

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PEMANFAATAN MEDIA LOOSE PARTS PADA ANAK USIA DINI
(Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B
Di TK ABA Karangasem Yogyakarta)**



Oleh:

Elfrida Rahma Valentina Dewi

NIM. 20204031020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Elfrida Rahma Valentina Dewi

NIM : 20204031020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang di rujuk dari sumber nya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Saya Yang Menyatakan



Elfrida Rahma Valentina Dewi

NIM: 20204031020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfrida Rahma Valentina Dewi

NIM : 20204031020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dengan plagiasi, jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Saya Yang Menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Elfrida Rahma Valentina Dewi
NIM: 20204031020

SURAT PERNYATAAN MEMAMKAI JILBAB

Dengan menyebutkan nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elfrida Rahma Valentina Dewi
NIM : 20204031020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada
Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas
pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi
yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dengan
sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Saya Yang Menyatakan



Elfrida Rahma Valentina Dewi
NIM: 20204031020



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3341/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA LOOSE PARTS PADA ANAK USIA DINI (STUDI KUASI EKSPERIMEN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK ABA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ELFRIDA RAHMA VALENTINA DEWI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204031020
Telah diujikan pada : Rabu, 16 November 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 639bfi4446c6c



Penguji I

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.

SIGNED

Valid ID: 639a49c7c6d36



Penguji II

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

SIGNED

Valid ID: 63894cab8e177



Yogyakarta, 16 November 2022

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 639c1bd102d8f


PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF
MELALUI PEMANFAATAN MEDIA LOOSE PARTS
PADA ANAK USIA DINI (STUDI KUASI
EKSPERIMEN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK
B DI TK ABA YOGYAKARTA

Nama : Elfrida Rahma Valentina Dewi
NIM : 20204031020
Prodi : PIAUD
Konsentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM. ()

Penguji II : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. ()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 18 November 2022

Waktu : 08.00-09.00 WIB.
Hasil/ Nilai : 92/A-
IPK : 3,79
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah Dan Keguruan UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Assalamu'alaikum wr wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: **PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA LOOSE PARTS PADA ANAK USIA DINI (Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta)**

Yang ditulis oleh:

Nama : Elfrida Rahma Valentina Dewi

NIM : 20204031020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Pembimbing,



Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

NIP. 19771003200912 1 001

MOTTO

“Akan dibawa kemana anak didik kita, tergantung dari diri kita sendiri”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

**Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Prodi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Univeritas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**



ABSTRAK

Elfrida Rahma Valentina Dewi, 20204031020 “*Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta)*”. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang mengacu berbagai perubahan proses berpikir. Perubahan terjadi sepanjang siklus kehidupan anak, dimulai dari konsepsi hingga usia delapan tahun. Perkembangan kognitif dapat berhasil apabila guru mampu memilih media yang tepat. Salah satu media yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif adalah media loose parts. Tujuan penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *Loose Parts* terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta dengan populasi sampel sebanyak 31 anak yang dibagi ke dalam 2 kelompok.

Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan metode *independent sample t test*.

Hasil penelitian ini menjelaskan penggunaan media *Loose Part* dilakukan ke dalam 3 skenario kemampuan kognitif yaitu aspek belajar dan memecahkan permasalahan media *Loose Part* dengan balok susun berwarna, kertas dan gunting dengan tema “bangunan kota”. Kedua kemampuan kognitif: berpikir logis dengan media mainan plastic yang berbentuk benda-benda langit dengan tema “benda-benda langit”. Aspek kognitif ketiga: berpikir simbolik dengan menggunakan media kaleng warna dan kancing warna dengan tema “berhitung warna”. Dilihat pada nilai signifikan masing-masing aspek kemampuan kognitif yaitu $Sig < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta.

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif, *Loose Parts*, Anak Usia Dini

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti telah menyelesaikan Tesis yang berjudul “ Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk ABA Karangasem Yogyakarta)”. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya. Tesis ini dapat terselesaikan berkat bantuan serta bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag, M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. H. Suyadi, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Hj. Nai'mah, M. Hum, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Dr. Hj. Hibana, M.Pd. Selaku Pembimbing dalam penelitian ini yang senantiasa memperhatikan, memotivasi dalam penyusunan tesis ini.
6. Dr. Muqowim, S.Ag., M, Ag. selaku pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungannya.
7. Prof. Dr. Hj Erni Munastiwi, MM dan Dr. H Khamim Zarkasih Putro, M.Si Selaku penguji sidang Tesis
8. Seluruh dosen PIAUD yang telah membantu penyusunan tesis ini.
9. Teman-teman seperjuangan PIAUD yang selalu memberikan motivasi dan dukungan hingga terlaksanakan tesis ini
10. Keluarga besar TK ABA Karangasem, Yang sudah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini

Peneliti menyadari sepenuhnya, walau dengan segala daya dan upaya yang telah peneliti usahakan semaksimal mungkin, namun masih terdapat kekurangan dan kekhilafan dalam penelitian tesis ini. Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini dan peneliti menerima saran dan kritik demi penyempurnaan tesis ini.

Yogyakarta, 16 November 2022

Peneliti,



Elfrida Rahma Valentina Dewi
NIM. 20204031020



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kajian Penelitian Yang Relevan	12
F. Landasan Teori	18
1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	18
2. Kemampuan Kognitif	22
3. Media Pembelajaran Loose Parts	32
G. Hipotesis Penelitian	49
H. Sistematika Pembahasan	49
BAB II METODE PENELITIAN	51
A. Jenis dan Pendekatan penelitian	51
B. Populasi dan Sampel	55
C. Metode Pengumpulan Data	55
D. Instrumen Penelitian	57
E. Teknik Analisis Data	60
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Penggunaan media Loose Part di TK ABA Karangasem Yk	64
2. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK ABA Karangasem Yk	76
3. Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di TK ABA Karangasem	97
B. Pembahasan	100
C. Keterbatasan Peneliti	106
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	110
A. Kesimpulan	110
B. Implikasi Penelitian	111
C. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bentuk Rencana Penelitian Eksperimen.....	53
Tabel 2.2 Skenario Treatment	54
Tabel 2.3 Kisi – kisi Instrument	57
Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak	60
Tabel 3.1 Frekuensi Kemampuan Kognitif, Belajar dan Pemecahan Masalah (Sebelum Perlakuan)	76
Tabel 3.2 Penilaian Kemampuan Kognitif. Belajar dan Pemecahan Masalah (Sebelum Perlakuan)	77
Tabel 3.3 Frekuensi Kemampuan Kognitif. Berfikir Logis (Sebelum Perlakuan)	79
Tabel 3.4 Penilaian Kemampuan Kognitif. Berfikir Logis (Sebelum Perlakuan)	79
Tabel 3.5 Frekuensi Kemampuan Kognitif. Berfikir Simbolik (Sebelum Perlakuan)	81
Tabel 3.6 Penilaian Kemampuan Kognitif. Berfikir Simbolik (Sebelum Perlakuan)	81
Tabel 3.7 Frekuensi Kemampuan Kognitif. Belajar dan Pemecahan masalah (Sebelum Perlakuan)	84
Tabel 3.8 Penilaian Kemampuan Kognitif. Belajar dan Pemecahan masalah (Sebelum Perlakuan)	85
Tabel 3.9 Frekuensi Kemampuan Kognitif. Berfikir logis (Setelah Perlakuan)	88
Tabel 3.10 Penilaian Kemampuan Kognitif. Berfikir logis (Setelah Perlakuan)	89
Tabel 3.11 Frekuensi Kemampuan Kognitif. Berfikir simbolik (Setelah Perlakuan)	91
Tabel 3.12 Penilaian Kemampuan Kognitif. Berfikir simbolik (Setelah Perlakuan)	92
Tabel 3.13 Uji Normalitas dan Homogenitas.....	95
Tabel 3.14 Uji Dependent Sample t-Test.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Konsep Teori Perkembangan Kognitif	32
Gambar 1.2 Piramida Loose Parts	40
Gambar 1.3 Siklus Loose Parts	42
Gambar 1.4 Konsep Teori Metode Loose Parts	47
Gambar 1.5 Peta Konsep Teori	48
Gambar 2.1 Bagan struktur kepengurusan TK ABA Karang Asem	65
Gambar 3.1 Anak Membuat Karya Sesuai Keinginan dan Kemampuannya.....	67
Gambar 3.2 Anak Mengklasifikasin Benda Berdasarkan Warna Dan Bentuk	70
Gambar 3.3 Anak Menghitung Jumlah Kancing	74
Gambar 3.4 Histogram Kemampuan Kognitif Anak: Belajar dan Pemecahan Masalah Anak Sebelum Diberikan Perlakuan	78
Gambar 3.5 Histogram Kemampuan Kognitif Anak: Berfikir Logis Anak Sebelum Diberikan Perlakuan	80
Gambar 3.6 Histogram Kemampuan Kognitif Anak: Berfikir Simbolik Anak Sebelum Diberikan Perlakuan	82
Gambar 3.7 Histogram Kemampuan Kognitif Anak: Belajar dan Pemecahana Masalah Anak Sesudah Diberikan Perlakuan ..	88
Gambar 3.8 Histogram Kemampuan Kognitif Anak: Berfikir Logis Anak Setelah Diberikan Perlakuan	91
Gambar 3.9 Histogram Kemampuan Kognitif Anak: Berfikir Simbolik Anak Sesudah Diberikan Perlakuan	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan LKS sebagai media dalam kegiatan pembelajaran sudah biasanya dilakukan oleh banyak TK di berbagai daerah. Dalam survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan masih dijumpai banyak TK yang menggunakan LKS sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan hasil survei menjelaskan penggunaan LKS berdampak buruk bagi proses aktualisasi potensi anak didik.¹ Selain itu tidak mampu merangsang kreativitas anak dan memicu kejenuhan dalam belajar karena sifatnya monoton. Kondisi tersebut yang dikhawatirkan akan timbulnya masalah pada pengembangan potensi anak didik. Melihat permasalahan yang ada di atas, maka perlu pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian pendidikan dan pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak semenjak lahir sampai usia dengan 6 tahun agar memiliki kesiapan untuk memasuki tahapan pendidikan selanjutnya. Pasal 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 mendefinisikan pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai sebuah usaha membina anak-anak dimulai sejak lahirnya hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan jalan

¹ Antara. 16 Mei 2020. *Kemendibud : Hanya 13,2 Persen PAUD Gunakan Metode Belajar Daring*. Sumber: <https://mediaindonesia.com/humaniora/313642/kemendibud-hanya-132-persen-paud-gunakan-metode-belajar-daring>, diakses 25 Desember 2021.

memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak agar siap menyongsong pendidikan pada tingkat lebih lanjut.

Adapun yang termasuk ke dalam fisik dan mental dalam rumusan definisi di atas adalah di antaranya tubuh, moral, spiritual, motorik, emosional dan sosial. Kesemuanya diharuskan berkembang secara optimal guna memastikan pertumbuhan anak berlangsung dengan baik.² Definisi usia dini sebagaimana yang diintroduksi oleh regulasi pendidikan di atas mencakup anak berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Para ahli menyebut rentang usia tersebut termasuk ke dalam masa *golden age*.

