

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BUSSY JAR BERBASIS *LOOSE PART* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI**

TESIS



**Diajukan Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Dua Pendidikan**

Disusun Oleh:

**Aina Yulifa'atun Mufida
22204032003**

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BUSSY JAR BERBASIS *LOOSE PART* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI**

TESIS



**Diajukan Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Dua Pendidikan**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

**Aina Yulifa'atun Mufida
22204032003**

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aina Yulifa'atun Mufida
NIM : 22204032003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya penulis sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta,

Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Aina Yulifa'atun Mufida

Nim.22204032003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aina Yulifa'atun Mufida
NIM : 22204032003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka penulis siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta,

Saya yang menyatakan



Aina Yulifa'atun Mufida

Nim.22204032003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aina Yulifa'atun Mufida
NIM : 22204032003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa sesungguhnya penulis mengenakan jilbab dan pakaian muslim baik di dalam maupun luar kampus serta pada saat penyertaan pas foto ijazah yang termasuk sebagai salah satu syarat munaqosyah. Jika dikemudian hari terdapat permasalahan yang berhubungan dengan keterangan di atas, bukan menjadi tanggung jawab pihak kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan pihak yang mengeluarkan ijazah.

Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya dan tanpa adanya paksaan dari siapapun, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Saya yang menyatakan


Aina Yulifa'atun Mufida
Nim.22204032003



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-96/Un.02/DT/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUSSY JAR* BERBASIS *LOOSE PART* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AINA YULIFA'ATUN MUFIDA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204032003
Telah diujikan pada : Selasa, 24 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 678dab589b6e

Ketua Sidang
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 678902d89664f

Penguji I
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 678954503e5d

Penguji II
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED



Valid ID: 678902d857d8

Yogyakarta, 24 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUSSY
JAR BERBASIS LOOSE PART UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI

Nama : Aina Yulifa'atun Mufida
NIM : 22204032003
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

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

Penguji I : Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 24 Desember 2024

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 93.3/A-

IPK : 3.86

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 MEDIA PEMBELAJARAN BUSSY JAR
BERBASIS LOOSE PART UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

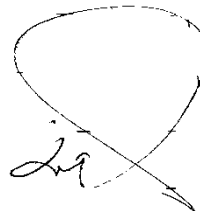
Yang ditulis oleh:

Nama : Aina Yulifa'atun Mufida
NIM : 22204032003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 25 November 2024
Pembimbing



Dr. Hj. Hibana, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19700801 200501 2 003

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”
(QS. An-Nahl: 78)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Muhammad Shohib Tohar, “*Al-Qur’an dan Terjemahannya*”, (Jakarta: Alfatih, 2013), hlm. 275.

PERSEMBAHAN

Tesis ini Peneliti Persembahkan untuk Almamaterku Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga

Yogyakarta



ABSTRAK

Aina Yulifa'atun Mufida, NIM. 22204032003. Pengembangan Media Pembelajaran Bussy Jar Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Tesis Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Pembimbing: Dr. Hj. Hibana, S.Ag., M.Pd.

Kemampuan kognitif pada usia dini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini merujuk pada cara berpikir anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Media *bussy jar* berbasis *loose part* di desain dengan ragam aktivitas menarik sehingga meningkatkan antusias anak dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui: 1) Pengembangan media *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, 2) kelayakan media *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, 3) Efektifitas *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Research and Develpoment (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Lokasi penelitian berada di KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo Pati dengan sampel peneltian sejumlah 18 anak pada kelompok A. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angkat dengan pengukuran menggunakan skala likert. Uji validasi produkyang digunakan ialah uji kelayakan dan uji efektifitas dengan menggunakan rumus pencarian P (persentase dari validator). Uji efektifitas diperoleh menggunakan *uji paired sample t test* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) media *bussy jar* berbasis *loose part* dikembangkan melalui tahapan *ADDIE*. 2) Skor hasil dari ahli media senilai 95%, ahli materi senilai 88% dan respon guru senilai 86% ketiga skor penilaian kelayakan media mendapatkan kategori "sangat layak. 3) Media *bussy jar* berbasis *loose part* efektif digunakan dengan hasil data dari uji t dengan nilai 0,00 yang berarti kurang dari ($>$) 0,05, artinya terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan media *bussy jar* berbasis *loose part*. Implikasi penelitian berkaitan dengan hasil pengembangan media *bussy jar* berbasis *loose part* yang dapat diterapkan sebagai media yang menarik, efektif dan edukatif untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *Bussy Jar* berbasis *Loose Part*, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Aina Yulifa'atun Mufida, NIM. 22204032003. Development of Loose Part-Based Bussy Jar Learning Media to Improve Early Childhood Cognitive Abilities. Early Childhood Islamic Education Study Thesis, Masters Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Advisor: Dr. Hj. Hibana, S.Ag., M.Pd.

