziz, “Strategi Perkembangan Anak Usia Dini,” (Yogyakarta: Kalimedia), 2017, 1.

menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menerangkan jika pendidikan anak usia dini merupakan suatu usaha pembinaan yang tertuju pada anak semenjak lahir hingga dengan umur 6 tahun yang dilakukan lewat pemberian rangsangan pembelajaran guna menunjang perkembangan serta kemajuan fisik serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan dalam merambah pendidikan lebih lanjut.⁴³

Salah satu hak anak yang wajib diberikan adalah hak dalam memperoleh pendidikan untuk mengembangkan tiap-tiap aspek yang dimiliki oleh anak usia dini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini enam aspek pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif
Kecerdasan kognitif anak berkaitan dengan kecerdasan otak atau bisa disebut dengan IQ, pada usia 0-3 bulan kemampuan anak bisa membedakan apa yang diinginkan semisal membedakan ASI, susu dari botol atau kampong, usia 3-6 bulan bisa memperhatikan dan memilih mainan yang diinginkan atau mengulurkan tangan jika ingin digendong. Aspek kognitif akan selalu berkembang sesuai usia perkembangan dan pertumbuhan yang dialami oleh anak usia dini.⁴⁴
2. Aspek Bahasa
Kecerdasan bahasa akan berkembang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan internal maupun eksternal, perkembangan bahasa ini pun juga disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ditempati oleh anak tersebut, hal ini termasuk dalam pengaruh eksternal sebab kondisi lingkungan dapat mempengaruhi jumlah kosa kata yang didengar oleh anak.⁴⁵
3. Sosial Emosional
Perkembangan emosional anak sangat dipengaruhi oleh kondisi yang sedang di alami oleh anak, selain

⁴³ “UU No 20 Th 2003 Tentang Pendidikan Nasional.pdf,” t.t.

⁴⁴ “Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf,” t.t., 4.

⁴⁵ “Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf,” 26.

itu emosi kedua orang tua yang sering ditunjukkan kepada anak juga dapat menjadi *role model* anak pada kehidupansehari-hari.⁴⁶

4. Seni

Perkembangan seni anak usia dini berkembang sesuai dengan usia perkembangan anak usia dini, selain itu kemampuan imajinasi anak juga akan menjadi factor utama dalam perkembangan anak usia dini.⁴⁷

5. Fisik Motorik

Pertumbuhan fisik anak menjadi pengaruh utama dalam kemampuan fisik motorik anak, kemampuan motorik ini bisa dibedakan dengan kemampuan motorik halus dan kemampuan motoric kasar. Untuk mengembangkan kemampuan motorik ini bisa dilakukan dengan pemberian stimulus untuk mengoptimalkan pertumbuhan fisik pada anak usia dini.⁴⁸

6. Nilai Agama dan Moral

Pada perkembangan ini anak usia dini anak sudah bisa melakukan perilaku meniru yang dilakukan oleh orang sekitarnya. Seperti aktivitas yang dilakukan orang tuanya ketika sembahyang, mengucapkan terimakasih, maaf, tolong dan lain-lain.⁴⁹

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak berusia nol sampai enam tahun yang mempunyai hak kebebasan berkeinginan, serta hak dididik untuk menjadi insan yang berguna bagi Negara, bangsa dan agama.

2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam tinjauan psikologi terdapat 4 teori besar yang mendasari perkembangan manusia diantaranya adalah teori psikoanalisis, teori kematangan, teori belajar sosial, teori perkembangan kognisi diantaranya sebagai berikut:

a. Teori Psikoanalisis

⁴⁶ “Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf,” 28.

⁴⁷ “Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf,” 29.

⁴⁸ “Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf,” 21.

⁴⁹ “Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf,” 21.