Pada masa ini anak-anak memiliki hasrat belajar yang tinggi. Ditandai dengan kesenangan mempelajari apa saja dan membaca segala hal. Program pembelajaran sudah seharusnya dilakukan pada fase ini. Sesuatu yang menyebabkan berlangsungnya masa *golden age* adalah otak yang sedang berada dalam proses pertumbuhannya. Otak memiliki fungsi dan kedudukan sebagai pusat kendali sistem organ dalam tubuh. Pertumbuhan otak sendiri memiliki dua tahap yaitu: *Pertama*, tahap pacu tumbuh otak yakni ketika otak berada pada kondisi perkembangan yang sangat cepat. Tahapan ini dimulai sejak dalam kandungan yakni pada trimester ketiga. Berlangsung selama 36 bulan atau tiga tahun.³

² Zahra Furi, Atika dan Hermawati. Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok B. *Journal of Guidance and Counseling*, 1 (2), Oktober 2019, <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp/article/view/1612/1175>, diakses 1 November 2021.

³ Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press, hlm.56.

Pertumbuhan otak selaras dengan pertumbuhan badan. Pertumbuhan otak pada anak berusia 5 tahun telah berlangsung sebanyak 80 persen. Pertumbuhan otak sepenuhnya terjadi pada anak berusia 6 tahun.⁴ Kondisi yang dihadapi anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya ini akan berpengaruh pada prospek kehidupan mendatang anak tersebut. Menurut Suyanto, ada enam aspek perkembangan yang inheren pada diri anak yang di antaranya adalah aspek intelektual atau kognitif, aspek fisik motorik, aspek nilai agama dan moral, aspek sosial emosional, Bahasa dan seni.⁵

Pada dasarnya, perkembangan kognitif sebagai salah satu dari perkembangan anak usia dini merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan pembelajaran. Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang mengacu pada berbagai perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak dimulai dari konsepsi hingga usia delapan tahun. Kapasitas kognitif anak penting untuk berkembang karena fungsinya tidak dapat dilepaskan dari kehidupan seseorang sepanjang hidupnya. Kapasitas kognitif tercakup di dalamnya kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan berdasarkan objek yang ditangkap oleh panca indera.⁶

Kemampuan Kognitif berperan penting bagi perkembangan hidup anak baik, termasuk pula bagi masa depannya. Hal itu disebabkan karena hampir seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan kognitif dalam

⁴ *Ibid.*

⁵ Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, hlm.55.

⁶ Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, hlm.11.

memecahkan berbagai permasalahan hidup. Tidak mengheran jika pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu motivasi masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir yang dimiliki siswa yang mencakup di dalamnya kemampuan mengingat, memahami dan menerapkan. Di dalamnya kemampuan tersebut berisi perilaku yang memberi penekanan terhadap aspek intelektual misalnya seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir.⁷

Tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif anak adalah agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui panca indera. Pengetahuan yang diperoleh dari proses ekplorasi tersebut selanjutnya dapat digunakan untuk keperluan melangsungkan kehidupannya. Kemampuan kognitif membantu anak dapat memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya dan masyarakat. Pengembangan kemampuan ini juga berguna secara cepat dan tepat untuk memecahkan suatu persoalan.

Kemampuan berpikir anak dipengaruhi secara signifikan oleh perkembangan kognitifnya. Misalnya saja seperti terjadinya perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh proses pembelajaran adalah hasil dari perkembangan kognitif atau yang secara spesifik yaitu kemampuan anak untuk mengeksplorasi pikirannya tentang lingkungan sekitar.

Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pada usia dini, baik pengalaman praktis maupun imajinasi, komunikasi, objek yang dibaca dan

⁷ *Ibid, h. 11*

sebagainya akan turut membentuk jaringan otak. Pengembangan kapasitas kognitif akan membantu penggunaan fungsi pikir dengan efektif dan efisien dalam memecahkan permasalahan tertentu dengan melibatkan berbagai aspek kognisi seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.⁸

Perkembangan kognitif memiliki beberapa tahapan yakni sebagai berikut: *Pertama*, tahap sensori motor yang berlangsung sejak 0 sampai dengan dua tahun. *Kedua*, tahap praoperasional yang berlangsung dari usia dua hingga tujuh tahun. *Ketiga*, tahap operasional konkrit dari rentang usia hingga sebelas tahun. *Keempat*, tahap operasional formal dengan rentang usia dari sebelas sampai dengan dua belas tahun.⁹

Pendidikan anak usia dini dibagi ke dalam dua kelompok yakni kelompok A yang terdiri atas anak-anak dengan rentang usia dari empat sampai dengan lima tahun. Selanjutnya kelompok B yang terdiri dari anak berusia 5 tahun sampai dengan enam tahun. Dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif, baik anak usia dini kelompok A maupun B sama-sama berada pada tahap praoperasional.

Pada tahap ini, anak mulai berkenalan dengan berbagai simbol dan tanda yang mana bahasa dan gambar termasuk di dalamnya. Anak mulai menguasai bahasa secara sistematis dan berkemampuan untuk melakukan permainan simbol, imitasi dan mengantisipasi peristiwa yang akan terjadi. Karakteristik

⁸ Susanto, Ahmad. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hlm.62.

⁹ Yudha M Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT, hlm.45.

khas dari tahap ini adalah masih kurangnya kemampuan anak dalam mengonservasi dengan berpikir yang masih memusat dan cenderung abai terhadap dimensi lain. Selain memusat, cara berpikir anak pada tahap pra operasional tidak dapat dibalik dan terarah statis.¹⁰

Selain daftar ciri fase perkembangan praoperasional di atas, tahap ini juga ditandai dengan pengonstruksian beragam konsep yang mulai mapan dan hadirnya kemampuan menalar. Penguatan sekaligus pelemahan tendensi egosentrisme juga berlangsung pada tahap perkembangan kognitif ini. Gagasan-gagasan yang bermunculan pun bersifat imajinatif.

Perkembangan kognitif anak dalam mengenali angka sedemikian pentingnya untuk dikuasai oleh anak. Sebab penguasaan tersebut akan menjadi landasan bagi bagi penguasaan berbagai konsep matematis yang lain di jenjang berikutnya. Proses pembelajaran dalam kerangka pengembangan kemampuan kognitif pada tahapan ini ditandai dengan tahapan-tahapan berikut: *Pertama*, anak-anak mulai mempelajari beragam nama bilangan. *Kedua*,

Menurut Caser dan Robinson anak-anak memerlukan lingkungan yang dapat dimanipulasi sedemikian rupa sehingga diperoleh penemuan-penemuan, kemampuan membangun, mengevaluasi dan bahkan memodifikasi lingkungan tersebut berdasarkan ide yang diperoleh melalui permainan. Anak-anak juga perlu mengembangkan rasa terhubung dengan lingkungan yang menjadi tempatnya bermain. Pemanfaatan media *loose parts* diyakini dapat membantu

¹⁰ Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, hlm.27.

anak untuk mampu menghubungkan dirinya dengan lingkungan. Keterhubungan anak dengan lingkungan adalah penting guna merangsang perkembangan kognitif anak melalui kegiatan manipulasi, identifikasi, evaluasi hingga mempresentasikan gagasannya sendiri melalui sebuah permainan.¹¹

Secara teoritis penggunaan media *loose parts* dianggap memberi peluang pada anak untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungannya. Kontak secara langsung yang terjadi antara anak usia dini dengan lingkungannya melalui penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran diyakini membawa berbagai manfaat sebagaimana berikut: *Pertama*, meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif. *Kedua*, anak-anak bermain secara lebih kooperatif dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi. *Ketiga*, meningkatkan aktivitas fisik anak. *Keempat*, meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak. Media *loose parts* juga bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis berimajinasi, menemukan solusi dan kemampuan mengeksplorasi anak.¹²

Selain di atas, ada manfaat media *loose parts* yang lain yang relevan dengan usaha mengembangkan kemampuan kognitif anak. Manfaat tersebut adalah membantu anak dalam memecahkan permasalahan yang terkait dengan kemampuan membuat urutan bilangan dari 1 hingga 10 dengan benda-benda.

¹¹ Prameswari, Titania Widya dan Anik Lestarinigrum. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM melalui Permainan Loose Parts untuk Mencapai Keterampilan 4C pada Anak 4-5 Tahun*. Jurnal Vektor, (7,1), DOI: <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>., hlm.26.

¹² *Ibid*, hlm.27.

Selanjutnya mengelompokkan benda-benda tersebut berdasarkan keunikan cirinya, ukuran, maupun membilangkan benda-benda tersebut.¹³

Penggunaan media *losse parts* dapat menjadi sumber pembelajaran yang dibutuhkan anak dalam melakukan permainan dan mengkreasi lingkungan yang lebih beraneka bagi anak dalam melakukan permainannya. Tujuan proses kreasi tersebut adalah agar banyak hal dari lingkungan dapat digunakan anak dalam bermain. *Loose parts* tidak memiliki formulasi dan teknik khusus dalam memainkannya sehingga dapat menyediakan beragam kemungkinan tanpa batas.¹⁴

Sebagai diketahui, pemikrian yang dimiliki anak pada jenjang usia dini sungguhlah unik sehingga mampu memproduksi karya sesuai dengan sesuatu yang ditangkap oleh panca inderanya. Karya-karya yang berkesesuaian dengan imajinasi anak dapat dibuat. Anak usia dini dapat dibimbing dan difasilitasi agar imajinasinya tetap terjaga dan kreatif.¹⁵

Pemanfaatan media *loose parts* dilakukan melalui pendampingan oleh guru secara memadai dengan melibatkan strategi spesifik agar *loose parts* dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Namun penggunaan media *loose parts* mensyaratkan pengelolaan kelas yang baik. Pengelolaan tersebut mencakup penataan alat bermain dan juga pengelolaan pengajaran.

¹³ Furi, Atika Zahra dan Harmawati. Op.Cit., hlm.8.

¹⁴ Suyono dan Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm.174.

¹⁵ Ibid.

Tidak hanya itu, pengelolaan kelas yang baik juga mencakup di dalamnya kegiatan pembukaan, isi dan penutup. Dalam keseluruhan proses pengelolaan peran pendidik sangat penting dalam memberi arah dan mendukung anak usia dini dalam mengasah keterampilan berpikirnya secara kognitif. Target yang harapannya tercapai adalah semakin banyaknya pengalaman bermain yang dilalui anak yang dapat mengasah keterampilan kognitif anak.