Cognitive abilities at an early age are very important in everyday life. This ability refers to the way children think in solving problems, thinking logically and thinking symbolically. Loose part-based bussy jar media is designed with a variety of interesting activities to increase children's enthusiasm in learning activities. The study aims to determine: 1) Development of loose part-based bussy jar media to improve cognitive abilities of children aged 4-5 years, 2) the feasibility of loose part-based bussy jar media to improve cognitive abilities of children aged 4-5 years, 3) Effectiveness of loose part-based bussy jar to improve cognitive abilities of children aged 4-5 years.

The type of research used is Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model. The location of the research is at KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo Pati with a research sample of 18 children in group A. The data collection technique used is a lift with measurements using a Likert scale. The product validation test used is a feasibility test and an effectiveness test using the P search formula (percentage of validators). The effectiveness test was obtained using a paired sample t test with the One-Group Pretest-Posttest Design model. The results of the study showed: 1) loose part-based bussy jar media was developed through the ADDIE stages. 2) The score of the results from media experts was 95%, material experts were 88% and teacher responses were 86%, all three media feasibility assessment scores were in the category of "very feasible. 3) Loose part-based bussy jar media is effective to use with the results of the t-test data with a value of 0.00 which means less than ($>$) 0.05, meaning that there is a significant difference and increase before and after receiving treatment using loose part-based bussy jar media. The implications of the study relate to the results of the development of loose part-based bussy jar media which can be applied as an interesting, effective and educational media to improve problem-solving skills, logical thinking and symbolic thinking of children aged 4-5 years.

Keywords: *Loose Part-based Bussy Jar, Cognitive Ability, Early Childhood*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji Syukur selalu kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat diberi kemudahan dan kesempatan untuk menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi suri tauladan umat manusia yaitu baginda Muhammad SAW, serta para sahabat, keluarga, tabiin- tabiat dan seluruh umatnya hingga akhir zaman kelak. Tesis ini dibuat sebagai tugas akhir guna mendapatkan gelar magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Bussy Jar Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”***.

Penyusunan pada tesis ini, penulis menyadari penuh bahwa tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan kontribusi sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir tesis. Ucapan terimakasih penulis sampaikan khususnya kepada yang terhormat bapak/Ibu/Saudara:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M. Phill., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Dr. Hj. Hibana, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Program Studi dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, saran dan

perbaikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis sampai selesai.

4. Prof. Dr. Suyadi, M.A., selaku penasehat akademik program Magister PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Hj. Siti Zubaedah, M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Para Dosen dan civitas akademika Magister FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman selama menempuh Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kusmanto dan Intafa'ah, S.E., selaku orang tua tercinta yang senantiasa mendo'akan, mendidik, memotivasi, memberikan kepercayaan penuh kepada penulis sehingga mampu menempuh Pendidikan hingga program Magister serta menyelesaikan tesis.
8. Kiswanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo, Pati yang telah memberikan kesempatan dan izin untuk melakukan penelitian. Terkhusus kepada Purwanti, S.Pd dan Novita Wulandari, S.Pd selaku wali kelas A atas bantuanya selama penelitian berlangsung.
9. Teman-teman HIMMPAS (Himpunan Mahasiswa Muslim Pascasarjana) Sunan Kalijaga yang telah memberikan pengalaman, dukungan serta motivasi selama masa perkuliahan

10. Sahabatku Zumairotus Suaidah, S.Hum., Irine Milenia L, S.Kep, Indri Dewi S, S.Pd, Faiqatuz Zahroh, S.Pd, Lilia Nurramadhani, S.Pd serta teman-teman seperjuanganku Magister PIAUD Angkatan 2023 genap yang telah memberikan dukungan, menemani, memotivasi dan menghibur dalam menyelesaikan tugas akhir.
11. Yayan Wahyu Hidayat, S.Psi yang senantiasa menemani, sabar mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan, memotivasi, menghibur dan membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
12. Semua pihak yang telah berjasa dalam membantu, berkontribusi dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis dengan segala kerendahan hati ingin memohon maaf apabila dalam tulisan ini terdapat kesalahan, kekeliruan dan kekhilafan semua itu terjadi diluar kesengajaan penulis. Semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pengembangan wacana ilmu, terkhusus dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin*.

