



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2418 - 2428

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media *Loose Parts* pada Anak Usia 5-6 Tahun

Febby Maya Shofa^{1✉}, Cucu Atikah²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2}

E-mail: febbyshoffa@gmail.com¹, cucuatikah@universitas.ac.id²

Abstrak

Kemampuan dalam proses berpikir yang berpacu pada kegiatan mental yaitu kemampuan kognitif. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan adanya masalah perkembangan kognitif pada anak khususnya di KB Al batrisiya, hanya sebanyak 26,66% anak yang kemampuan kognitifnya dapat dikatakan baik, salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif adalah media *Loose parts*. Media *Loose parts* merupakan material lepasan yang dapat dimainkan dan dimanipulasi dalam berbagai cara, sifatnya yang terbuka dapat dipisah, disatukan kembali, dibawa dan digabungkan, dapat digunakan sendiri ataupun dengan benda benda lainnya untuk digabungkan atau dirangkai menjadi satu kesatuan dan jika sudah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al batrisiya kecamatan Jayanti kabupaten Tangerang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan satu orang guru dengan 15 orang siswa. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, berdasarkan hasil penelitian terlihat hasil belajar siswa meningkat. Terdapat peningkatan dari siklus satu ke siklus dua sebanyak 86,66%. Maka dapat disimpulkan penggunaan media *Loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif; media looseparts; anak usia 5-6 tahun.

Abstract

The ability in the thinking process that races on mental activities is cognitive ability. In this study, researchers concluded that there was a problem of cognitive development in children, especially in KB Al Batrisiya, only 26.66% of children whose cognitive abilities could be said to be good, one of the media that can develop cognitive abilities is Loose parts media. Loose parts media is a removable material that can be played and manipulated in various ways, its open nature can be separated, put back together, carried and combined, can be used alone or with other objects to be combined or assembled into a single unit and if it is not used it can be returned to its original condition and function. The purpose of this study was to improve children's cognitive abilities through Loose parts media for children aged 5-6 years at PAUD Al Batrisiya, Jayanti district, Tangerang Regency. This research is a descriptive qualitative research involving one teacher with 15 students. This research was conducted with two cycles, based on the results of the study, it was seen that student learning outcomes increased. There was an increase from cycle one to cycle two by 86.66%. So it can be concluded that the use of Loose parts media can improve cognitive abilities.

Keywords: Cognitive abilities; looseparts media, 5-6 year old children.

Copyright (c) 2023 Febby Maya Shofa, Cucu Atikah

✉ Corresponding author :

Email : febbyshoffa@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5697>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 4 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Bonus demografi diprediksikan akan terjadi di Indonesia di tahun 2030 hingga 2040 (Fakhriyani, 2017). Bonus Demografi yaitu dimana sebanyak 70% penduduk berusia 15-64 tahun yang mana rentang usia tersebut adalah usia produktif. Angka tersebut lebih besar daripada penduduk yang berusia non produktif dengan angka ketergantungan kurang dari 50%. selain itu juga berlangsung ketika adanya evolusi kependudukan dengan pola siklus setiap 100 tahun. (Falikhah, 2017). Adanya penduduk dengan usia yang produktif berdampak yang signifikan pada tersedianya tenaga kerja, ataupun menjadi produsen yang bisa menciptakan barang dan jasa (Goma, Sandy, & Zakaria, 2021).

Sebagai upaya untuk meningkatkan SDM yang berkualitas maka persiapan yang dilakukan harus sejak dini yakni dengan menaruh perhatian besar terhadap pendidikan yang harus dilakukan dengan terpadu dan juga menyeluruh (*holistic*). Di samping itu Indonesia sebagai salah satu negara yang juga mengalami transformasi pendidikan yang dipicu oleh era konsep baru Society 5.0. era ini menuntut masyarakat untuk memiliki kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), baik untuk pengembangan orang dewasa maupun untuk anak usia dini (Umami & Afnida, 2023). Beberapa prinsip pendidikan anak usia dini (PAUD) dilaksanakan dengan pembelajaran aktif yakni proses pembelajaran dilakukan dengan panca indra dan sensorik, anak belajar dari lingkungan, anak berpikir dengan benda konkret, serta anak belajar membangun pengetahuannya sendiri (Ariyanti, 2007).

Ada 6 aspek PAUD yang digunakan sebagai fokus program pengembangan yakni aspek pengembangan nilai agama dan moral, fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional (TANU, 2019). Keenam aspek tersebut harus berkembang secara optimal tanpa kekurangan suatu apa pun. Pengembangan kecerdasan akan semakin membaik apabila terus dilakukan stimulasi terhadap kelima panca indera sejak anak dilahirkan. (Husain, 2014).