Kenyataan di lapangan jauh berbeda. Seperti yang penulis jumpai di TK ABA Karangasem Yogyakarta. Jumlah siswa TK ABA Karangasem Yogyakarta adalah sebanyak 68 siswa. Kelompok A sebanyak 37 siswa sedangkan Kelompok B sebanyak 31 siswa. Seluruh siswa dari kedua kelompok mengikuti proses pembelajaran yang mengandalkan model pembelajaran dengan metode kelompok. Kegiatan pembelajaran pun lebih banyak bertumpu pada pembelajaran teoritis seperti mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dalam pengamatan peneliti, situasi ini mendorong munculnya rasa jenuh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas akan dikaji lebih mendalam dalam bentuk penelitian kuasi eksperimen dengan memanfaatkan media yang menarik minat anak sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal, serta tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Secara spesifik peneliti ingin mengetahui secara mendalam hasil perkembangan kognitif anak usia dini khususnya di TK ABA Karangasem Yogyakarta melalui penggunaan media *Loose Part* dalam pembelajaran. Adapun tema yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah tentang pengaruh

pemanfaatan media *Loose Parts* terhadap pengembangan kognitif anak usia dini (Studi Kuasi Eksperimen pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media *Loose Part* di TK ABA Karangasem Yogyakarta?
2. Bagaimana pengembangan kemampuan kognitif anak di TKABA Karangasem Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Loose Parts* terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meneliti penggunaan media *loosepart* kelompok B TK ABA Karangasem Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B TK ABA Karangasem Yogyakarta melalui pemanfaatan media *loose parts*.
3. Untuk meneliti pengaruh pemanfaatan media *looseparts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B TK ABA Karangasem Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat berkontribusi terhadap pemikiran keilmuan yang berkenaan dengan usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok melalui berbagai media pembelajaran, khususnya media *loose parts*.
- b. Diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dapat memberi gambaran konkrit mengenai pemanfaatan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognisi anak usia dini kelompok pada guru.
- b. Diharapkan dapat memberi manfaat bagi orang tua terutama dalam wawasan dan pengetahuan memanfaatkan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di lingkungan keluarga.
- c. Diharapkan dapat memberi wawasan dan pengetahuan bagi para peneliti selanjutnya yang bergelut pada bidang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pemanfaatan media *loose parts*.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan tema yang nyaris sama telah dilakukan sebelum dilakukannya rencana penelitian. Namun, meski demikian terdapat beberapa aspek yang membedakan penelitian penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti rencanakan ini. Berikut adalah berbagai perbedaan yang terkandung dalam penelitian-penelitian sebelumnya:

1. Penelitian Thesis oleh Ani Rahayu yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 83 Purworejo Tahun 2017”.¹⁶

Permasalahan dalam penelitian Rahayu adalah sebagai berikut: *Pertama*, metode yang dipergunakan guru yang kurang menarik. *Kedua*, metode yang telah dipergunakan guru tidak variatif sehingga menyebabkan munculnya kebosanan pada anak. *Ketiga*, media yang dipergunakan menyebabkan anak kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini pun terkait dengan metode yang telah diterapkan guru kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penelitian Rahayu bertujuan untuk merumuskan upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui metode demonstrasi permainan di TK Kemala Bhaangkari 83 Purworejo. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara mendalam proses pemanfaatan media pembelajaran *loose*

¹⁶ Ani Rahayu. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Taman kanak-Kanak Kemala bhayangkari 83 Purworejo Tahun 2017. (Thesis, Program Magister Manajemen, STIE WIDYA WIHAHA, 2017)

parts di TK ABA Karangasem Yogyakarta dan efektivitasnya terhadap upaya meningkatkan anak kelompok B pada TK tersebut.

Penelitian Rahayu dan penelitian ini berbeda dalam penggunaan metodologi penelitian. Penelitian Rahayu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sementara itu penelitian menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen. Selain itu, perbedaan antara penelitian Rahayu dengan penelitian ini terletak pada strategi pembelajaran yang akan diujicobakan. Pada penelitian Rahayu memanfaatkan metode demonstrasi sementara pada penelitian ini mengujicobakan pemanfaatan media *loose parts*) untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Hasil dari penelitian Rahayu yaitu metode demonstrasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 83 Purwokerto yang dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata sebelum dan setelah penelitian dilakukan.

2. Penelitian Tesis oleh Rika Putri Witri 2020 Dengan judul ‘Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu.¹⁷

Permasalahan dalam penelitian Witri memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu ketidakefektifan metode yang telah diterapkan pada lokasi

¹⁷ Rika Putri Witri ‘Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu. (Thesis, Universitas Islam Malang, 2020)

penelitian masing-masing. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan proses implementasi media *looseparts* guna meningkatkan keterampilan berhitung dan mengenal konsep bilangan serta menggambarkan peningkatan keterampilan berhitung dan mengenal konsep bilangan anak kelompok A RA Bina Amanah. Ada sedikit kesamaan dengan penelitian ini, namun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian ini yang juga mencakup efektivitas media *loose parts*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki perbedaan dalam penggunaan jenis metode penelitian. Witri menggunakan tindakan kelas (PTK) disertai dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sementara pada penelitian ini metode penelitian yang dipergunakan adalah kuasi eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan setelah menggunakan media *loose parts* pada anak kelompok A RA Bina Amanah. Akumulasi secara keseluruhan hasil penelitian dari awal hingga siklus kedua terjadi peningkatan rata-rata sebesar 91,67% dan memperoleh ketuntasan.

Penerapan media *loose parts* pada kelompok A dilakukan secara bertahap dilingkungan pembelajaran sesuai dengan tema pada setiap siklusnya. Kondisi tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan keseluruhan potensi anak. Hal ini dibuktikannya dengan adanya peningkatan berhitung

dan mengenal konsep bilangan dan ketuntasan dalam hasil belajar dari ketiga siklus pembelajaran yang menunjukkan adanya hasil yang baik.

3. Penelitian Tesis Titin Yeni 2021 dengan judul: ‘Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics (Steam) Dan *Loose Parts* Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Handayani III Kecamatan Sungai Gelam¹⁸.’

Permasalahan yang terlihat dalam penelitian ini adalah pembelajaran masih terpusat pada guru tanpa melihat kebutuhan belajar anak (*teacher-centered*) dan masih menggunakan media pembelajaran yang monoton. Selain itu, perkembangan kognitif anak yang dinilai masih kurang dan kreativitas, imajenasi dan kemampuan berpikir anak masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi proses pembelajaran yang dilakukan tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi anak masih mengikuti arahan dari guru, sehingga anak tidak menggunakan kemampuan dan daya pikirnya karena sudah di arahkan.

Metode penelitian yang digunakan antara penelitian Witri dan penelitian ini memiliki perbedaan dalam penggunaan jenis metode penelitian. Witri menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sementara pada penelitian ini metode penelitian yang dipergunakan adalah kuasi eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diberikan pembelajaran dengan metode berbasis STEAM dan

¹⁸ Titin Yeni: ‘Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics (Steam) Dan Loose Parts Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anakusia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Handayani Iii Kecamatan Sungai Gelam. (Thesis, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021)

loose Parts. Selama dalam kegiatan pembelajaran dengan metode tersebut anak dinilai lebih aktif dan antusias, dimana anak diberikan kesempatan bebas untuk mengeksplorasi ide-ide sesuai dengan tema yang ditentukan. Hal ini menjadikan anak lebih merasa senang dan bersemangat sehingga akan dengan mudah dapat menyerap pembelajaran.

4. Penelitian Tesis Atika Zahra Furi dan Hermawati 2019 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B”.¹⁹

Permasalahan yang ditemui dalam penelitian ini terkait dengan kemampuan kognitif adalah dinilai masih belum mencapai tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari 15 anak hanya terdapat 5 anak yang mampu mencapai kemampuan kognitif, sedangkan yang lainnya dinilai kurang optimal. Adapun yang menjadi penyebabnya salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang dinilai kurang menarik bagi anak, dimana proses pembelajaran masih terpusat kepada guru sehingga anak tidak mendapat kesempatan untuk membangun kemampuan secara mandiri.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki perbedaan dalam penggunaan jenis metode penelitian. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapa perencanaan,

¹⁹Atika Zahra Furi dan Hermawati “Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose PartspadaAnak Kelompok B. (Thesis, Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling 1(2) (2019)7-19, 2019)

pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sementara pada penelitian ini metode penelitian yang dipergunakan adalah kuasi eskperimen.

Hasil dalam penelitian ini diperoleh adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* yang dikemas menarik. Hasil pada siklus 1 diperoleh 52% peningkatan kemampuan kognitif, kemudian pada siklus 2 diperoleh 81%. Adanya peningkatan penilaian kemampuan kognitif anak pasca silus 1 dan siklus 2, dimana hasil tersebut telah mencapai indikator penelitian sebesar > 80%.

5. Penelitian Tesis Mubarakah 2021 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak di kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo”.²⁰

Permasalahan dalam penelitian ini masih banyak ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung. Adapun kendala yang ditemukan mayoritas anak masih lemah dalam penguasaan perhitungan baik penambahan dan pengurangan sehingga masih diperlukan bantuan guru. Oleh karena itu dibutuhkan meode pembelajaran yang menarik untuk dapat melatih anak dalam berhitung yang mampu meotivasi anak.

Metode penelitian yang digunakan memiliki perbedaan dalam penggunaan jenis metode penelitian. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus perputaran.

²⁰Mubarakah dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. (Thesis, Jurnal Educatio Volume 7, No.2, 2021, pp. 535-540, 2021)

Sementara pada penelitian ini metode penelitian yang dipergunakan adalah kuasi eksperimen.

Hasil dalam penelitian ini diperoleh adanya peningkatan kemampuan berhitung anak setelah melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Hasil sebelum diberikan tindakan diperoleh nilai pencapaian 30%, pada siklus 1 diperoleh penilaian 50%, kemudian di siklus 2 meningkat menjadi 85%. Dapat disimpulkan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo.

F. Landasan Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pada dasarnya pendidikan adalah proses dalam pengembangan potensi diri yang berkaitan dengan tingkah laku dan sikap sebagai landasan atau acuan dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Menurut UU Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Anak usia dini tergolong pada masa keemasan (*golden age*) dengan rentang rentang usia enam sampai delapan tahun, sehingga banyak membutuhkan stimulasi aspek perkembangan. Dalam Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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

Mursid menjelaskan pengertian PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah upaya dalam memberikan stimulus, bimbingan, pengasuhan dan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pada dasarnya PAUD menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap, perilaku, serta agama), bahasa dan komunikasi.²¹ Oleh karena itu dalam pembelajarannya diperlukan tahapan dalam perkembangan sesuai dengan kriteria Anak Usia Dini.

Aisyah menjelaskan rentang umur anak usia dini berkisar 0-6 tahun, dimana anak dengan usia tersebut merupakan masa anak belajar kepekaan. Oleh karena itu akan sangat efektif untuk menanamkan hal-hal yang positif, sehingga anak masih dengan mudah mengingatnya karena masih dalam masa-masa belajar kepekaan.²²

²¹ Mursid. Pengembangan Pembelajaran PAUD. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 201). Hlm: 15)

²² Siti Aisyah. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD (Jakarta: Universitas Terbuka. 2018), Hlm. 11

Dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar sebagai pembinaan awal terhadap anak dari umur lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pembinaan awal dalam anak dapat dilakukan seperti dengan menstimulus, mengarahkan, mengasuh, membimbing dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu mengasah keterampilan dan kemampuan anak, agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Di Indonesia kriteria anak usia dini berbeda dengan negara lainnya salah satunya rentang usia yang ditetapkan yaitu nol sampai enam tahun, program layanan untuk anak usia dini terdiri dari Taman Kanak-kanak, kelompok bermain, TPA (tempat penitipan anak) dan satuan PAUD.

PAUD memiliki fungsi yang sangat penting tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan disebutkan bahwa “Fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya”.

Terkait dengan teori Sujiono menjelaskan bahwa anak diberikan kesempatan untuk mencari tahu sesuatu secara langsung, dengan cara anak diberikan rangsangan untuk mempelajari segala suatu yang diitruksikan guru secara mandiri dan dengan arahan yang jelas.²³ Kostelnik, Soederman dan

²³ Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: PT Indeks, 2011). Hlm: 91.)