Yogyakarta, 03 Desember 2024

Aina Yulifa'atun Mufida, S.Pd

NIM.22204032023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	v
PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I <u>PENDAHULUAN</u>	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Kajian Pustaka	10
H. Landasan Teori	14

BAB II METODE PENELITIAN	64
A. Model Pengembangan	64
B. Prosedur Pengembangan	66
C. Desain Uji Coba Produk	72
D. Desain Uji Coba lapangan	74
E. Subjek Uji Coba	75
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	75
G. Teknik Analisis Data	81
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	89
A. Hasil Pengembangan Awal Media Bussy Jar Berbasis Loose Part.....	89
B. Hasil Uji Coba Produk.....	118
C. Revisi Produk Akhir.....	133
D. Analisis Hasil Media Bussy Jar Berbasis Loose Part.....	136
E. Pembahasan	156
F. Keterbatasan Penulis.....	171
BAB IV PENUTUP.....	172
A. Kesimpulan Tentang Produk	172
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	174
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	175
DAFTAR PUSTAKA.....	176
LAMPIRAN	191
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	237

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator Kemampuan Kognitif Usia 4-5 Tahun	62
Tabel 2.1	Kriteria Validator Produk	74
Tabel 2.2	Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	78
Tabel 2.3	Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	79
Tabel 2.4	Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Guru	80
Tabel 2.5	Skor Uji Validasi Media Bussy Jar Berbasis Loose Part	83
Tabel 2.6	Kategori Kelayakan Media	84
Tabel 2.7	Skema One Group Pretest Posttest Design	85
Tabel 2.8	Penialian dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	86
Tabel 2.9	Interpretasi Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran <i>Bussy jar Berbasis Loose Part</i>	86
Tabel 3.1	Tampilan Permainan <i>Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i> ..	108
Tabel 3.2	Tampilan Petunjuk Penggunaan <i>Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i>	110
Tabel 3.3	Hasil Jawaban Angket Validasi Ahli Media	119
Tabel 3.4	Hasil Jawaban Angket Validasi Ahli Materi	122
Tabel 3.5	Hasil Jawaban Respon Guru Terhadap Media.....	124
Tabel 3.6	Hasil <i>Pretest</i> Penggunaan <i>Media Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i>	127
Tabel 3.7	Ringkasan Hasil <i>Pretest</i> Anak	128
Tabel 3.8	Hasil <i>Posttest</i> Penggunaan <i>Media Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i>	129
Tabel 3.9	Ringkasan Hasil <i>Posttest</i> Anak.....	130
Tabel 3.10	Hasil Uji Normalitas	131

Tabel 3.11	Hasil Uji <i>Paired Sample t-test</i>	132
Tabel 3.12	Revisi Pengembangan Produk	134
Tabel 3.13	Desain Pengembangan <i>Media Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i>	146
Tabel 3.14	Aspek Penilaian Kemampuan Kognitif Anak.....	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Media Pembelajaran	21
Gambar 1.2	Media Bussy Jar	30
Gambar 1.3	Piramida <i>Loose Part</i>	43
Gambar 1.5	Kerangka Teori Kemampuan Kognitif	65
Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	65
Gambar 2.2	Peta Konsep Tahapan Pengembangan <i>ADDIE</i>	72
Gambar 3.1	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	96
Gambar 3.2	Anak membuat kreativitas dengan kata b-a-j-u	99
Gambar 3.3	Pembelajaran Klasikal di KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo Pati	102
Gambar 3.4	Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun .	104
Gambar 3.5	Tampilan Depan Wadah <i>Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i>	108
Gambar 3.6	Hasil Revisi Akhir Produk.....	135
Gambar 3.7	Elemen Penilaian Ahli Media.....	148
Gambar 3.8	Elemen Penilaian Ahli Materi	150
Gambar 3.9	Elemen Penilaian Respon Guru.....	151
Gambar 3.10	Pengembangan Media <i>Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini.....	164
Gambar 3.11	Kelayakan Media <i>Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini ..	167
Gambar 3.12	Efektivitas Media <i>Bussy Jar</i> Berbasis <i>Loose Part</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	170