Berdasarkan observasi di PAUD AL BATRISIYA menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B masih banyak memerlukan stimulasi yang ditandai dengan tingkat capaian perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sekitar 26,66% kurangnya pemahaman anak terhadap konsep berpikir logis dan menyelesaikan masalah yang disebabkan oleh pengelolaan kelas, yakni minimnya stimulasi dan pemakaian media untuk melakukan peningkatan keterampilan perkembangan kognitifnya.

Guna melakukan pengembangan terhadap kemampuan dasar anak bisa ditinjau melalui kecakapan kognitifnya maka para guru PAUD Al batrisiya akan mengupayakan kemampuan kognitif anak dengan meningkatkan proses berpikirnya yakni mampu mempertimbangkan, menilai, dan menghubungkan peristiwa atau kejadian, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, menggunakan dan membuat sebuah alat guna memperoleh tujuan tertentu, mampu menciptakan sebuah karya, memecahkan masalah, bisa bekerja sama, dan berpikir kritis. Meninjau dari peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1, yang mencantumkan bahwasanya proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik (Imamah & Muqowim, 2020).

Untuk mendukung perkembangan belajar anak disekolah dibutuhkan media pembelajaran, adapun prinsip media pembelajaran untuk anak usia dini adalah 1) diciptakan menyesuaikan tingkat perkembangan anak, (2) dapat digunakan secara klasikal, kelompok, maupun individual (3) selaras dengan sarana dan tujuannya, (4) dapat menimbulkan kreativitas, (5) menggunakan bahan yang ramah untuk keselamatan anak, (6) bahan mudah diperoleh di sekitar lembaga PAUD, (7) hendaknya bisa dipakai guna memberikan perkembangan terhadap beberapa aspek perkembangan anak dan dipakai berulang-ulang dengan tema yang berbeda-beda (Zaini & Dewi, 2017). Pentingnya penggunaan media dalam kegiatan belajar anak usia dini selaras dengan riset yang dilaksanakan Wulandari Retnaningrum dalam jurnal (Retnaningrum & Umam, 2021) menyimpulkan bahwa penggunaan media bermain bagi anak membantu mendatangkan konsep dalam

pikiran dengan pasti karena anak tersebut ada pada tahap perkembangan sensorimotor dan praoperasional yang membutuhkan berbagai wujud benda guna mengembangkan konsep abstrak.

Melalui penelitian yang dilakukan, media yang diterapkan yakni *Loose parts* yang memungkinkan anak menggunakan beberapa bahan mentah yang tersedia di sekitar lingkungannya dengan menjadikan bahan yang kreatif, inovatif, dan produktif, selaras dengan apa yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang dikenal sebagai 4Cs (*Communication, collaboration, creativity, critical thinking*) (Mia Marwiyah, 2022). Penggunaan media *Loose parts* pada riset ini dikuatkan dengan penelitian sebelumnya yang menyampaikan bahwasanya melalui media tersebut bisa memberikan peningkatan terhadap kreativitas anak yakni ketika anak mengeksplorasi lingkungannya secara langsung untuk memperkaya rasa ingin tahunya dan juga ide kreatifnya untuk menemukan optimalisasi kelima indra anak. Hasil riset tersebut ditemukan oleh Yasinta Maria Fono pada jurnal (Fono & Ita, 2021). Dalam penelitian yang lain menyebutkan bahwa Hasil analisis yang dilakukan peneliti terbukti signifikan adanya perbedaan peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah setelah menggunakan pembelajaran dibanding dengan sebelumnya yang tidak menggunakan media *loose parts* (Valentina Dewi, Hibana, & Ali, 2023). Selain kedua penelitian tersebut ada pula penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa Penggunaan media *Loose Parts* selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Bagi anak usia dini belajar dengan benda nyata lebih bermakna (Kulsum, 2022).

Loose parts ialah benda yang bisa diindra secara langsung oleh anak. Hal tersebut berarti benda tersebut bisa dibunyikan, diputar, digelindingkan, digoyangkan, diraba, dan dipegang oleh anak (Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati, 2020). Istilah *Loose parts* pertama kali diterapkan pada 1971 ketika Nicholas seorang arsitek mengemukakan bahwasanya lingkungan merupakan lokasi interaktif bagi seorang anak yang mana anak dilahirkan sebagai individu yang kreatif. *Loose parts* bisa diterjemahkan sebagai lelasan. Penyebutan tersebut dikarenakan material ini menjadi bagian yang mudah digabungkan dan juga mudah terlepas, bisa dipakai sendiri ataupun dengan menggunakan beberapa benda lain untuk dirangkai atau digabungkan menjadi satu kesatuan serta setelah tidak dipakai akan dikembalikan menjadi bentuk dan juga fungsi semula. *Loose parts* menggunakan bahan yang mudah dijumpai, segala sesuatu bisa dipakai untuk bermain. Hal tersebut dikarenakan *loose parts* tidak mempunyai aturan spesifik sehingga memberikan beberapa kemungkinan yang tidak terbatas, bisa dimanipulasi maupun dimainkan sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak (Syafi'i & Dianah, 2021).