Whiren dalam *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices in Early Childhood Education* mengatakan bahwa : “*Young children use their whole bodies as instrument of learning, taking in data through all their senses. They are compelled to taste, touch, listen to, look at and smell objects and spaces to find out about them-what their properties are, how they function and how they fit in with the rest of the world. In this way, children connect though with action-exploring, discovering and learning.*”²⁴

Fungsi dari proses pembelajaran pendidikan anak usia dini menurut Fadillah memiliki banyak fungsi, yaitu:

- a. Digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak pasti memiliki potensi yang berbeda-beda, oleh karena itu pendidikan disini difungsikan untuk dapat membantu menggali potensi yang dimiliki anak supaya terarah dan berkembang optimal.
- b. Sebagai proses pembelajaran untuk mengenalkan anak dalam lingkungan sekitarnya. Fungsi pendidikan disini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat, umum).
- c. Memperkenalkan peraturan dan mengajarkan kedisiplinan. Peraturan merupakan bagian mutlak dari kehidupan manusia. Aturan dibuat untuk menegakkan kedisiplinan bagi semuanya. Namun pembentukan disiplin

²⁴(Marjorie J Kostelnik, Anne K. Soderman & Alice P. Whiren. *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices in Early Childhood Education*(New Jersey: Pearson Education Ltd, 2017). Hlm: 34

tidaklah mudah dan membutuhkan proses yang panjang. Di sini, pendidikan berperan dalam mengenalkan aturan pada anak, seperti halnya kedisiplinan yang dibangun pada anak.

- d. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati waktu bermain. Anak usia dini adalah waktu bermain, oleh karena itu tidak heran jika prinsip utama pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang menyenangkan dan mengasyikkan, sehingga anak-anak dapat bermain seperti anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap dengan mudah. Di sinilah pendidikan dapat digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menikmati waktu bermainnya.²⁵

Pendidikan anak usia dini dapat disimpulkan sebagai upaya untuk menggali potensi anak dengan merangsang seluruh inderanya untuk mencari tahu sesuai dengan yang keingintahuannya secara mandiri dan tetap dilakukan pengawasan dan bimbingan orang yang lebih kompeten dan bertanggung jawab terhadap kelancaran proses belajar yang sedang dijalani anak.

2. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Secara terminologis, istilah kognitif berakar dari kata *cognition* (kognisi) yang bermakna perolehan, penataan dan penggunaan

²⁵ Fadillah, M. Desain Pembelajaran PAUD (Tinjauan Teoritik dan Praktik). (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016). Hlm: 11)

pengetahuan. Berdasarkan pengertian dikognisi di atas. Neisser dikutip dalam Susanto, mengatakan bahwa istilah kognisi, sebagai salah satu bidang psikologi manusia, mengacu pada semua bentuk kognisi, termasuk semua perilaku mental yang berkaitan dengan masalah pemahaman, perhatian, pemikiran, dan kepercayaan. Konsep ini meliputi psikologi otak-sentris yang berhubungan dengan kognisi (kehendak) dan afeksi (emosi) yang berkaitan dengan rasa.²⁶

Proses kognitif mencakup beberapa aspek seperti persepsi, memori, pemikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Aisha mengatakan bahwa penting bagi guru untuk mengembangkan keterampilan kognitif pada anak-anak:

- 1) Membantu anak mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga memperoleh pemahaman yang utuh dan menyeluruh
- 2) Agar anak dapat melatih daya ingatnya terhadap semua peristiwa dan peristiwa yang pernah dialaminya
- 3) Untuk memungkinkan anak-anak mengembangkan pemikiran mereka dan menghubungkan satu peristiwa ke peristiwa lainnya. Dengan kata lain, agar anak dapat memahami simbol-simbol yang bertebaran di dunia sekitarnya
- 4) Memungkinkan anak berpikir logis, baik secara alami (spontan) maupun melalui proses ilmiah (eksperimen)

²⁶ Susanto, Ahmad. *Op.Cit.*, hlm.59-60. Hlm: 44.)

- 5) Agar anak dapat memecahkan masalah hidupnya sendiri dan pada akhirnya menjadi individu yang dapat membantu dirinya sendiri.²⁷

Menurut Susanto kemampuan kognitif menjadi dasar bagi kemampuan anak dalam berpikir yang di dalamnya tercakup kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian.²⁸

Kemampuan Kognitif dari beberapa pengertian dapat disimpulkan sebagai aktivitas kemampuan anak dalam berpikir melalui identifikasi, klasifikasi, menghubungkan, analisis dan merefleksikan pengalaman perkembangan dirinya dan anak-anak lain. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari proses kemampuan dalam menghubungkan, memberi penilaian dan memberi pertimbangan terhadap suatu peristiwa. Perkembangan kognitif terkait secara langsung dengan tingkat kecerdasan yang ditandai dengan kemunculan berbagai minat terhadap ide-ide yang berkembang dalam proses pembelajaran. Menurut Husdarta dan Nurlan perkembangan kognitif merupakan proses berkelanjutan namun hasil yang diperoleh tidak tersambung dengan berbagai hasil yang telah dicapai sebelumnya. setiap hasil yang diperoleh dalam proses perkembangan memiliki perbedaan secara kualitatif satu sama lain. Ditegaskan kembali bahwa anak akan melewati berbagai tahap perkembangan kognitif.²⁹ Anak akan senantiasa berusaha menemukan

²⁷ Siti Aisyah dkk, Pengantar dari berbagai aspek perkembangan (Jakarta: Universitas Terbuka, 2019). Hlm.: 48

²⁸ Susanto, Ahmad. *Op.Cit.*, hlm.79.

²⁹ Husdarta dan Nurlan Kusmaedi. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta, hlm.169.

keseimbangan di antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru pada setiap periode perkembangannya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Ada beberapa faktor yang mendorong terjadinya perkembangan kognitif. Menurut Piaget sebagaimana dikutip Partini menyatakan bahwa faktor-faktor tersebut berasal di antaranya dari lingkungan dan kematangan yang mana keduanya berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.³⁰ Pendapat lebih tegas diketengahkan pula oleh Soemiarti dan Patmonodewo yang menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak terpengaruh oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan antar sel+otak. Selain itu, kondisi kesehatan dan gizi anak sejak dalam kandungan pun berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk aspek kognitifnya.³¹

Susanto menjelaskan faktor dari berkembangnya kemampuan kognitif anak yakni sebagai berikut:³²

- 1) *Pertama*, Faktor keturunan, dimana masing-masing individu lahir disertai dengan potensi tertentu yang tidak terpengaruh oleh lingkungan.
- 2) *Kedua*, faktor lingkungan yang mengandaikan bahwa individu terlahir dalam keadaan suci seperti halnya kertas putih yang kosong. Faktor ini dipandang dominan dalam teori tabula rasa yang berpendapat

³⁰ Suwardiman, Siti Partini. *Op.Cit.*, hlm.4.

³¹ Soemiarti dan Patmonodewo. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 20.

³² Susanto, Ahmad. *Op.Cit.*, hlm.59-60.

bahwa taraf intelegensi atau kognitif seseorang ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

- 3) *Ketiga*, faktor kematangan yaitu faktor-faktor yang terkait dengan kematangan yang mengacu pada kesanggupan organ dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
- 4) *Keempat*, faktor pembentukan yakni segala sesuatu di luar diri seseorang yang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif seseorang. Ada dua jenis pembentukan yaitu pembentukan yang disengaja melalui lembaga pendidikan formal dan pembentukan tidak disengaja.
- 5) *Kelima*, faktor minat dan bakat. Faktor minat memberi arah berupa tujuan pada tindakan yang dilakukan dan berperan sebagai dorongan untuk bertindak lebih baik. Sementara faktor bakat memberi pengaruh pada tingkat kecerdasan seseorang. Seseorang yang berbakat tentu lebih mudah dan cepat mempelajari sesuatu.
- 6) *Keenam*, faktor kebebasan yakni keleluasaan seseorang untuk berpikir secara divergen yang memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi metode dalam memecahkan masalah dan bebas memilihnya sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Brunner tahapan perkembangan kognitif anak mencakup di dalamnya antara lain:³³

- 1) *Pertama*, tahap *enactive* yaitu tingkat yang mana akan belajar dengan baik dengan memanfaatkan hubungan sensori motorisnya.
- 2) *Kedua*, tahap *iconic* yakni saat dimana anak telah memasuki usia belajar di taman kanak-kanak. Anak pada fase ini memulai pembelajaran melalui gambaran mental dan bayangan yang tersimpan dalam memorinya.
- 3) *Ketiga*, tahap *symbolic* yaitu tahap di mana anak telah memasuki jenjang pendidikan dasar tingkat akhir dan sekolah menengah pertama. Pada tahap ini anak telah mampu menggunakan bahasa dan cara berpikir abstrak secara prima.

Menurut Soesilo dkk menjelaskan factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, diantaranya³⁴:

- 1) Faktor bawaan

Kemampuan fisik dan neurologis bawaan memiliki dampak signifikan pada perkembangan kognitif anak. Proses kognitif seperti persepsi, memori, imajinasi, bahasa, penalaran, dan pemecahan masalah didasarkan pada struktur dan proses neurologis yang melibatkan perkembangan otak. Karena otak adalah pusat pemikiran dan pengaturan, perkembangan otak baik sebelum lahir maupun selama

³³ Susanto, Ahmad. *Op.Cit.*, hlm.56-57.

³⁴ Soesilo, T. D., Kurniawan, M., Rahardjo, M. M., Wijayaningsih, L., Widiastuti, A. *Konsep dasar perkembangan anak usia dini.* (Salatiga: Satya Wacana University Press, 2018). Hlm: 91-93)

masa kanak-kanak sangat penting untuk semua aspek perkembangan fisik, motorik, kognitif, dan emosional.

2) Faktor lingkungan

Lingkungan juga turut mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Lingkungan yang baik akan menjadikan perubahan anak semakin baik atau sesuai dengan lingkungan sekitarnya, begitu juga sebaliknya. Selain dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan, tingkat kognitif atau kecerdasan juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan pola makan.

Pada dasarnya anak yang memiliki kecenderungan bawaan dan perkembangan kognitif yang dipengaruhi oleh pengalaman. Disamping itu, perkembangan kognitifnya pengaruh hasil interaksi antara potensi bawaan tersebut dengan pengalaman lingkungan. Dalam hal ini penulis lebih menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor bawaan dan faktor lingkungan.

c. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Karakteristik anak usia dini dilihat dari tahapan perkembangan kognitifnya termasuk dalam kelompok B dengan kategori tahap preoperational. Dalam tahap preoperational dibagi menjadi 2 sub tahap yaitu fungsi simbolis dengan rentang 2-4 tahun dan sub tahap intuitif dengan rentang 4-7 tahun. Pada masa praoperasional, anak-anak mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan peningkatan pemikiran simbolis dan

selanjutnya menunjukkan hubungan antara informasi sensorik dan perilaku fisik. Pemikiran anak pada tingkat ini terpecah-pecah, kontradiktif, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan sifat³⁵:

- 1) *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- 2) Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebabakibat secara tidak logis.
- 3) *Animisme*, yaitu yang percaya bahwa segala sesuatu hidup dengan caranya sendiri
- 4) *Artificialism*, yaitu keyakinan bahwa segala sesuatu di lingkungan memiliki jiwa seperti manusia
- 5) *Perceptually bound*, yaitu anak membuat penilaian berdasarkan apa yang dilihat dan didengarnya
- 6) *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban atas masalah yang dihadapinya
- 7) *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatian pada apa yang paling menarik dan mengabaikan fitur lainnya
- 8) *Egocentrisme*, yaitu anak melihat dunia disekitarnya sesuai dengan kehendaknya.