Teori psikoanalisis diciptakan oleh Sigmund Freud (1856-1939) adalah salah satu pendekatan psikologi yang meyakini bahwa perkembangan seorang anak lebih dipengaruhi oleh factor biologis (gen) dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan. Dalam teori psikoanalisa Freud juga mengemukakan beberapa tahap perkembangan psikoseksual yang dialami oleh anak meliputi: *pertama*, tahap oral (usia 1-18 bulan) sumber kenikmatan berada pada area oral atau mulut sehingga bayi menyukai untuk mengunyah, menghisap dan menggigit. Selain dimaksudkan untuk memperoleh kenikmatan, sikap itu juga bisa digunakan guna mengurangi tekanan ataupun tegangan pada bayi. Kedua, fase anal(umur 1- 3 tahun) sumber pelampiasan merupakan lubang anus ataupun alat pembuangan, peregangan serta pengerutan otot- otot yang ada pada lubang anus bisa memunculkan kenikmatan sekaligus mengurangi ketegangan yang dialami bayi. Ketiga, langkah falik(umur 3- 6 tahun) sumber kenikmatan pada fase ini merupakan alat kelamin, pada saat anak mendapatkan jika manipulasi diri bisa memberikan kenikmatan.⁵⁰

b. Teori pematangan

Penggagas teori kematangan (*Maturation Theory*) adalah Arnold Gessel (1880-1961) menurut Arnold Gessel yang dikutip oleh Pratisti mengatakan bahwa pertumbuhan seorang anak ialah produk dari lingkungan akan tetapi secara mendasar kemajuan anak didetetapkan oleh komponen dari dalam yang kerap disebut dengan gen. ada pula prinsip- prinsip perkembangan anak menurut teori kedewasaan terdiri atas: pertama, perkembangan membuat pola khusus semacam pandangan pada bayi, pada saat lahir aktivitas mata bayi tidak teratur serta belum memusat pada tujuan khusus tetapi semakin lama bayi akan bisa mengandalikan pandangan itu sebab telah tercipta pola ikatan antara impuls saraf otak dengan otot- otot halus yang menggerakkan mata. Kedua, jalinan ikatan timbal balik merujuk pada cara

⁵⁰ Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, 13.

pertumbuhan di mana dua tendensi bersatu membuat suatu komposisi yang efisien, contohnya: perkembangan peranan kedua tangan pada waktu bayi. Ketiga, fungsi asimetrik fungsi ini terlihat pada posisi tiduran kala bayi lebih menggemari kepalanya menoleh melihat kesamping kanan ataupun kiri saja. Keempat, pengaturan diri(self regulation) Mengenai ini dimaksudkan bayi akan bisa mengontrol kapan disaat untuk makan, tidur serta terjaga. Bila bayi diberi kesempatan guna memutuskan disaat yang tepat untuk makan serta tidur hingga secara lambat-laut bayi itu hendak mengurangi frekuensi makan serta bakal lebih lama terjaga di siang hari, pertumbuhan yang berlangsung tidak menjadikan garis yang lurus namun bervariasi apalagi terkadang terjadi regresi. Kelima, kepribadian dalam perihal ini, Gessel menarangkan jika anak wajar akan bertumbuh berlandaskan susunan kemajuan yang serupa namun mempunyai rerata kecekatan kemajuan yang bermacam-macam.⁵¹

c. Teori belajar sosial

Teori belajar sosial dikemukakan Albert Bandura serta Walter Mischel yang dikutip oleh Pratisti bahwa menurut teori belajar sosial, sikap, lingkungan serta kesadaran seorang ialah kunci kesuksesan dalam kemajuan. Bila makhluk hidup posisi dalam lingkungan sosial hingga dia akan berlatih dengan cara cepat lewat prosedur pengamatan pada sikap orang, pada saat memantau perilaku orang lain maka dia akan melipatkan guna kognitif serta ketika mengulang-ulang perilaku terjadilah penguatan yang luar biasa alhasil inti dari teori ini merupakan membangun sikap sosial lewat prosedur buatan ataupun cara meniru. Obyek tiruan tidak cuma bentuk yang hidup tetapi pula model-model simbolik yang didapat lewat media masa, orang akan bersikap khusus sebagai hasil dari menjiplak orang lain yang kemudia diulang-ulang

⁵¹ Aziz, 15–17.