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian	192
Lampiran 2	Surat Balasan Penelitian	193
Lampiran 3	Kisi-kisi Penelitian	194
Lampiran 4	Validasi Ahli Media	199
Lampiran 5	Validasi Ahli Materi	203
Lampiran 6	Validasi Respon Guru Terhadap Produk	207
Lampiran 7	Hasil Wawancara	211
Lampiran 8	Hasil Observasi	224
Lampiran 9	Hasil <i>Pretest</i> di <i>Exel</i>	229
Lampiran 10	Hasil <i>Posttest</i> di <i>Exel</i>	230
Lampiran 11	RPPH	231
Lampiran 12	Sertifikat International Field Study	234
Lampiran 13	Dokumentasi	235
Lampiran 14	Daftar Riwayat Hidup	237

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat sejak usia 0-6 tahun atau sering disebut dengan usia keemasan (*golden age*). Perkembangan merupakan segala perubahan yang terjadi pada anak yang dapat dilihat dari berbagai aspek secara fisik dan psikologis. Beberapa aspek perkembangan pada anak, antara lain fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.¹ Perkembangan motorik merupakan kemampuan anak dalam koordinasi antara otot, saraf, otak serta sumsum tulang belakang. Keterampilan motorik halus pada anak adalah ketrampilan koordinasi antara mata dan tangan.² Sedangkan perkembangan fisik pada anak akan dipengaruhi oleh motorik kasar maupun motorik halus.³ Motorik halus sangat berperan penting bagi anak dalam masa perkembangan sebagai bekal ketrampilan hidup yang sebagian besar menggunakan kemampuan gerakan mata dan tangan. Perkembangan selanjutnya tidak kalah penting dari perkembangan fisik motorik, yaitu perkembangan kognitif.

¹ Ruauw Julio and Sefti S J Rompas, 'Stimulasi motorik dengan perkembangan fisik pada anak usia 3-5 tahun', *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 7.2 (2019), 1–8.

² Saniyya Putri, Debibik Nabilatul Fauziah, and Rina Syafrida, 'Perkembangan fisik motorik anak usia dini melalui kegiatan kolase', *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5.2 (2021), 130–41 <<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1351>>.

³ Eka Damayanti and M. Ansar Nasrul, 'Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2020), 67–80 <<https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2699>>.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam berfikir secara kompleks untuk melakukan penalaran, pemecahan masalah, sehingga dapat membantu anak dalam hidup bermasyarakat dan menguasai pengetahuan umum secara luas. Beberapa bidang dalam perkembangan kognitif yaitu auditori, visual, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains permulaan.⁴ Pada bidang visual yang erat masalah kaitanya dengan indera pengelihatan yaitu mata sedangkan kinestetik yang berkaitan dengan gerakan tubuh seorang. Sependapat dengan Yuliani perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting dalam mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba maupun dicium melalui panca indera.⁵ Jean Piaget dalam pada perkembangan kognitif mengemukakan bahwa kemampuan berpikir dan kecerdasan anak memiliki perbedaan sesuai dengan tahapan usia anak.⁶ Perkembangan kognitif pada anak memiliki tahapan perkembangan yang akan dicapai sesuai dengan usianya.

Jean Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-6 tahun), tahap operasional konkret (6-12 tahun), tahap operasional formal (12- dewasa). Pada tahap sensorimotorik hingga pra operasioanal merupakan perkembangan

⁴ Yesi Novitasari and Mohammad Fauziddin, 'Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 805 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>>.

⁵ Yuliani, 'Perkembangan kognitif menurut para ahli', *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 1.1 (2009), 47–48.