Menurut Soesilo dkk tahap perkembangan preoperational merupakan tahap pemikiran yang lebih simbolis dibandingkan tahap

³⁵ Lenny Marinda. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. (Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, An-E]ê[: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, 2020). Hlm. 123

sensorimotor tetapi tahap lebih bersifat egosentris dan intuitif daripada logis. Tahap praoperasional dapat dibagi lagi menjadi dua sub tahap, yaitu fungsi simbolis dan pemikiran intuitif. Subtahap pemikiran intuitif adalah subtahap kedua dalam pemikiran praoperasional, Dimulai sekitar usia 4 tahun dan berlanjut hingga usia 7 tahun. Pada usia dini ini, anak-anak mulai berpikir primitif dan menjadi tertarik pada segala hal. Piaget menyebut tahap ini intuitif. Ini karena anak-anak tampak percaya diri dengan pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi tampaknya tidak mengerti bagaimana mengetahui apa yang mereka ketahui. Artinya, mereka mengatakan bahwa mereka mengetahui sesuatu, tetapi mengetahuinya tanpa pemikiran rasional, juga mengarahkan dan mengabaikan sifat-sifat lainnya. Seperti dijelaskan di atas, tahap praoperasional ditandai dengan fitur-fitur penting berikut::

- 1) Mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi,
- 2) Mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide,
- 3) Mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat,
- 4) Cara berpikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh perilaku

36

Menurut Piaget, perkembangan kognitif bertahap adalah perbaikan dan perkembangan dari tahap-tahap sebelumnya. Jadi, menurut teori tahapan Piaget, setiap individu mengalami perubahan kualitatif yang

³⁶ Soesilo dkk. *Op.Cit.*, hlm.102.

stasioner, tetap, dan tidak memantul bolak-balik. Perubahan tersebut merupakan fasilitasi dan pengaruh faktor biologis untuk beradaptasi dengan lingkungan. Kognisi, seperti halnya sistem organ yang ada di dalam tubuh, memiliki sistem regulasi internal dan dipengaruhi oleh lingkungan. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 indikator kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun yaitu:

1) Belajar dan Pemecahan Masalah, adapun penilaian pencapaiannya:

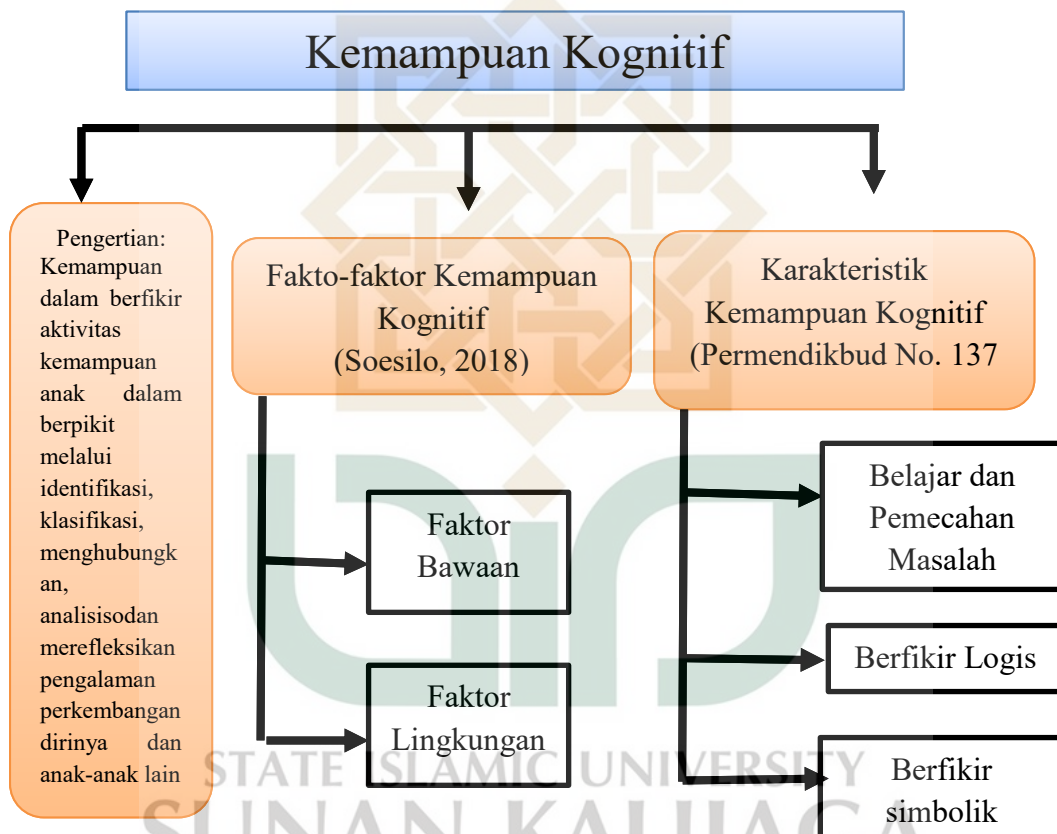
- a) Mengetahui benda berdasarkan fungsi
- b) Menggunakan benda sebagai permainan simbolik
- c) Mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
- d) Mengetahui konsep banyak dan sedikit
- e) Mengkreasi sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai media
- f) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
- g) Mengetahui pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu

2) Berfikir Logis, adapun penilaian pencapaiannya:

- a) Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
- b) Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi
- c) Mengetahui pola dan mengulanginya
- d) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna

3) Berfikir simbolik, adapun penilaian pencapaiannya:

- a) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- b) Mengenal konsep bilangan
- c) Mengenal lambang bilangan
- d) Mengenal lambang huruf



Gambar 1.1 Peta Konsep Teori Perkembangan Kognitif

3. Media Pembelajaran *Loose Parts*

a. Pengertian *Loose Parts*

Secara teoritis pemanfaatan *loose parts* sebagai media pembelajaran memiliki relevansi dengan arti penting dari lingkungan yang menjadi tempat berinteraksi anak. Lingkungan yang terbuka akan

membantu anak dalam menyelami berbagai kemungkinan yang muncul sehingga memberi kesempatan pada anak untuk menjadi penemu. *Loose parts* menurut Nicolson dapat membantu terbukanya lingkungan menjadi tempat beraktivitas anak. Anak-anak dirangsang untuk bereksperimen sambil bermain, melakukan penemuan dan bergembira.³⁷

Menurut Haughey sebagaimana dikutip Siantajani *looseparts* merupakan bahan-bahan yang terbuka dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis.³⁸ Sementara menurut Kiewra dan Vaselack sebagaimana dikutip Nurjanah *looseparts* merupakan suatu potongan benda yang bebas dimainkan dan tidak dapat terprediksi untuk jadi dari potongan-potongan benda tersebut. Loose-part merupakan berbagai barang yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak hingga tanpa disadari anak dapat menemukan sesuatu dari proses bermainnya. Karena itu, loose parts dapat berperan sebagai pendorong bagi anak dalam melakukan permainan.³⁹

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan metode *loose parts* merupakan material yang dapat dipisahkan, digabungkan, dibawa, dijajarkan dan dipindahkan dan dapat dimanfaatkan terpisah maupun

³⁷ Siantajani, Yuliati. (2020). *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara, hlm.12.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Nurjanah, N. E. (2020). *Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD, 5(1), <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>, diakses 3 November 2021, hlm. 24.

dikombinasikan dengan material lain. Metode *loose parts* dibuat dengan material bebas yang dapat dimainkan anak-anak, termasuk bahan alami, daur ulang, dan buatan pabrik. Dengan materi Metode *loose parts*, anak-anak lebih terbuka karena bisa bermain dengan ide-ide sendiri terlepas dari apa yang diperintahkan oleh guru atau orang tua, dan mereka menjadi lebih kreatif. *Loose part* ini kaya dengan nutrisi sensorial, anak juga dapat menggunakan sesuai pilihan dan selanjutnya dapat dimanipulasi sesuai keinginan anak, sehingga mendorong pembelajaran yang terbuka.

b. Karakteristik dan Manfaat *Loose Parts*

Dalam penelitian Sabrina memaparkan karakteristik *Loose Parts* sebagaimana berikut:⁴⁰

- 1) *Pertama*, *loose parts* memiliki daya tarik bagi anak yang memiliki ketertarikan alamiah pada objek-objek permainan. Ketertarikan tersebut menstimulasi anak untuk melakukan kreasi berdasar imajinasinya.
- 2) *Kedua*, memberi kemungkinan dilakukannya kegiatan bermain tanpa batas karena *loose parts* tidak memiliki rangkaian dengan arah khusus. Hasil penggunaannya pun tidak tunggal, variatif, dan bergantung pada tingkat kreatifitas dan imajinasi anak.
- 3) *Ketiga*, dinamis dan mudah dipindahkan.

⁴⁰ Sabrina, Maestri. (2021). "Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako, <https://lib.fkipuntad.com/index.php?p=fstream-pdf&fid=1020&bid=6153>, diakses 3 November 2021, hlm.17.

Buhrin, mengemukakan 2 karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran:⁴¹

- 1) Guru harus mendukung penuh niat anak ketika anak mengubah bentuk atau menggunakannya tanpa terikat dengan cara bermain yang jelas.
- 2) Dapat diakses anak secara fisik dan disimpan di mana anak dapat menghubungi tanpa bertanya lagi kepada guru. Anak-anak harus tahu bahwa media yang ada dapat digunakan kapanpun diinginkan.
- 3) Secara teratur dapat diisi ulang, diubah atau ditambahkan

Looseparts yaitu menarik bagi anak-anak yang penasaran, kecanduan bermain tanpa batas, dan mampu berpindah dari satu tempat ke tempat lain. berupa bahan baku alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, serta kemasan bekas. Bagi Daly dan Beloglovsky seperti yang dikutip oleh Sabrina, media *loose parts* memiliki beberapa manfaat berikut: *Pertama*, meningkatkan kreatifitas dan imajinasi anak. *Kedua*, meningkatkan kemampuan bekerjasama dan bersosialisasi anak. *Ketiga*, mendorong anak untuk lebih aktif secara fisik. *Keempat*, mendorong kapasitas komunikasi dan negosiasi anak.⁴²

Siantajani menjelaskan manfaat permainan dengan media *loose parts* bagi anak, yaitu:⁴³

⁴¹ Buhrin Wayka, Pembelajaran Berbasis Konten STEAM dan Loose Part, Gurusiana: 1 oktober diakses pada tanggal 11 desember, 2019, <https://buhrin.gurusiana.id/article/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose-part-1729039>

⁴² Sabrina, Maestri. *Op.Cit.*, hlm.19.

⁴³ Siantajani. *Op.Cit.*, hlm. 41.