Yulianti siantajani dalam bukunya yang berjudul '*Loose parts* material lelasan otentik stimulasi PAUD' menuliskan bahwasanya ada 7 komponen *Loose parts* yang paling sering dijumpai dari berbagai kategori 1. plastik seperti keranjang, corong, ember, selang, pipa, paralon, tutup botol, botol plastik, sedotan, dsb; 2. bahan alam contohnya: potongan kayu, bulu, kerang, bunga, ranting, air, lumpur, pasir, tanah, kerikil, batu, dsb; 3. kayu dan bambu contohnya: papan, bilah bambu, bangku, kursi, kepingan puzzle, balok, tongkat, seruling; 4. logam contohnya: garpu aluminium, sendok, paku, baut, mur, perkakas dapur, uang koin, kaleng, dsb; 5. kaca dan keramik: kaca, ubin keramik, kaleng, manik-manik, cermin, kaca, gelas, botol kaca, dsb; 6. benang dan kain contohnya: karet, pita, kain perca, kapas, benang, tali, kain dengan berbagai tekstur, dsb; 7. bahan bekas kemasan contohnya: karton wadah telur, bungkus makanan, gulungan benang, gulungan tisu, kardus, dsb. Penggunaan *loose parts* bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi dan juga kreativitas anak, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mengajarkan anak untuk bertanya, dan mengembangkan keterampilan inkuiri. Media tersebut sangat berguna untuk media pembelajaran anak dikarenakan tidak pernah ada batasnya saat anak-anak bereksplorasi (Priyanti, Astria, Maemunah, Apriani, & Sandina, 2021).

Dengan begitu, pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *loose parts* digunakan untuk memberikan peningkatan kognitif pada anak dirasa lebih efektif. Adapun bahan ajar yang digunakan pada riset ini yaitu menerapkan media *loose parts*. Hal tersebut kemudian menghasilkan rumusan masalah

yakni Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al batrisiya kecamatan Jayanti kabupaten Tangerang. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al batrisiya kecamatan Jayanti kabupaten Tangerang.

METODE

Metode yang diterapkan yakni PTK (penelitian tindakan kelas). Riset ini menggunakan metode yang menitikberatkan pada kegiatan tindakan dengan melakukan uji coba terhadap sebuah ide kedalam praktik nyata dengan skala kecil dan diharapkan bisa meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pertama kali dikenalkan oleh Kurt Lewin. Pada waktu itu, PTK dipakai untuk mendeskripsikan penelitian yang merupakan perpaduan antara pendekatan eksperimental dalam bidang ilmu social dengan program tindakan social untuk menanggapi masalah social, dan kasus yang pertama kali diteliti pada saat itu adalah kenakalan remaja yang berkembang dimasyarakat (Juanda, 2016). Bisa dipahami bahwasanya kegiatan tersebut dirancang oleh tenaga pendidik untuk diujicobakan ke peserta didik.

Lebih lanjut, guna menjelaskan hasil dari penelitian mengenai peningkatan perkembangan kognitif anak untuk memakai media *loose parts*, peneliti bisa menerapkan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dengan PTK yang akan diterapkan peneliti dengan rencana 2 siklus yang terdiri dari refleksi, pengamatan, dan perencanaan.

Riset ini dilaksanakan di KB Al Batrisiya yang berada di Desa Pasirmuncang, Kabupaten Tangerang. Alasan pemilihan KB Al Batrisiya sebagai tempat penelitian adalah guna memberikan kemudahan untuk pengambilan data dikarenakan posisi peneliti sebagai guru di sekolah tersebut. Riset ini dilaksanakan di kelompok B usia 5-6 tahun. Pelaksanaan penelitian ini pada semester pertama tahun ajaran 2022 / 2023 yakni bulan Juli hingga Desember. Penelitian ini dilaksanakan menyesuaikan kalender akademis sekolah.

Siswa kelompok B yakni usia 5-6 tahun digunakan sebagai subjek penelitian di KB Al Batrisiya Desa Pasairmuncang Kabupaten Tangerang. Kelompok B yang melibatkan 1 orang guru dan siswa dengan total 15 diantaranya 5 siswa laki-laki dan 10 perempuan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan tujuan guna memperoleh data ataupun informasi yang bisa digunakan untuk menjawab dan menjelaskan masalah penelitian secara objektif yang memiliki keterkaitan. Teknik pengamatan atau observasi dilaksanakan dengan mengoleksi data dengan melakukan pengamatan kegiatan yang dilaksanakan. Yang menjadi fokus pengamatan yakni mengenai bagaimana peningkatan kognitif anak dengan memakai media *Loose Part*. Pengamatan ini dilaksanakan guna meninjau tahapan pembelajaran dan juga kinerja anak dalam pengembangannya di setiap siklus tahapan. Penilaian yang dilaksanakan di tahapan ini diawali dengan menggiring anak untuk melakukan pengamatan terhadap lingkungan main maupun penggunaan medianya. Lebih lanjut guru melakukan pengamatan terhadap pertanyaan apa yang muncul atau dilontarkan anak saat bermain maupun melakukan eksplorasi.

