

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan berikut:

5.1.1 Proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain dengan media *loose part* dengan cara anak terlebih dulu mengidentifikasi ciri-ciri benda yang ditampilkan oleh guru sesuai dengan tema materi pembelajaran. Kemudian anak membuat berbagai bentuk dari bahan *loose part* seperti batu warna-warni, sedotan, kancing baju, dan tutup botol sesuai dengan apa yang mereka identifikasi.

5.1.2 Keterampilan berpikir kritis anak setelah kegiatan bermain dengan media *loose part* terjadi peningkatan pada setiap tindakan. Hal ini terlihat pada aspek *Asking Question* (bertanya) dengan indikator menunjukkan inisiatif bertanya atau menjawab pertanyaan, aspek *Point of view* (sudut pandang) dengan indikator anak berani mengemukakan pendapat, aspek *Being rational* dengan indikator anak mampu menjelaskan secara ringkas berdasarkan fakta, bukti nyata dan logis, aspek *Finding out* (mencari tahu) dengan indikator menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, dan aspek *analysis* dengan indikator Anak mampu untuk mengategorisasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dengan media *loose part* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka peneliti mengemukakan implikasi dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Implikasi

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kegiatan bermain dengan media *loose part* berpengaruh pada keterampilan berfikir kritis anak dan mengalami peningkatan di setiap tindakan yang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut kegiatan bermain dengan media *loose part* bisa menjadi kegiatan pembelajaran di PAUD. Dengan harapan

melalui kegiatan tersebut kualitas pembelajaran di PAUD dapat mengalami perkembangan ke arah yang positif.

2. Rekomendasi

Terdapat beberapa rekomendasi yang dapat peneliti berikan kepada beberapa pihak diantaranya:

a. Bagi Pendidik

Peneliti berharap pendidik dapat melaksanakan kegiatan bermain dengan media *loose part* sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kognitif anak. Penggunaan media *loose part* dapat dimodifikasi sesuai dengan tema. Hal ini direkomendasikan karena penggunaan media *loose part* yang memiliki berbagai warna, bentuk, ukuran, dan tekstur sangat berpengaruh untuk kemampuan belajar anak.

b. Bagi Kepala Sekolah

kegiatan bermain dengan media *loose part* diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam sistem pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dan kognitif anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan kegiatan bermain dengan media *loose part* sebagai kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis anak usia dini dengan lebih menarik dan inovatif. Agar suasana lebih menyenangkan lagi di akhir kegiatan sebaiknya pendidik memberikan gerak dan lagu yang berhubungan dengan tema pembelajaran agar anak lebih semangat.