serta kesimpulannya terintegrasi jadi bagian dari dirinya.⁵²

d. Teori perkembangan kognitif

Teori perkembangan kognisi dikemukakan oleh seorang psikolog Swiss Jean Piaget (1896-1980) yang dikutip oleh Pratisti teori ini melaporkan kalau anak hendak membuat dunia kognitif mereka sendiri sebab anak sanggup mengolah k data yang diperoleh guna meningkatkan ide pikiran terkini, tidak cuma hanya menyambut data dari area. Ada pula perkembangan kesadaran bagi Piaget terdiri atas 4 jenjang ialah: awal, langkah sensomotorik(0- 2 tahun) pada langkah ini bocah meningkatkan uraian mengenai dunia lewat koordinasi antara pengalaman sensoris dengan aksi motorik raga. Kedua, langkah pra oprasional(dekat 2- 7 tahun) pada langkah ini anak hendak mulai sanggup menerangkan bumi lewat perkata serta lukisan tetapi anak belum sanggup melaksanakan aksi psikologis yang diinternalisasikan yang membolehkan anak melaksanakan dengan cara psikologis keadaan yang dulu dicoba dengan cara raga. Ketiga, langkah oprasional aktual(umur 7- 11 tahun) anak hendak mulai sanggup berfikir masuk akal buat mengambil alih metode berasumsi lebih dahulu yang sedang bertabiat intuitif- primitif tetapi menginginkan contoh- contoh konkrit. Keempat, langkah oprasional resmi(umur 11- 15 tahun) pada langkah ini orang melampaui bumi jelas serta pengalaman konkrit mengarah metode berasumsi abstrak serta masuk akal, analitis dan sanggup meningkatkan anggapan mengenai pemicu terbentuknya sesuatu insiden setelah itu anak mencoba anggapan itu dengan cara deduktif. Selaku konsekuensinya anak mulai meningkatkan cerminan yang sempurna misalnya gimana jadi orang berumur yang ideal.⁵³

⁵² Aziz, 18.

⁵³ Aziz, 13.

3. Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

Menurut Smetanova dkk, yang dikutip oleh Grecmanova menguraikan jika berasumsi kritis berarti memahami suatu pendapat serta mempelajari dengan cermat, menyamakan dengan perihal lain, ingin tahu, mempunyai strategi guna menganalisa data, mengajukan persoalan serta mendapatkan tanggapan, mendapatkan opsi lain, mempunyai evaluasi atas hal lain, membuat ketetapan, beranggapan, serta mampu untuk berargumen.⁵⁴ Menurut Carnevale, ddk dalam Gess yang dikutip oleh Muniroh dkk, perkembangan pasar global sekarang ini, hampir 100% pekerjaan memerlukan kemampuan berpikir kritis dan mendengar aktif, 70% memerlukan pengetahuan matematika, dan 60% memerlukan kemampuan komunikasi dan Bahasa reseptif.⁵⁵

Pembelajaran anak umur dini ialah usaha pembinaan yang diserahkan pada anak semenjak lahir hingga dengan umur 6 tahun, pembinaan ini seharusnya diselaraskan dengan ketentuan zamannya. Oleh sebab itu, program pembinaan dalam perihal ini kurikulum haruslah didesain guna diaplikasikan dengan cara cermat sesuai karakter anak. Anak-anak saat ini menginginkan pembelajaran yang jauh lebih terhubung serta jelas daripada di waktu lalu, pembelajaran yang berikan anak-anak tidak hanya wawasan, namun pula memberi peluang pemberdayaan serta agensi pada anak. Anak menginginkan pembelajaran yang tujuannya bukan cuma buat tingkatkan diri mereka sendiri, namun lebih untuk memulihkan dunia tempat mereka bermukim.⁵⁶

Kemendikbud dikutip oleh Munawar dkk, bersumber pada hasil PISA (Programme for International Student Assessment) 2012, keahlian anak Indonesia umur

⁵⁴ Tila Rahmasari, Adriani Rahma Pudyaningtyas, dan Novita Eka Nurjanah, "PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN," *Jurnal Kumara Cendekia* 9 No. 1 (2021): 5.