Teknik analisis data yang diterapkan di penelitian ini yakni teknik deskriptif kualitatif berupa penggunaan kalimat naratif ketika memberikan penggambaran mengenai kegiatan yang berlangsung di kelas saat belajar mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakannya penelitian, berlandaskan pengamatan yang dilaksanakan peneliti pada kelompok B di KB Al batrisiya dengan total 15 orang anak diantaranya 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, hanya sekitar 26,66% anak yang berada pada tingkat baik dalam aspek kognitifnya. Sisdiknas no 20 tahun 2003 memaknai pendidikan sebagai sebuah usaha yang terencana dan dengan sadar dilaksanakan

guna melahirkan suasana pembelajaran supaya siswa bisa dengan aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya guna mempunyai keterampilan yang diperlukan di dalam diri individu dan masyarakat, memiliki kemampuan spiritual agama, memiliki kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, serta kepribadian (Minuchin, 2003). Pendidikan berlangsung sepanjang hayat (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022).

Maka setelah dilakukan perbaikan selama 5 kali pertemuan di siklus I maka diperoleh peningkatan kemampuan kognitif anak adalah sebesar 53,33%. Artinya ada peningkatan kemampuan kognitif anak dari sebelum dilakukannya penelitian sampai ke pertemuan hari ke lima dalam siklus I sebesar 39,11%. Peningkatan ini disebabkan karena adanya stimulus yang cukup baik.

Pelaksanaan Siklus I

Di hari pertama pada siklus I anak mulai dikenalkan dengan media *loose parts* melalui benda yang biasa dijumpai anak hal itu dilakukan agar anak tidak merasa canggung memainkannya, namun masih banyak anak yang masih memerlukan bantuan untuk mengurutkan besar kecil dengan menggunakan *loose parts*. Di hari ketiga terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebanyak 29,33% hal itu terjadi disebabkan karena stimulasi yang diberikan peneliti cukup baik dan anak mulai mengenal penggunaan media *loose part* pada saat mereka bermain sentra di hari kedua, walaupun cara memainkannya masih sederhana. Di hari ke empat dan ke lima dengan kegiatan meniru membuat makanan sehat persentase anak mengalami peningkatan begitu juga saat anak membuat huruf dari biji-bijian. Dalam siklus pertama ini hampir 50% anak dapat melaksanakan tugas dengan baik.

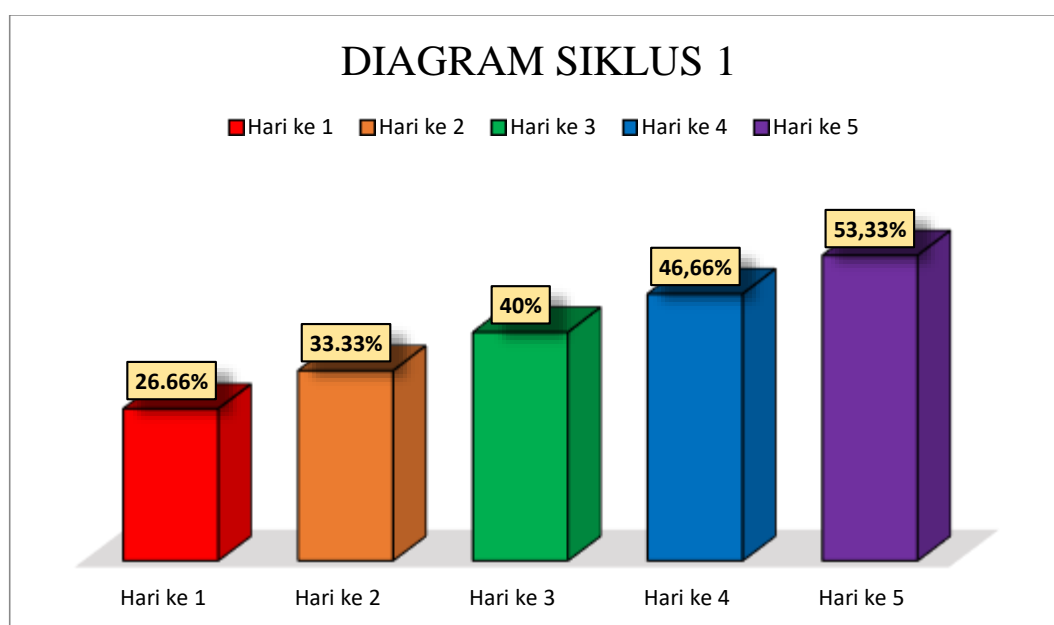


Diagram 1

Siklus ke I

Hari ke 1	26,66%
Hari ke 2	33,33%
Hari ke 3	40%
Hari ke 4	46,66%
Hari ke 5	53,33%