- 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri. Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan elemen penting dalam menumbuhkan kemampuan berfikir inkuiri. Kemampuan berfikir inkuiri diperlukan bagi anak-anak untuk memperoleh, menganalisis, dan menilai informasi. Bermain dengan *loose parts* membantu anak dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan inkuirinya.
- 2) Mengajarkan anak untuk bertanya. Kegiatan pembelajaran yang terbuka akan mendorong anak untuk berpikir, bertanya dan bertanya. Anak menguji ide-idenya, bertanya apa yang terjadi jika saya menambahkan sesuatu, dll. Oleh karena itu, ketika anak bermain, harus ada orang dewasa yang bisa menjawab pertanyaan anak, dan orang dewasa bisa memberikan pertanyaan yang berbeda-beda tergantung rasa ingin tahu anak.
- 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting, bersama dengan keterampilan matematika dan sains, adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dan mengambil risiko. Dengan aktif mencari apa yang mereka butuhkan dan menciptakan sesuatu yang kreatif dengan jari-jari mereka, anak-anak juga mengembangkan kemampuan fisik mereka. Pada saat yang sama, keterampilan sosial-emosional anak-anak dirangsang secara positif ketika mereka

berinteraksi dan bekerja sama. Hal ini juga menimbulkan rasa tantangan ketika terpancing oleh guru dan kebanggaan setelah menerima hasil yang diperoleh. Dengan bermain *Loose Parts*, anak belajar berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif. Juga, ketika anak-anak membuat sesuatu yang kreatif dengan ide-ide mereka sendiri, rasa artistik mereka diasah. Selain itu, dekat dengan alam membuat anak lebih mengenal pencipta alam ini..

- 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Ketika anak-anak bermain dalam suasana terbuka, permainan mengalir ke segala arah, mengikuti kreativitas spontan, seperti anak-anak mengikuti imajinasi dan minat anak.

Berdasarkan beberapa ungkapan di atas berkaitan dengan manfaat dari metode *looseparts* dapat diambil kesimpulannya. Metode pembelajaran dengan menggunakan *looseparts* mampu mengembangkan keterampilan inkuiri, mengembangkan kemampuan anak, mengembangkan imajenasi dan kreatovitas anak. Disamping itu dengan metode pembelajaran *looseparts* melatih anak untuk berpikir kritis, meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, mendukung pendidik menyediakan alat dan bahan yang ekonomis.

c. **Komponen Media *Loose Parts***

Media *Loose parts* benda atau barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang ini biasanya terdiri dari 7 komponen berbeda, yang dapat disentuh dan dirasakan oleh anak-

anak dengan tekstur yang berbeda, serta bentuk dan warna yang berbeda.

7 komponen media *Loose parts* adalah⁴⁴:

- 1) Bahan Alam Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, buu, potongan kayu, dsb.
- 2) Barang-barang plastik yang terbuat dari plastik. Sebagai contoh: banyak bentuk, warna dan ukuran bahan seperti sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, tabung praon, pipa, ember, hopper, ember, hopper, keranjang, dll.
- 3) Logam, produk logam. Sebagai contoh: kaleng, koin, peralatan dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, pelat mobil/motor, kunci, drum, dll.
- 4) Barang-barang kayu dan bambu tidak lagi digunakan. Sebagai contoh: seruling, tongkat, balok, potongan puzzle, kursi, bangku, tongkat bambu, papan, dll.
- 5) Kaca dan Keramik Barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb.

⁴⁴ Siantajani, Yuliati. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020). Hlm 23.

- 6) Benang dan kain Produk dari benang. Sebagai contoh: kain dengan tekstur berbeda, tali dengan ukuran berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dll..
- 7) Bekas Kemasan. Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, duungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb

Berikut macam-macam bahan *loosepart* dalam penelitian Imamah yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak:⁴⁵

- 1) Bahan dasar alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- 2) Plastik, yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain : sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya.
- 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain : kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminum, plat mobil, kunci dan sebagainya.
- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya.

⁴⁵ Imamah, Zakiyatul. (2020). *Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts*. Jurnal Yinyang, 15 (2), <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>, diakses 3 November 2021, hlm.272.

- 5) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya.
- 6) Benang dan Kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya.
- 7) Kemasan bekas, yaitu barang/wadah yang sudah tidak terpakai, meliputi: karton, gulungan kertas tisu, gulungan benang, kemasan makanan, karton telur, dll..

d. Piramida Media *Loose Parts* untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Penggunaan media *LooseParts* juga melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang dilakukan secara bertahap pula. Seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 1.2 Piramida *LooseParts*

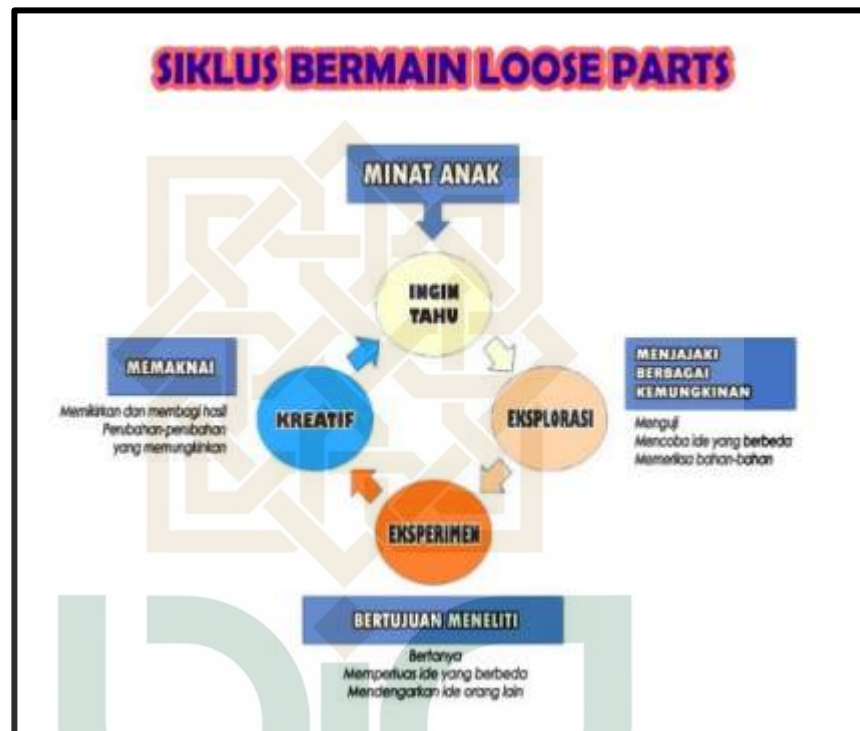
Tahap pertama merupakan **tahap eksplorasi**. Dalam tahap eksplorasi anak akan belajar tentang benda-benda yang berada disekitarnya, sedangkan guru dalam posisi **tahap edukasi** memegang peran untuk mengenalkan langkah bermain dan menyimpan barang atau

peralatan yang digunakan. Menurut Siantajani dalam tahap eksplorasi siswa sudah dikenalkan dengan metode *LooseParts*, dimana siswa dibiarkan untuk bereksplorasi. Kemudian **tahap eksperimen (uji coba)** yakni membuat sesuatu berdasarkan ide dan cara. Kemudian, pada tahap ini guru berperan sebagai invite and challenge atau fase penyuluhan. Yuliati Siantajani menjelaskan bahwa setelah anak menyelesaikan fase penemuan, anak mulai mengalami penciptaan sesuatu seperti ide yang muncul dari dalam diri anak.⁴⁶ Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai *LooseParts* dan memberikan invitasi serta provokasi. Kemudian tahap kreatif anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru mencapai tahap perkembangan. Tahap yang lebih tinggi atau terakhir yang ditunjukkan oleh piramida *Loose Parts* adalah tentang membangun makna dan mencapai tujuan bermain yang tujuan guru adalah untuk membantu anak mencapai dan menafsirkan dunia di sekitar mereka melalui permainan. Tahap ini merupakan masa ketika anak mencapai kompetensi tertinggi dan peran tertinggi guru. Guru dapat mengamati perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia di sekitarnya melalui permainan. Tujuan permainan telah tercapai, artinya tujuan guru membantu anak berkembang secara optimal juga telah tercapai.

⁴⁶ Siantajani, Yuliati, *Op Cit.* Hlm 79

e. Siklus Media *Loose Part*

Tahapan-dalam pyramid di atas membentuk siklus pembelajaran *Loose Parts*. Adapun tahapan siklus sebagai berikut⁴⁷:



Gambar 1.3 Siklus *Loose Parts*

Pada tahap pertama, ketika anak sedang bereksplorasi, guru berperan mendidik untuk menyusun strategi bermain, membersihkan dan menyimpan mainan untuk anak. Untuk mengenalkan strategi bermain pada anak dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut::

- 1) Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Seiring waktu, tambahkan beberapa *Loose Parts*.
- 2) Taruh dalam tempat yang menarik anak.

⁴⁷ *Ibid.* Hlm 91-108

- 3) Bangun rasa ingin tahu anak.
- 4) Izinkan anak untuk bereksplorasi.
- 5) Minta anak untuk menunjukkan atau mengeluarkan imajinasinya.
- 6) Hargai apapun yang anak buat.
- 7) Dengarkan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana.
- 8) Apabila ingin menambahkan *Loose Parts*, usulkan *Loose Parts* tertentu pada anak.

Setelah bermain, anak juga perlu dibimbing dan dilatih cara membersihkan dan mengembalikan barang bekas pada tempatnya sehingga bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Anak-anak harus dilatih untuk menjaga dan bertanggung jawab terhadap lingkungan mereka dan benda-benda yang mereka gunakan. Jadi penyimpanan *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus diajarkan kepada anak. Untuk membiasakan anak membersihkan, hal yang perlu dilakukannya dengan: 1) untuk memahami bahwa setiap elemen atau benda memiliki kedudukan (rumah). 2) pembersihan memakan waktu lama, sehingga jumlah bagian *Loose Parts* harus dibatasi; 3) menunjukkan kesabaran sampai anak benar-benar dapat mengembalikan ke tempatnya semula; 4) Motivasi dengan mengajak anak bersih-bersih sambil bernyanyi.

Tahap selanjutnya yang dilalui anak setelah fase eksplorasi adalah fase eksperimen. Pada tahap pengalaman ini, guru berperan memprovokasi dan mengajak anak (fase ekspansi). Provokasi adalah usaha guru untuk secara terus menerus membangkitkan kecenderungan alamiah anak untuk

mencari makna dengan mempertanyakan dan menjelaskan fenomena. Sugesti dilakukan untuk mengembangkan atau mengembangkan ide, minat, dan teori unik pada anak. Provokasi dibangun dari pengamatan yang bermakna terhadap apa yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Provokasi akan memberikan pengalaman dan hubungan baru bagi anak dalam mengejar ide, minat dan teori. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi. Sedangkan undangan adalah susunan bahan yang dipilih dan disusun atau ditampilkan untuk mengajak anak menggunakannya dalam pembelajaran. Undangan merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai materi tertentu yang akan memberikan pengalaman belajar bagi anak. Materi yang dipamerkan akan memberikan anak pilihan untuk memasuki dunia pengetahuan. Dengan kata lain, provokasi berupa bahasa, sedangkan ajakan berupa aransemen. Begini cara menulis provokasi:

- 1) Tentukan topik/subtopik yang telah disepakati bersama anak.
- 2) Pikirkanlah ide yang dapat muncul dari topik/subtopik tersebut.
- 3) Pikirkan kegiatan yang mungkin akan dilakukan oleh anak.
- 4) Kalimat seperti apa yang akan memantik ide anak jika melihat in, vitasi yang akan ditata
- 5) Buatlah tulisan tentang kalimat itu dalam sebuah frasa atau kalimat.
- 6) Perhatikan, bahwa provokasi mengandung konsep yang memungkinkan anak bereksplorasi dan bereksplorasi lebih jauh.