⁵⁵ Munawar, Roshayanti, dan Sugiyanti, "IMPLEMENTATION OF STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) - BASED EARLY CHILDHOOD EDUCATION LEARNING IN SEMARANG CITY," 277.

⁵⁶ Munawar, Roshayanti, dan Sugiyanti, 277.

15 tahun dibidang matematika, ilmu, serta membaca masih rendah dibanding dengan anak- anak lain didunia. Hasil PISA 2012, Indonesia terletak diperingkat ke- 64 dari 65 negara yang ikut serta dalam uji. Pada umumnya nilai matematika anak Indonesia 375, biasanya nilai membaca 396, serta pada umumnya nilai sains 382. Sementara itu pada umumnya nilai OECD (The Organization for Economic Cooperation and Development) secara berurutan merupakan 494, 496, serta 501. Analisa menarik dari amatan kepada hasil itu disebabkan cara pembelajaran kurang menekan keahlian berasumsi tingkat tinggi. Cara pembelajaran di Indonesia masih melekat pada langkah berasumsi tingkatan dini (mengenali, menguasai, mengaplikasikan), belum menekan anak meraih keahlian analisa, evaluative, serta inovatif.⁵⁷

Berpikir kritis adalah aktifitas berpikir yang dilakukan secara mendalam untuk mengetahui kebenaran suatu obyek berdasarkan kebenaran yang ada, anak harus mampu berpikir kritis terhadap sesuatu untuk menyelesaikan problem solving, kemampuan ini akan menyelesaikan anak dalam menghadapi masalah dan menerima risiko dari pemikiran kritisnya. Kemampuan berpikir kritis anak akan muncul sesuai dengan tingkat usianya dan stimulus yang anak dapatkan dari lingkungan sekitar, lingkungann juga mempunyai dampak untuk anak berpikir kritis seperti stimulus yang diberikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan kepada anak, meskipun begitu kemampuan berpikir kritis anak juga akan muncul ketika anak berinteraksi dengan lingkungan, seperti anak ketika memperhatikan rumput yang bergerak tertiuip angin, hujan yang diawali dengan mendung, air yang tidak bisa dipegang, tanah yang menjadi becek karena air dan lain sebagainya, dan kemampuan berpikir kritis anak ini akan timbul tenggelam sesuai stimulus yang anak dapatkan dari lingkungan.⁵⁸

Kemampuan berpikir kritis dapat ditumbuhkan sedari dini. Menurut Hidayati yang dikutip oleh Tila Rahmasari menyatakan jika pada anak usia dini

⁵⁷ Munawar, Roshayanti, dan Sugiyanti, 277.

⁵⁸ Rahmasari, Pudyaningtyas, dan Nurjanah, "PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN," 7.

keterampilan ini sudah timbul dengan cara natural pada saat anak mulai mencermati benda disekitarnya dengan penuh rasa mau mengerti. Keahlian yang bertumbuh pasti belum serumit orang dewasa, serta cocok dengan langkah perkembangan yang berlangsung. Keahlian berasumsi kritis anak timbul sejak anak- anak mulai mencermati barang sekitar. Keahlian yang bertumbuh masih sederhana pantas dengan jenjang pertumbuhan kognitifnya. Kemajuan anak membutuhkan lingkungan yang mensupport untuk menyediakan aktivitas ataupun perangsangan. 3 pandangan yang menjadi bagian keahlian berasumsi kritis anak usia dini merupakan analisa, sintesis, serta evaluasi.⁵⁹