Gambar 1



Gambar 2

Dalam siklus ke I pada hari ke 1 hingga ke 5 tingkat keberhasilan mencapai 53,33%. Media *loose parts* memberikan stimulasi pada perkembangan pola pikir anak dengan cara yang berbeda-beda serta unik, dimana tidak terdapat sebuah aturan yang terikat dalam penggunaannya, kemungkinan kegiatan main yang dimiliki tidak terbatas serta dapat terus dieksplorasi oleh anak. Bahan yang mudah untuk ditemukan, serta dapat memberikan sebuah stimulasi pada perkembangan anak dalam melatih berbagai potensi berpikir anak. Di sisi lain, media *Loose Part* memberi kesempatan pada anak guna menentukan sendiri apa yang ingin mereka buat dari media tersebut serta bahan apa yang dibutuhkan ketika melakukan sebuah permainan (Indriani, Muslihin, & ..., 2022). Setelah diamati jumlah anak yang berkembang sangat baik di hari ke-1 hanya ada 4 orang anak, sementara anak yang lain masih perlu bimbingan guru. Sementara pada hari ke-5 perkembangan anak meningkat pesat karena ada 8 orang anak yang mampu mengikuti kegiatan dan berkembang sangat baik. Sementara anak yang perkembangannya masih berada pada tingkat awal perkembangan yakni sebanyak 2 orang. Permainan yang baik dimunculkan dari beberapa hal yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan melalui berbagai macam cara dan dengan bermacam-macam tingkatan. Lingkungan dengan cakupan *Loose Part* akan memberikan stimulasi yang besar bagi anak serta melibatkan dibandingkan permainan yang statis yaitu dimana sebuah lingkungan bermain memerlukan sosialisasi serta memberikan dukungan sebuah permainan yang imajinatif dengan disediakannya *loose part* dan teknik yang tidak mengarah terhadap peluang maupun cara bermain, namun memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan perkembangan terhadap idenya sendiri. Selain itu juga bisa melakukan penjelajahan terhadap dunia anak (Syafi'i & Dianah, 2021).

Dari hasil refleksi ternyata pada siklus I masih ada beberapa kekurangan maupun kelemahan dalam proses belajar mengajar sehingga peneliti bersama supervisor memutuskan untuk melakukan penelitian lanjutan pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan Siklus II

Dalam siklus II ini anak sudah cukup memahami bagaimana penggunaan media *Loose parts* sehingga anak mulai aktif dalam memindahkan, menyatukan dan merangkai komponen-komponen *Loose parts* sehingga aspek perkembangan kognitif anak turut meningkat. Hal ini memungkinkan anak berkembang dengan baik dalam aspek kognitif dan psikomotoriknya sebagai landasan mereka menyiapkan diri untuk kejangsang selanjutnya. Berdasarkan UUD RI Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwasanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Minuchin, 2003). Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini diartikan sebagai anak yang ada dalam rentang usia 0-8 tahun dengan cakupan program pendidikan yang ada di Taman Kanak-kanak, pendidikan prasekolah baik negeri maupun

swasta, penitipan anak pada keluarga, program pendidikan di taman penitipan anak, serta Sekolah Dasar (Amini, 2014).

Selaras dengan riset yang dilaksanakan oleh Zaman bahwasanya seiring guru ketika memberikan informasi pada anak usia dini harus memakai media supaya informasi yang disampaikan bisa diserap ataupun diterima dengan baik serta akhirnya diharapkan bisa ada perubahan terhadap perilaku dengan wujud kemampuan pada keterampilan, sikap, maupun pengetahuan. (Hasjiandito, Adiarti, & Wantoro, 2016).

Pada hari ke enam dalam siklus II ini hampir semua anak sudah dapat menjumlah angka satuan dalam kegiatan mengisi gambar dengan komponen *Loose parts*, sedangkan di hari ke tujuh dan ke delapan anak dapat memahami pola melalui kegiatan mengurutkan pola menggunakan *Loose parts*. Di hari ke sembilan dan ke sepuluh atau hari terakhir penelitian, anak diajarkan membuat karya tempat pensil untuk mengasah kreativitasnya dalam berpikir dan melalui kegiatan menghitung gambar dengan media *Loose parts* anak sudah dapat melakukannya dengan baik. hal itu disebabkan karena dalam penyajian setiap kegiatannya peneliti membuatnya agar terlihat menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih lancar dan efektif. Dengan penggunaan media *loose part* komunikasi anak, sosialisasi, dan sikap kooperatif anak bisa berkembang secara optimal (Hasjiandito et al., 2016).