⁶ Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, 'Analisis teori perkembangan kognitif jean piaget dan implikasinya bagi pembelajaran', *Journal of Psychology 'Humanlight'*, 2.1 (2021), 31–47 <<https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>>.

kognitif yang fokus pada anak usia dini.⁷ Perkembangan kognitif erat kaitanya dengan perkembangan otak anak. Artikel oleh Siloam Hospital mengatakan bahwa perkembangan ukuran otak anak usia 2 sampai 3 tahun mencapai 80% dari ukuran otak orang dewasa. Sel-sel saraf yang terbentuk di sinaps mencapai 200%, sehingga mielin yang akson yang terdapat dalam otak akan semakin meningkatkan.⁸ Proses perkembangan otak pada anak usia dini yang mendapatkan stimulasi yang optimal akan mampu meningkatkan fungsi dan kemampuan kognitif anak

Anak usia dini adalah individu yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik unik anak usia dini yang dimiliki tidak bisa diperlakukan sama seperti orang dewasa karena mereka bukanlah miniatur orang dewasa.⁹ Bermain merupakan dunia anak yang menjadi salah satu karakter yang sangat krusial. Anak usia dini akan mengisi kesehariannya dengan bermain. Untuk itu, orang tua dan orang dewasa disekitarnya harus mampu memberikan pembelajaran atau stimulasi melalui bermain. Dengan dasar ini, maka istilah belajar sambil bermain muncul.¹⁰ Wahyuni juga sependapat bahwa cara belajar anak tentu berbeda dengan orang dewasa, dengan begitu dibutuhkan strategi yang berbeda salah

⁷ Novia Istiqomah and Maemonah Maemonah, 'Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), 151 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>>.

⁸ Tim Medis Siloam Hospital, 'Tahapan perkembangan otak anak dan cara mengoptimalkannya', *Siloam Hospital*, 2023 <<https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/perkembangan-otak-anak>>.

⁹ Stephanus Turibius Rahmat and Theresia Alviani Sum, *Mengembangkan kreativitas anak*, *Repository.Stkipsantupaulus.Ac.Id* <<http://repository.stkipsantupaulus.ac.id/id/eprint/39>> [accessed 31 March 2020].

¹⁰ Husnuziadatul Khairi, 'karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun', *Jurnal Warna*, 2.2 (2018), 15–28.

satunya adalah melalui bermain bermakna yang merupakan sarana untuk belajar secara alamiah sehingga mampu membangun pengetahuannya sendiri.¹¹ Peran penting dari orang tua, pendidik serta lingkungan sekitar sangat diperlukan untuk memberikan stimulasi yang optimal dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai dengan tahapan dan usia. Pendidikan merupakan salah satu bentuk stimulasi yang bisa diberikan pada anak melalui pendidikan formal, non formal dan informal yaitu PAUD.

PAUD merupakan wadah bagi anak usia nol sampai enam tahun sebagai pemberian rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan secara optimal serta mempersiapkan pendidikan lebih lanjut. Pemberian rangsangan pada PAUD pada dasarnya berupa aktivitas belajar yang menyenangkan melalui bermain bermakna.¹² Bermain bermakna merupakan aktivitas pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan melalui kegiatan bermain dengan alat maupun tidak dengan tujuan membantu anak dalam pertumbuhan dan berkembang secara maksimal sesuai dengan tahapan umur anak. Pembelajaran melalui bermain merupakan cara yang menyenangkan dan tanpa paksaan sehingga anak tidak merasa bosan.¹³ Kegiatan belajar melalui bermain dibutuhkan alat sebagai

¹¹ Novita Sariyani Dkk Putu Yulia Angga Dewi, Sera Yulianti, *Telaah kurikulum dan perencanaan paud*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

¹² *Ibid.*

¹³ Lilis Suryani and others, 'Pelatihan dan pendampingan pembelajaran yang bermakna melalui bermain bagi anak usia dini di kecamatan cikarang timur kabupaten bekasi', *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai)*, 4.2 (2023), 1614–24.

perantara dalam menstimulasi seluruh perkembangan anak yang disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam penggunaannya penting untuk memperhatikan usia dan tahapan pada anak usia dini, karena setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi dalam membangun konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran.¹⁴ *Loose part* salah satu bahan pembelajaran yang terpisah dan dapat dicopot pasang atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk yang diinginkan. Bentuk bahan *loose part* yang biasa digunakan dalam pendidikan anak usia dini seperti, bahan alam, plastik, kayu, logam dan lainnya.¹⁵ Penggunaan media berbasis *loose part* sebagai media pembelajaran mampu menstimulasi keterampilan kognitif yaitu dengan memudahkan anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis, simbolik.¹⁶ Media pembelajaran berbasis *loose part* perlu ditingkatkan penggunaannya dalam pembelajaran anak usia dini, guna menstimulasi keterampilan kognitif.