Komponen berasumsi kritis terdapat perspektif keterampilan anak 5- 6 tahun menurut Kuswana yang dikutip oleh Oktisa dkk, ialah mengenal sebab akibat perihal lingkungannya yang ada dalam tingkap penerimaan kemajuan anak dalam berasumsi rasional. Tidak hanya itu berasumsi rasional serta berasumsi kritis ialah tahapan berpendapat dalam taksonomi bloom dimana berpikir rasional serta berasumsi kritis masuk kedalam ranah kognitif ialah keahlian berpikir. Sedangkan menurut Asmawati yang dikutip oleh Oktisa dkk, mengemukakan tingkatan pencapaian kemajuan anak usia 5- 6 tahun pada perspektif pengetahuan umum serta ilmu yang berhubungan dengan keahlian berasumsi kritis terdapat beberapa perihal ialah: memperlihatkan aktifitas eksploratif serta menyelidiki, memahami sebab akibat perihal lingkungannya, memecahkan perkara sederhana dalam kehidupan sehari- hari. Opini lain yang dikemukakan Yulianti yang dikutip oleh Oktisa dkk, menerangkan bahwa keahlian berasumsi kritis dalam pembelajaran sains anak usia 5- 6 tahun yang bisa dilatih merupakan sebagai berikut: mendeteksi kemungkinan-kemungkinan, mendapatkan kesalahan lewat gambar,

⁵⁹ Tila Rahmasari, Adriani Rahma Pudyaningtyas, dan Novita Eka Nurjanah, "Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Kumara Cendekia* 9 No. 1 (2021): 42.

membedakan kebenaran serta pendapat, memprediksi penyebab, menciptakan ketetapan secara sederhana.⁶⁰

Anak dapat dikatakan berkembang dari ruang lingkup berpikir kritis apabila anak mampu menyelesaikan aktifitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengemukakan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yang berhubungan dengan berpikir kritis adalah mengetahui barang menurut fungsi(pisau untuk memotong, pensil guna menulis), memanfaatkan benda- benda sebagai games simbolik(kursi sebagai mobil), memahami skema sederhana dalam kehidupan sehari- hari(gerimis, hujan, hitam, jelas, temaram, dsb), mengetahui rancangan banyak serta sedikit, mengkreasikan objek sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan bermacam penyelesaian permasalahan, mencermati benda serta indikasi dengan rasa ingin tahu, memahami pola aktivitas serta mengetahui bernilainya waktu, memahami posisi atau peran dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial(contoh: sebagai peserta didik atau anak atau sahabat).⁶¹

Sementara itu pada anak usia 5- 6 tahun tingkatan perolehan perkembangan anak yang berkaitan dengan berasumsi kritis merupakan memperlihatkan aktifitas yang bersifat eksploratif serta menyelidik(seperti: apa yang terjadi pada saat air ditumpahkan), memecahkan permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari- hari dengan metode yang fleksibel serta diterima sosial, mengaplikasikan wawasan ataupun pengalaman dalam konteks yang terkini, memperlihatkan tindakan inovatif dalam menuntaskan permasalahan(inspirasi, ide di luar kebiasaan).⁶²

⁶⁰ Oktisa Winda Mulyadi, Hasan Mahfudz, dan Adriani Rahma Pudyaningstyas, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Guided Discovery dalam Pembelajaran Sains," *Jurnal Kumara Cendekia* Vol. 9 No. 1 (2021): 2.

⁶¹ "Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf."

⁶² "Permendikbud 137-2014 Standar Nasional PAUD. pdf," t.t.,

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
Kognitif : Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial. 3. Menggunakan pengetahuan atau pengalaman baru dalam ruang lingkup baru 4. Terlibat dalam pemecahan masalah dengan pola pikir kreatif dan menciptakan ide-ide luar biasa.

C. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah kajian pustaka yang dicantumkan oleh peneliti:

No	Jurnal	Metode penelitian	Tujuan penelitian	Hasil penelitian
1.	Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam dengan Media <i>Loose Parts</i> .	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.	Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran Jarak Jauh berbasis STEAM dengan Media loose parts yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Juara Bekasi Tahun 2020.	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran berbasis STEAM dengan media loose parts, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 31%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 56,50% dan siklus II

				sebesar 83,70%. ⁶³
2.	Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Teknik analisis data yang digunakan	Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis loose parts yang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta Tahun 2019	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis loose parts, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%. ⁶⁴

⁶³ Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, dan Lia Rahmawati, "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam dengan Media Loose Parts."