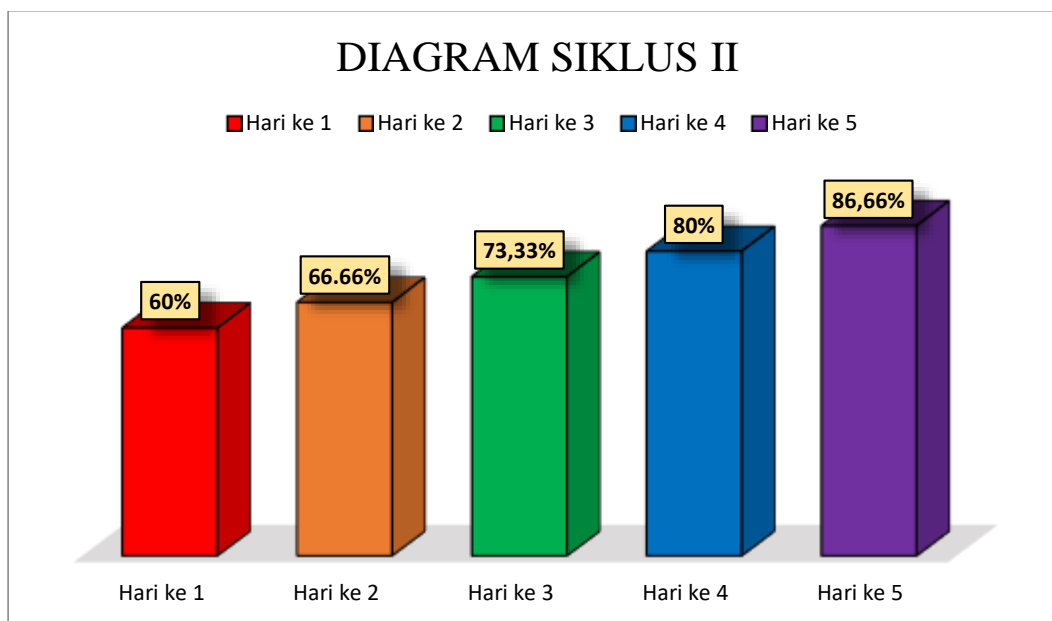


Diagram 2

Siklus ke II

Hari ke 1	60%
Hari ke 2	66,66%
Hari ke 3	73,33%
Hari ke 4	80%
Hari ke 5	86,66%



Gambar 3



Gambar 4

Dalam Siklus ke II peneliti mengkaji kembali pembelajaran yang dilakukan dalam Siklus I terutama dalam pemilihan media atau komponen *Loose parts* dan kegiatan-kegiatan pendukung lainnya. Dalam Siklus II ini peneliti mulai mengeksplorasi penggunaan media *Loose parts* dengan lebih beragam, menarik dan variatif agar anak lebih tertarik dan mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Pada hari ke-2 Siklus II keberhasilan anak dalam belajar meningkat menjadi 66,66%. Dan di hari ke-5 atau akhir Siklus II keberhasilan anak mencapai 86,66% artinya kegiatan penelitian perbaikan ini dirasa berhasil. Peneliti dan supervisor mencukupkan penelitian ini sampai Siklus II adapun siswa yang masih belum berhasil dalam pembelajaran perbaikan masih tetap akan dilakukan bimbingan.

Pandangan dasar dari salah tokoh pendidikan anak yang menyumbangkan beberapa pengaruh melalui beberapa pemikiran modern dalam rangka pengembangan anak usia dini khususnya di TK Frederich Wilhelm Froebel yakni pengembangan aktivitas (Soleha, 2021) yang menjadi prinsip utama pendidikan anak. Prinsip tersebut mendorong anak untuk aktif dalam menjalani beberapa kegiatan dengan produktif. Prinsip yang kedua yakni suasana merdeka atau kebebasan yang membuat anak bisa berkembang menyesuaikan potensi yang dimiliki. Dengan suasana yang bebas, anak bisa mendapatkan untuk mengembangkan daya khayal atau fantasinya terutama daya ciptanya guna membentuk sesuatu dengan kekuatan fantasi yang dimiliki anak. Prinsip terakhir yakni peragaan dan pengamatan yakni dimaksudkan utamanya untuk mengembangkan semua indra anak. Dengan demikian perkembangan anak usia dini tidaklah harus sama, karena anak usia dini memiliki rentang waktu perkembangan yang menyesuaikan dari masing-masing anak itu sendiri.