7) Frasa atau frasa dapat berupa pernyataan, tantangan/tuntutan, ekspresi/kekaguman..

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menata invitasi adalah sebagai berikut: 1) Ambil papan tulis dan letakkan di tempat undangan akan ditempatkan. 2) Membaca dan memahami teks. Pertimbangkan hal berikut: a) Apa yang dapat dilakukan anak dengan provokasi seperti itu? b) Metode *Loose Parts* diperlukan untuk mewujudkan ide tersebut? c) Bagaimana cara membuat penataan yang menarik dan menarik bagi anak? 3) Siapkan sesuai kebutuhan metode *Loose Parts*. 4) Atur dan atur untuk menarik perhatian anak. 5) Sediakan ruang yang cukup bagi anak untuk aktif.

f. Strategi Bermain *Loose Parts*

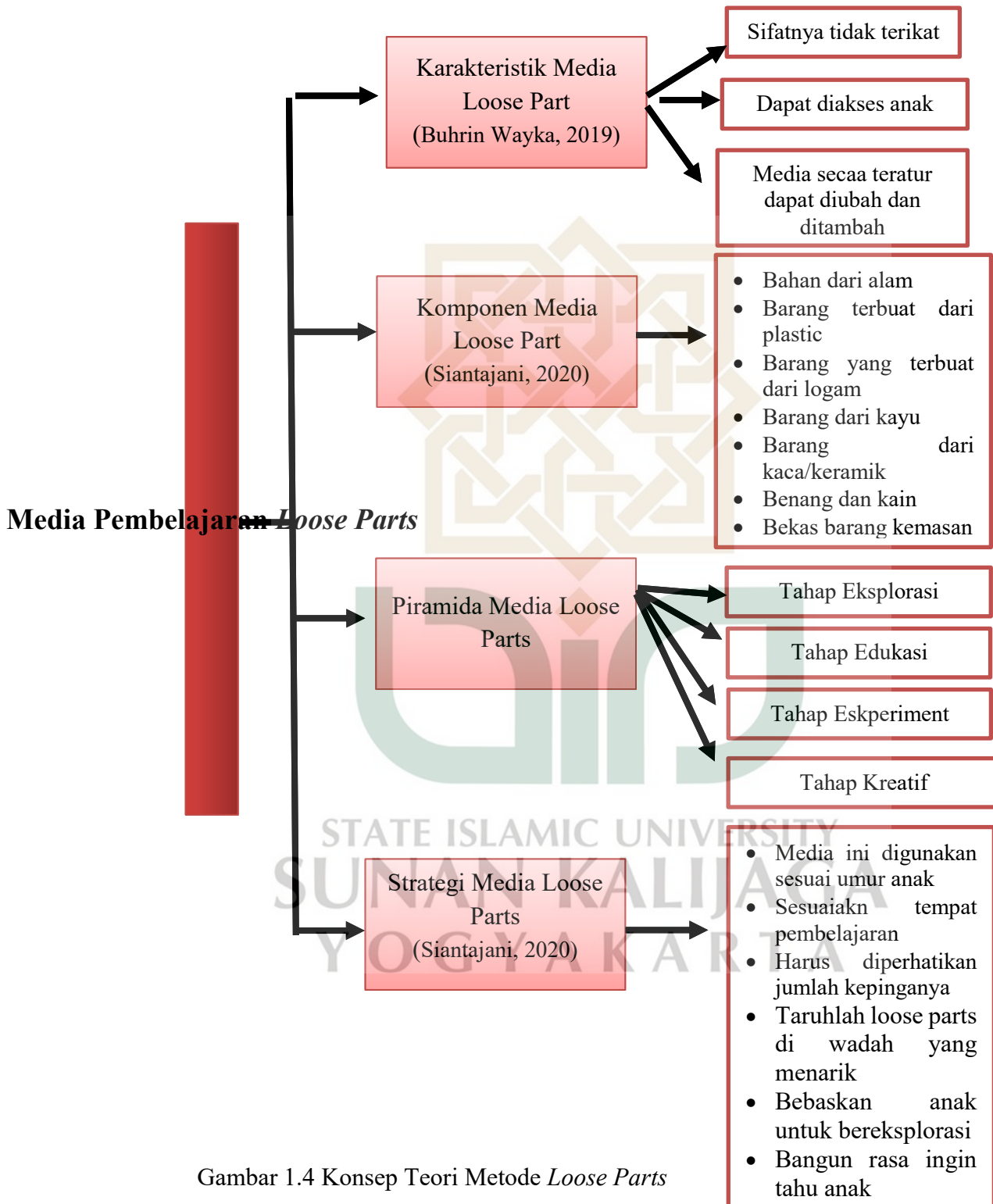
Anak-anak suka bermain dengan benda-benda tertentu. Tentunya perlu ada strategi untuk menyediakan objek-objek yang sesuai dengan identifikasi usia anak, jumlah anak dan juga lokasinya agar mudah diakses oleh anak-anak. Mulailah menggunakan metode *loose parts* dengan jumlah objek yang terbatas untuk setiap jenis metode *loose parts* yang akan digunakan anak. Jumlah terbatas ini dimaksudkan untuk membantu anak-anak mengidentifikasi barang-barang ini dan memudahkan mereka untuk belajar tentang perawatan dan tanggung jawab untuk penggunaannya dan untuk menyimpannya setelah digunakan. Strategi bermain Metode *loose parts* adalah sebagai berikut:⁴⁸

⁴⁸ *Ibid.* Hlm 89

- 1) *Loose parts* yang digunakan disesuaikan dengan usia anak dengan mempertimbangkan keamanan, keselamatan, bentuk dan ukuran.
- 2) Beradaptasi dengan tempat bermain jika dalam ruangan (indoor) metode *loose parts* digunakan untuk melatih otot-otot kecil, sedangkan di luar ruangan (outdoor) metode A digunakan untuk melatih otot-otot besar..
- 3) Dalam bermain *loose parts* harus memperhatikan jumlah kepingannya (Mulai dengan 3-5 keping untuk Infant& Toodler, 10 keping untuk TK).
- 4) Menggunakan wadah yang menarik untk menempatkan *loose parts*
- 5) Berikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dengan tidak membatasi apa di lakukan.
- 6) Bangun rasa ingin tahu anak

Berdasarkan kajian terkait pembelajaran dengan metode *loose parts* maka kajian teori yang ditulikan dapat diringkas dalam bagan sebagai berikut:

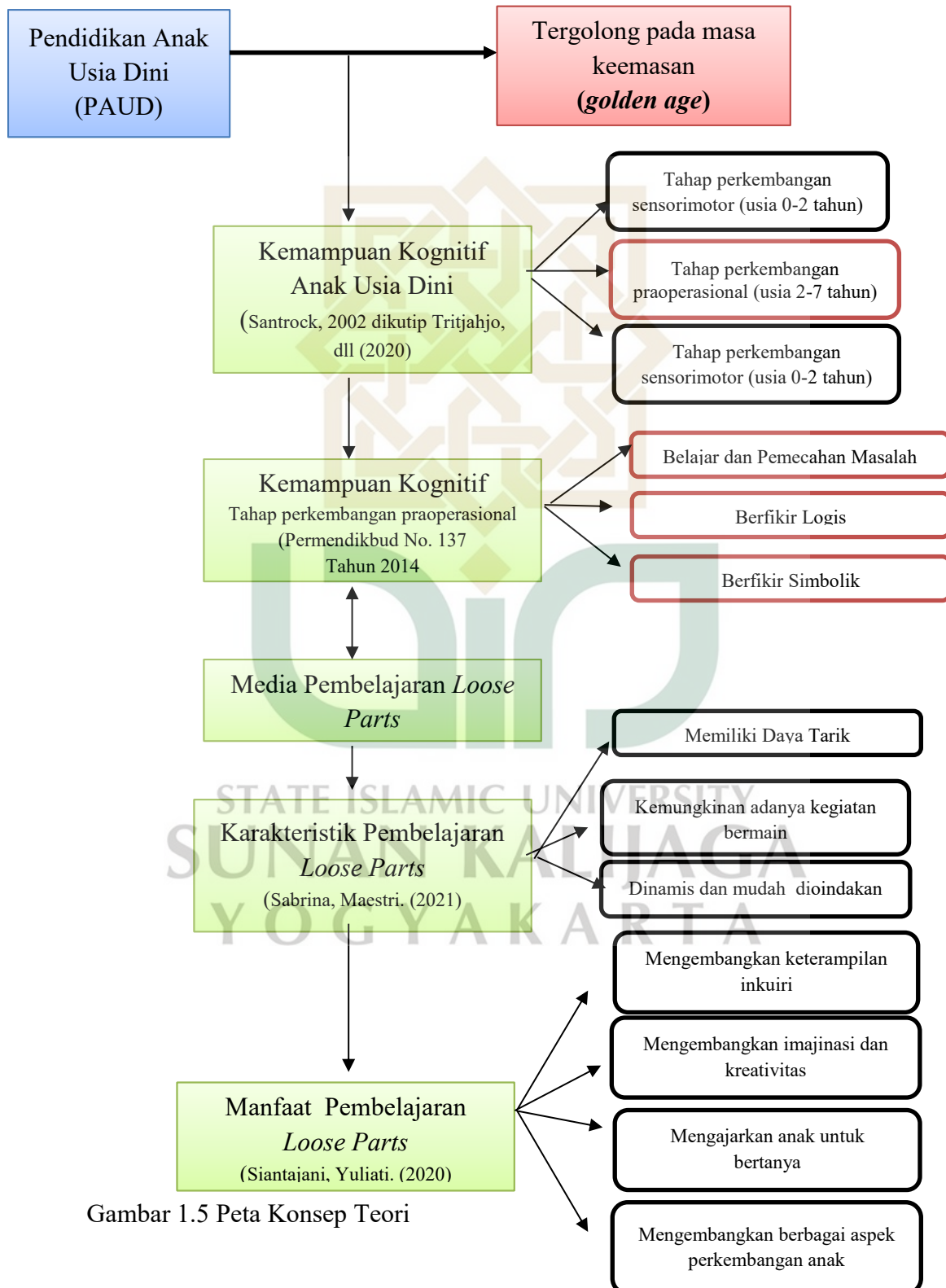
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Gambar 1.4 Konsep Teori Metode *Loose Parts*

Berdasarkan paparan kerangka teoritik maka dibagikan sebagai

berikut:



Gambar 1.5 Peta Konsep Teori

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian, yaitu ada pemanfaatan media *loose part* dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B TK ABA Karangasem Yogyakarta. Kriteria pengujian hipotesisnya, sebagai berikut:

- H₀ = Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini Kelompok B TK ABA Karangasem Yogyakarta
- H₁ = Terdapat pengaruh pemanfaatan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini Kelompok B TK ABA Karangasem Yogyakarta

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini secara keseluruhan terdiri dari tiga bagian utama, yaitu:

1. Pertama, bagian formalitas yang terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, bebas plagiasi, pernyataan menggunakan jilbab, halaman pengesahan, persetujuan tim penguji, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, tabel dan gambar
2. Kedua, bagian inti yang terdiri dari 4 bab, yaitu:
 - a) BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu, landasan teori, hipotesis dan sistematika pembahasan. Bab I digunakan sebagai kerangka awal dalam mengantarkan isi pembahasan di bab selanjutnya.