Penelitian yang dilakukan oleh Maimanah dengan judul “Pengembangan Media Labirin Berbasis *Loose part* untuk

¹⁴ Ahmad Zaini, Jurusan Tarbiyah, and Stain Kudus, *Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini*, *Journal.Iainkudus.Ac.Id* <<http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/4656>> [accessed 2 December 2020].

¹⁵ Mita Oktavia Lestari and Abdul Karim Halim, ‘Penggunaan media *loose part* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Tunas Harapan’, *Jurnal Family Education*, 2.3 (2022), 271–79 <<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>>.

¹⁶ Vindy Lestari Putri, ‘Pengembangan media *frueelin* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini’, *Jurnal Golden Age*, 5.02 (2021), 155–63 <<https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>>.

Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun”.¹⁷ Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa media labirin berbasis loose part dilengkapi dengan flash card dan balok-balok kayu. Permainan tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam memecahkan masalah dalam kegiatan mencari jalan keluar pada permainan labirin. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media busy jar berbasis loose part dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Observasi awal yang dilakukan peneliti di KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo, kurangnya penggunaan media pembelajaran edukatif yang menyenangkan pada proses pembelajaran ditunjukkan dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru menggunakan media majalah dan buku tugas, sehingga anak sering merasa bosan saat pembelajaran yang ditunjukkan dengan tidak memperhatikan penjelasan oleh pendidik dan mengobrol dengan teman. Kurang memaksimalkan media pembelajaran seperti *loose part* yang telah dimiliki sebagai alat permainan edukatif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang menyenangkan serta menarik perhatian anak sangat dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan saat pembelajaran di kelas. Kendala lain yang ditunjukkan adalah pada perkembangan kognitif pada anak usia dini. Keterampilan kognitif yang ditunjukkan pada anak usia dini yaitu dengan menyelesaikan tugas pada majalah maupun lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru. Dalam penyelesaian tugas

¹⁷ Siti Maimanah, Musayyadah, and Danang Prasetyo, ‘Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun’, *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.2 (2022), 25–35 <<https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>>.

tersebut, anak-anak mampu berhitung 1-10, namun untuk menyatakan dalam bentuk simbol beberapa anak mengalami kesulitan. Guru perlu memberikan contoh terlebih dahulu simbol dari angka tersebut, kemudian baru anak bisa meniru. Hal lain yang ditunjukkan oleh anak yaitu sulit untuk konsentrasi dalam memecahkan masalah berupa tugas yang diberikan oleh guru, seperti memasukkan benda kedalam benang sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Untuk itu perlunya media pembelajaran *bussy jar* yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Media pembelajaran pada anak usia dini bersifat edukatif, unik, menarik dan aman bagi anak.¹⁸ *Bussy Jar* berbasis loose part merupakan ragam kegiatan menggunakan jar atau toples dengan bahan kancing, pita, pom-pom, stik kayu, kerang, sisa amplas kayu dan geometri. Setiap jar atau toples memiliki ragam kegiatan. Kegiatan dalam *bussy jar* yaitu, memasukkan pom-pom dengan penjepit, menyusun bentuk geometri kedalam jar, meronce kancing baju yang ada didalam jar, mengikat pita warna-warni yang ada dalam jar, mengurutkan benda, mengurutkan pola benda, mengenal bentuk benda dua dan tiga dimensi.¹⁹ *Bussy jar* berbasis loose part digarapkan dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dengan mengenal konsep bilangan dengan menghitung kancing baju dan pom-pom, mengenal bentuk geometri, mengurutkan sesuai pola sehingga mampu memecahkan masalah dengan permainan.

¹⁸ Muammar Qadafi, *Pengembangan alat permainan edukatif untuk pendidikan anak usia dini* (Mataram: Sanabil, 2021).

¹⁹ Mieke Hermawati, 'Meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui media *bussy jar*', *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2.2 (2022), 107–14 <<https://doi.org/10.29313/jrpgp.v2i2.1332>>.

Dari permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan tema : “Perkembangan Media Bussy Jar Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.