Pembahasan Tiap siklus

1. Siklus I

Setelah dilakukan tindakan siklus I dengan menggunakan media *Loose parts* kemampuan kognitif anak mulai mengalami peningkatan. Akan tetapi setelah dilaksanakan refleksi terhadap siklus I, peningkatan belum memperoleh hasil sesuai dengan yang diinginkan. Definisi kognisi sendiri adalah proses berpikir yang memiliki keterkaitan erat dengan akal. Kognisi menjadi salah satu dari beberapa aktivitas mental yang memiliki keterkaitan dengan kinerja otak (Rumondor, n.d.). Jean Piaget (dalam buku teori perkembangan kognitif, 2018) menyampaikan bahwasanya perkembangan kognitif tidak hanya dari hasil pengaruh lingkungan ataupun kematangan organisme saja, akan tetapi buah dari interaksi yang dilaksanakan keduanya. Piaget menyampaikan bahwasanya semua yang diorganisasikan, dilakukan, dan dipelajari oleh individu sebagai sebuah skema, yakni sekumpulan kegiatan atau pikiran yang terorganisasi dan sama. Karakteristik dari perilaku kognitif menurut Williams dalam buku Hakikat pengembangan kognitif dimaknai sebagai cara berpikir dengan terperinci, orisinal, lancar, dan lues. Ada empat tahapan kognitif yang disampaikan oleh Jean Piaget diantaranya adalah tahapan sensorimotor dengan rentang usia 0-2 tahun, tahapan praoperasional dengan rentang usia 2-7 tahun, tahapan operasi konkret dengan rentang usia 8-11 tahun, serta tahapan operasi formal dengan rentang usia 11-dewasa (Ibda, 2015). Ketidakberhasilan siklus I berlandaskan kriteria keberhasilan yang diinginkan peneliti maupun kolaborator yang dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya: Perlunya

stimulasi, pengelolaan kelas dan penambahan komponen *Loose parts* agar lebih menarik, menantang dan variatif, penempatan ruang yang tidak maksimal juga mempengaruhi kegiatan belajar anak. Kelebihan peneliti pada siklus I menjadi salah satu alasan peningkatan hasil pembelajaran anak diantaranya yaitu: peneliti dapat memotivasi anak yang kurang bersemangat dan masih ragu-ragu menyelesaikan tugasnya sehingga anak mau dan berani mencobanya sendiri, pembawaan peneliti dalam penyampaian yang ceria, dan sabar.

2. Siklus II

Pada siklus II setelah melaksanakan kegiatan penelitian ditemukan adanya peningkatan hal ini disebabkan anak sudah mulai tertarik pada media *Loose parts*, di siklus II ini peneliti juga melakukan evaluasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada siklus I guna memperbaiki kualitas belajar dan pembelajaran anak. Kelebihan peneliti diantaranya, lebih mengoptimalkan waktu agar pembelajaran berjalan sesuai waktu yang telah ditentukan, penggunaan bahasa yang sederhana, penggunaan tempo yang teratur dalam penjelasan yang disertai contoh sangat memudahkan anak untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan peneliti. Adapun kekurangan peneliti diantaranya, pengadaan alat bantu seperti, gunting, lem dan sebagainya yang kurang memadai membuat anak perlu saling menunggu dan bergiliran menggunakannya, beberapa kali peneliti kurang menguasai kelas saat anak akan melakukan perpindahan dari kegiatan satu ke kegiatan lainnya walaupun sudah diberi kegiatan pengaman. Kekurangan dalam siklus II ini akan terus diperbaiki oleh peneliti agar kegiatan pembelajaran bisa lebih maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah dilaksanakannya siklus I dan siklus II peningkatan kognitif anak meningkat daripada sebelum dilaksanakannya penilaian tindakan kelas di PAUD Al batrisiya. Dengan penggunaan media *loosepart* yang merupakan material lepasan yang dirancang untuk dimainkan secara terpisah oleh penggunanya. Hal tersebut selaras dengan riset sebelumnya yang dilaksanakan Aas hasanah pada jurnal (Hasanah, Hikmayani, & Nurjanah, 2021) yang menyatakan bahwa untuk menstimulasi belajar anak di sekolah, guru harus mempersiapkan media dan juga perencanaan yang sesuai untuk mendukung perkembangan anak seperti bahan lepasan atau *Loose parts* yang sangat banyak dan mudah ditemukan dilingkungan sekitar yang akan memberikan kemudahan kepada guru untuk melakukan perancangan kegiatan bersama dengan anak. Anak bisa lebih mudah mengemukakan dan juga mengenai ide ketika melihat bahan-bahan yang tersedia ada disekelilingnya. Adapun penggunaan media *Looseparts* dianggap berhasil menstimulasi kognitif anak adalah sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nursakdiah dalam jurnal (Hasanah et al., 2021) menyimpulkan bahwa keberhasilan penelitian dapat dilihat dari aktivitas anak saat bermain, diantaranya anak bisa meningkatkan rasa ingin tahu ketika melaksanakan aktivitas dengan memakai media *Loose Part* serta anak bisa memecahkan masalahnya dengan mandiri. Setelah penerapan media pembelajaran ini, diharapkan anak-anak bisa lebih bersemangat untuk melakukan kreasi dengan menciptakan sebuah permainan baru dengan media *Loose Part* yang telah disesuaikan selaras dengan imajinasi anak.