⁶⁴ Nurjanah, "Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini."

		dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif		
3.	Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	Desain eksperimen menggunakan pretest dan post test dengan jumlah responden 25 anak.	Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menguji efek metode STEAM terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.	Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan kreativitas pada sebelum anak mendapatkan perlakuan dan sesudah anak mendapatkan perlakuan penerapan Metode STEAM. Penerapan Metode STEAM dalam pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan Kreativitas anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu

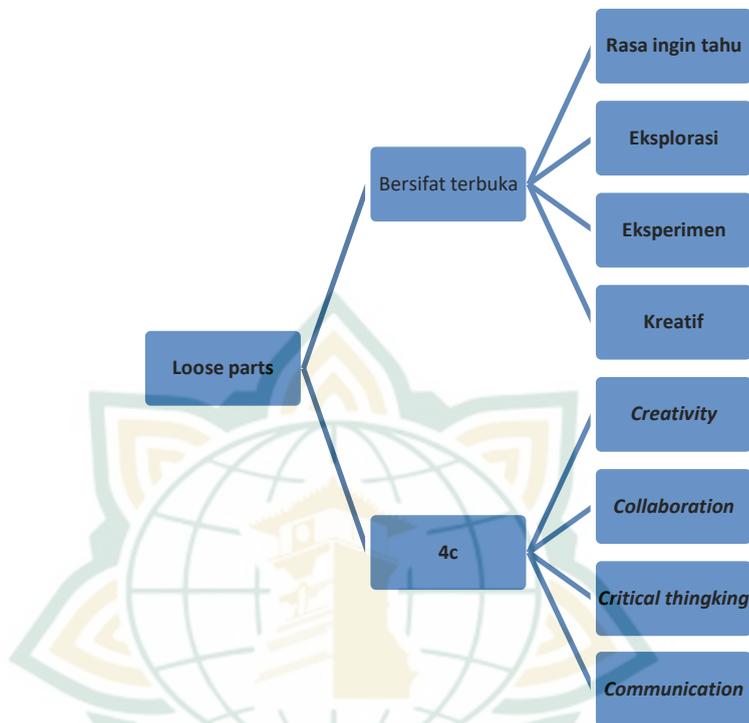
				membuat hubungan dengan lingkungan sekitar. ⁶⁵
--	--	--	--	---

D. Kerangka Berpikir

Dunia bergerak menuju revolusi industri ke-5 dan mungkin akan melesat menuju revolusi ke-6, ke-7 dan seterusnya, untuk memenuhi tuntutan itu maka revolusi pendidikan sangat diprioritaskan kemudian menyikapi dan bereaksi secara positif untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi zaman yang semakin maju, suatu bekal yang nantinya akan terpakai di masa dewasanya bukan bekal yang hanya dipakai sekali pakai kemudian usang. *Loose parts* adalah kegiatan yang sangat dipertimbangkan sebagai filosofi pendidikan anak usia dini yang selaras dengan pendidikan dan kebutuhan anak yaitu memiliki ketrampilan abad 21 yang dikenal dengan 4c (*creativity, critical thinking, communication, collaboration*).

Loose parts adalah permainan edukatif yang terbuka, dapat dimainkan secara terpisah maupun digabungkan, kegiatan ini menstimulus kreativitas anak menemukan *problem solving* dengan bermain individu maupun kelompok.

⁶⁵ Siti Wahyuningsih dkk., “Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (28 November 2019): 305, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>.



Gambar 4.2 Kerangka Berpikir

Kreativitas yang paling penting diberikan kepada anak usia dini dalam hal kognitif dalam bahasa Indonesia adalah 4k atau juga bis dikenal dengan 4c (*Creativity, collaboration, critical thinking, communication*), *loose parts* adalah media lepasan yang dapat membantu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Kekhasan media *loose parts* yang bersifat terbuka menciptakan siklus bermain *loose parts* yang memunculkan rasa keingintahuan anak yang berlanjut pada memeriksa bahan-bahan, pengujian, mencoba hal yang berbeda, bertanya, memperluas ide yang berbeda dengan mendengar atau melihat suatu benda atau peristiwa kemudian mencoba merubah, menciptakan benda-benda bermakna