- b) BAB II METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, metode dalam pengumpulan data, instrumen yang digunakan, uji validitas dan reliabilitas dan terakhir adalah analisis data. BAB II digunakan sebagai kerangka analisa yang akan dijadikan patokan dalam membahas hasil penelitian dan pembahasan di bab selanjutnya
- c) BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Sub bab hasil penelitian membahas terkait hasil pengolahan dari data mentah sehingga muncul asumsi secara statistic untuk menjawab hipotesis penelitian. Kemudian sub bab pembahasan merupakan uraian dari hasil analisis pada sub bab sebelumnya, yang mana uraian akan diulan lebih detail dengan mengkaitkan hasilnya dengan studi telaah terdahulu maupun fenomena yang ditemukan di lapangan.
- d) BAB IV PENUTUP, berisi tentang penutup, yaitu meliputi kesimpulan, implikasi dan saran.
3. Ketiga bagian akhir, berisikan daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Pemanfaatan Media Loospart Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Loose Part* di TK ABA Karangasem Yogyakarta sebagai media pembelajaran khususnya dari benda alam, benda daur ulang dikerjakan ulang, dan perlengkapan buatan pabrik disiapkan oleh guru dan peneliti mengatur dengan cara yang paling menarik untuk menarik perhatian anak pada permainan, guru hanya memberikan motivasi dan masukan kepada anak tanpa membantunya.. Penggunaan media *Loose Part* dilakukan ke dalam 3 skenario kemampuan kognitif yaitu aspek belajar dan memecahkan permasalahan menggunakan media *Loose Part* dengan balok susun berwarna, kertas dan gunting dengan tema “bangunan kota”. Kedua kemampuan kognitif: berpikir logis dengan menggunakan media mainan plastic yang berbentuk benda-benda langit seperti bentuk lingkaran, bintang, dll yang berwarna dengan tema “benda-benda langit”. Aspek kognitif ketiga: berpikir simbolik dengan menggunakan media kaleng warna dan kancing warna dengan tema “berhitung warna”.

2. Kemampuan kognitif anak dalam penelitian ini ada tiga aspek yang dibahas, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Secara keseluruhan kemampuan kognitif anak setelah diberikan pembelajaran dengan media *Loose Part* mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana dalam kegiatan pembelajaran mayoritas anak dapat mengejakan sendiri tanpa adanya bantuan guru bahkan dapat berinteraksi dengan temannya untuk saling membantu. Kondisi tersebut jauh jika dibandingkan sebelum menggunakan media *Loose Part*, dimana kemampuan kognitif anak masih baru muncul, artinya anak masih harus dibantu dan di arahkan oleh guru.
3. Sesudah diberikan perlakuan bahwa media *loose parts* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif. Dilihat pada nilai signifikan masing-masing aspek kemampuan kognitif yaitu $\text{Sig} < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta.

B. Implikasi Penelitian

Untuk meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak, sebagai implikasi dalam penerapan pendekatan pembelajaran menggunakan media *loose part* Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan, meskipun pada awalnya para peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Hal ini dapat dimaklumi karena pendekatan pembelajaran dengan media *loose part* memang masih asing bagi peserta didik. Meskipun demikian secara pelan-pelan akhirnya mereka dapat melaksanakannya

dengan baik, terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak setelah diadakan evaluasi.

Dalam penerapan pembelajaran menggunakan media *loose part*, seorang pendidik harus berusaha menanamkan dan membina suasana yang hidup di antara peserta didik. Maksudnya, pendidik harus berusaha membangun suasana yang hangat melalui ruang virtual yang harus diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan pemahaman, sikap, dan pengetahuan peserta didik, terutama dalam memberikan pengalaman belajar dan pengetahuan baru serta dalam memecahkan kesulitan-kesulitan atau menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Jadi, untuk mengefektifkan penerapan pembelajaran menggunakan media *loose part*, diperlukan perencanaan yang matang dan penguasaan tentang teknik pelaksanaannya. Khusus bagi pengembangannya di masa-masa mendatang diperlukan perhatian dari pihak pemegang utama kebijaksanaan dalam bidang pendidikan, dalam hal ini Kementerian Pendidikan Nasional. Karena untuk mencapai tujuan pendidikan nasional di mana indikator keberhasilannya didapat dari keberhasilan pembelajaran, tentunya diperlukan kebijaksanaan kebijaksanaan atau perhatian yang serius.

Implikasi yang diperoleh dari penggunaan media *Loose Parts* untuk pengembangan kognitif anak usia dini Kelompok B Di TK ABA Karangasem Yogyakarta adalah menjadikan siswa-siswinya memiliki kreativitas yang tinggi, baik dalam pembuatan produk (hasta karya) maupun dalam menyelesaikan masalah.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan mampu menciptakan cara belajar dan bermain yang unik dan kreatif agar anak merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Khususnya dalam perkembangan aspek kognitif anak ketika menggunakan media *loose parts*. Dengan materi pembelajaran *loose parts* anak bebas berekspresi dan berkreasi, anak bebas belajar, anak tidak merasa harus melakukan pembelajaran kegiatan, dan yang paling penting itu menyenangkan untuk anak-anak. Disamping itu guru juga hendaknya memberi kesempatan pada anak dalam mengeksplor lingkungan sekitar dan memberi kebebasan bermain untuk dapat mengembangkan kreativitas anak.
2. Kepada pihak sekolah, selalu memberikan kesempatan dan dukungan untuk guru untuk lebih mendalami terkait media pembelajaran yang mampu untuk mengemabngkan potensi anak dengan berbagai media yang menarik. Adapun bentuk dukungan pihak sekolah terhadap guru dengan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) dan kelompok Gugus PAUD yang ada di Kota Yogyakarta. Disamping itu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan tentang pembelajaran sentra, seminar, workshop dan memberikan sosialisasi khususnya hal yang terkait untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Saran bagi peneliti lain, menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan atau pertimbangan dalam desain penelitian yang sama atau berbeda, baik masalah, metode, maupun teknik pengumpulan dan analisis data. Peneliti dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan tentang pentingnya memberikan kegiatan penguatan dan bermain dalam proses pembelajaran untuk motivasi belajar anak.



DATAR PUSTAKA

- Acep Yoni, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia,
- Aisyah, Siti. 2018. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aisyah, Siti. 2019. *Pengantar dari berbagai aspek perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Antara. 16 Mei 2020. *Kemendibud : Hanya 13,2 Persen PAUD Gunakan Metode Belajar Daring*. Sumber: <https://mediaindonesia.com/humaniora/313642/kemendibud-hanya-132-persen-paud-gunakan-metode-belajar-daring>, diakses 25 Desember 2021.
- Dead, Leli F., Latipah, Eva. 2017. *Pengembangan Kemampuan Kognitif Dan Sosial-Emosional Melalui Penerapan Media Balok Dan Bermain Peran Pada Siswa Tk Kuntum Mekar, Lampung. Thesis, Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Vol.3No.2 2017*
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*: Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fadillah, M. 2016. *Desain Pembelajaran PAUD (Tinjauan Teoritik dan Praktik)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Furi, Atika. Z., Hermawati. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. Journal of Gudance and Counseling, 1 (2), Oktober 2019, <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp/article/view/1612/1175>, diakses 1 November 2021.*
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Husdarta., Kusmaedi, Nurlan. (2010). *Pertumbuhan dan Perkembangan (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta
- Kostelnik, Marjorie J., Anne K. Soderman., Whiren, Alice P. 2017. *Developmentally Appropriate Curricullum Best Practices in Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson Education Ltd, 2017).

- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., Kamila, A. 2020. Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini. *Thesis, JECED, Vol. 2, NO. 1 Juni, 2020 (40-51)*
- Marinda, Lenny Marinda. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, An-EJê[: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, 2020).*
- Mubarokah. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Thesis, Jurnal Educatio Volume 7, No.2, 2021, pp. 535-540, 2021)*
- Muarofakh, Lestari, W., Nuraini, Najiha, N., Suyadi. 2022. The Influence of Loosepart Media in Enhancing Early Childhood Creativity. *Thesis, JOYCED: Journal of Early Childhood Education, 2(1), 2022 60-71.)*
- Munastiwi, Erni. 2015. Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak. Vol.1 (2), 2015*
- Mursid. 2017. Pengembangan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Niffa Asrilla Yulisar., Hibana., Siti Zubaedah. 2020. Pembelajaran Calistung:Peningkatkan Perkembangan Kognitif padaKelompok B di TK Angkasa Tasikmalaya. *Thesis. GOLDEN AGE: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 5(1), Maret2020(17-30)*
- Nurjanah, N. E. 2020. *Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini.* Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD, 5(1), <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>, diakses 3 November 2021, hlm. 24.
- Oktaviana, A., Srianggita, I. 2021. Cognitive Development of Children Aged 4-7 Years During The Covid-19 Pandemic. *Thesis, JOYCED, Vol. 1(2), December2021(127-138)*
- Prameswari, Titania. W/. Lestaringrum, Anik. 2020. Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM melalui Permainan Loose Parts untuk Mencapai Keterampilan 4C pada Anak 4-5 Tahun. *Jurnal Vektor, (7,1), DOI: <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.*
- Rahayu, Ani. 2017. Kemampuan Kognitif Berhitung Dengan Metode Demonstrasi Permainan Di Tamanokanak-Kanak Kemala Bhayangkari 83 Purworejo

Tahun 2017. *Thesis, Program Magister Manajemen, STIE WIDYA WIHAHA, 2017*

- Sabrina, Maestri. 2021. Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu. *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*, <https://lib.fkipuntad.com/index.php?p=fstream-pdf&fid=1020&bid=6153>, diakses 3 November 2021, hlm.17.
- Saputra, Yudha M., Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT
- Siantajani, Yuliati. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulus* . PAUD,Semarang: PT Sarang Seratus Aksara,
- Siantajani, Yuliati. 2020. *Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Soemiarti., Patmonodewo. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soesilo, T. D., Kurniawan, M., Rahardjo, M. M., Wijyaningsih, L., Widiastuti, A. A. 2018. *Konsep dasar perkembangan anak usia dini*. Salatiga: Satya Wacana University Press
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks,
- Sujiono*, Yuliani, N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suryabrata, Sumadi. 2014. *Metodologi Penelitian Cetakan Ke 25*. Jakarta : PT. Rajagrafindo
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Susanto, Ahmad. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Suyono., Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Witri, Rika. P. 2020. Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu. *Thesis, Universitas Islam Malang*
- Yeni, Titin. 2021. Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics (Steam) Dan Loose Parts Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anakusia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Handayani Iii Kecamatan Sungai Gelam. *Thesis, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*
- Zakiyatul, Imamah. 2020. *Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts*. Jurnal Yinyang, 15m (2), <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>, diakses 3 November