KESIMPULAN

Melalui hasil analisis data dan juga pembahasan yang telah peneliti laksanakan selama dua siklus di PAUD KB Al Batrisiya Kecamatan Jayanti Kabupaten Tangerang dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose parts* pada anak usia 5-6 tahun. Bisa dilakukan penyimpulan bahwasanya penerapan media *loose parts* bisa memberi dampak positif terhadap tingkat capaian perkembangan keberhasilan kognitif anak di KB Al batrisiya. Hal itu dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pada siklus II yang mencapai 86,66%. Penggunaan media yang bersifat terbuka dan dapat dimainkan atau dimodifikasi sesuai keinginan, bentuk dan imajinasi anak memungkinkan anak untuk mengasah kemampuan kognitifnya.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan dalam penelitian yang telah dicapai maka peneliti memberikan saran diantaranya; (1) Penggunaan media *loose parts* hendaknya diselaraskan dengan tingkat usia anak. Beberapa hal yang memiliki keterkaitan dengan keselamatan dan juga keamanan pengguna harus menjadi fokus utama. (2) Selalu gunakan pijakan atau apersepsi sebelum belajar karena hal itu dapat membuat fokus anak dapat lebih terarah sehingga proses pembelajaran akan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. (3) Berikanlah stimulasi pada anak saat pertama kali anak akan dikenalkan dengan media atau komponen *loose parts*. (4) Berikanlah satu atau dua jenis komponen *loose parts* dengan kepingan terbatas terlebih dahulu atau bisa juga disertai benda jadi buatan pabrik. (5) Pastikan bahwa anak-anak semakin tertantang dengan ragam pilihan material yang memungkinkan digunakan anak. Agar tingkat kemampuan anak dalam berpikirnya terus meningkat dan berkembang. (6) supaya proses pembelajaran menjadi lancar, maka kepala sekolah seharusnya memberikan perhatian mengenai fasilitas sarana dan prasarana guna penunjang aktivitas pembelajaran. Kepala sekolah perlu melaksanakan *monitoring* aktivitas belajar mengajar supaya guru lebih semangat dan juga memberikan motivasi terhadap anak agar lebih giat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti Dkk. 2018. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. Retrieved From Repository.Ut.Ac.Id/4697/1/Paud4107-M1.Pdf
- 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>
- Ariyanti, T. (2007). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Ятыатат, Выл2у(235)*, 245. Retrieved From [http://digilib.unila.ac.id/4949/15/Bab Ii.Pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/Bab%20ii.pdf)
- Fakhriyani, D. V. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Sebagai Salah Satu Jawaban Dalam Mempersiapkan Generasi Muda Untuk Menggapai Bonus Demografi. *Wacana Didaktika*, 5(01), 76–90. <https://doi.org/10.31102/Wacanadidaktika.5.01.76-90>
- Falikhah, N. (2017). Bonus Demografi Peluang Dan Tantangan Bagi Indonesia. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 16(32). <https://doi.org/10.18592/Alhadharah.V16i32.1992>
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9291. Retrieved From <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>
- Goma, E. I., Sandy, A. T., & Zakaria, M. (2021). Analisis Distribusi Dan Interpretasi Data Penduduk Usia Produktif Indonesia Tahun 2020. *Jurnal Georaflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.32663/Georaf.V6i1.1781>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan Steam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281. Retrieved From <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di Kb-Tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 33(1), 7–12.
- Husain, A. (2014). Hakikat Pengembangan. *Igarss 2014*, (1), 1–5.

- 2428 *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Loose Parts pada Anak Usia 5-6 Tahun – Febby Maya Shofa, Cucu Atikah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5697>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- 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>
- Indriani, D., Muslihin, H. Y., & ... (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal ...*, 5(02), 105–118. Retrieved From <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5414>
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/5414/3916>
- Juanda, D. A. (2016). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6).
- 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>
- Mia Marwiyah. (2022). Analisis Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Untuk Menanamkan Keterampilan 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Dan Creativity And Innovation) Pada Anak Usia Dini. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Minuchin. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 4, 147–173.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 1707–1715.
- Priyanti, N. Y., Astria, A., Maemunah, M., Apriani, D., & Sandina, S. (2021). Loose Part Media Menarik Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Kangmas: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254–259. <https://doi.org/10.37010/kangmas.v2i3.339>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 29.
- Rumondor, P. (N.D.). *Kognisi Dan Kreativitas Sebagai Aktualisasi Diri*.
- Soleha, V. (2021). Konsep Dasar Filosofi Pendidikan Anak Usia Dini Maria Montessori, Friedrich Frobel, Dan Ki Hajar Dewantara. *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret*, 1–17.
- 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>
- Tanu, I. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 19. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>
- Umami, Y. S., & Afrida, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part Untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini *Analysis Of The Use Of Loose Part Learning Media For Optimizing Child Development In Early Childhood Education Institutions*. 10(1), 39–54.
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>