B. Identifikasi Masalah

1. Anak belum mampu untuk menunjukkan simbol angka 1-10
2. Anak kesulitan mengenal konsep berhitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan
3. Anak sulit konsentrasi dalam menyelesaikan tugas menggunakan lembar kerja berupa majalah bertema
4. Anak merasa cepat bosan dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya media edukatif yang menarik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan, pembatasan masalah dalam penelitian ini fokus pada media *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo, Pati.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan media *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *bussy jar* berbasis *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *bussy jar* berbasis *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *bussy jar* berbasis *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini
- c. Mengetahui efektivitas penggunaan media *bussy jar* berbasis *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti baik secara teoritis dan praktik adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan menambah keilmuan dibidang perkembangan kognitif anak usia dini dan

menambah khasanah pustaka Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil dari penelitian diharapkan menjadi referensi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya mengenai bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran bagi pembaca dan peneliti selanjutnya

b. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan adalah diharapkan memberikan manfaat praktis bagi para praktisi Pendidikan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan anak usia dini. Hasil dari penelitian dapat dijadikan salah satu pedoman bahan ajar dan referensi oleh pendidik dalam melaksanakan proses belajar di lembaga PAUD, terutama dalam memanfaatkan media *bussy jar* berbasis *loose part* sehingga pembelajartan menjadi bermakna dan berkualitas. Manfaat yang diharapkan untuk orang tua yaitu menjadi pertimbangan saat mendampingi anak dirumah dengan menggunakan media *bussy jar* berbasis *loose part*, sehingga dapat mengoptimalisasi keterampilan kognitif.

G. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka dimaksudkan untuk membuktikan bahwa belum adanya penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan konteks yang sama serta menghindari adanya duplikasi yang berisi hasil penelitian terdahulu. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dalam melengkapi dan memperkuat kajian pustaka:

1. Metode penelitian Ulfa menunjukkan jenis penelitian kualitatif deksriptif dengan subjek penelitian 10 orang anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Ilmi, Bandung. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa guru menggunakan perencanaan berupa rpph, rppm, promes dan prota untuk merencanakan pembelajaran dengan media loose part, kemudian mengenalkan langkah-langkah kepada anak dalam penggunaan media loose part. Perkembangan kognitif dengan menggunakan media loose part yang ditunjukkan oleh anak yaitu, anak dapat membedakan ukuran dari besar ke kecil, dapat mengenal dan menyebutkan macam-macam bentuk benda loose part serta anak mampu mempresntasikan hasil karya dengan menggunakan media loose part. Media loose part dalam pembelajaran menjadikan anak tidak cepat bosan dan lebih bereksplorasi.²⁰ Kegiatan yang dilakukan oleh Ulfa melalui media loose part dijadikan rujukan peiliti sebagai pemilihan aktivitas untuk pengembangan media *bussy jar* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Hasil penelitian Hermawati menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media *bussy jar* diperoleh rata-rata 3,00 kemudian setelah diterapkan media *bussy jar* diperoleh rata-rata 6.90. berdasarkan uji T, output yang diporeleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *bussy jar* dapat mengembangkan motoric halus melalui kegiatan menggunting, menempel dan menulis.²¹ Kegiatan penggunaan *bussy jar* dalam aktivitas memasukkan pom-pom dengan sumpit

²⁰ Ulfa Tia Ramlah, Arifah A. Riyanto, and Lenny Nuraeni, 'Media loose parts play dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini', *Journal Ceria*, 6.3 (2022), 293–99.

²¹ Hermawati "Meningkatkan Perkembangan Motrorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Bussy Jar*".

diapatasi oleh peneliti dengan inovasi memasukkan pom-pom dengan sumpit sesuai dengan warnanya.

3. Jenis penelitian Kartika dan Effendy menggunakan metode R&D dengan analisis kebutuhan pada posyandu di Sidoarjo untuk meningkatkan inovasi pada kader posyandu dan mengembangkan motorik halus pada balita. Pengembangan media bussy jar dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan media bussy jar pada kader posyandu. Setelah adanya pelatihan dapat meningkatkan produktivitas kader dalam mengembangkan media bussy jar untuk menstimulasi motoric halus pada balita.²² Alat, bahan dan cara pembuatan media bussy jar yang dilakukan oleh Kartika dan Effendy dijadikan rujukan peneliti sebagai panduan dalam pembuatan media.
4. Pengembangan media labirin berbasis loose part oleh Maimanah merupakan media seperti maze berbasis loose part yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif dengan seru dan menyenangkan. Perkembangan kognitif pada anak ditunjukkan dengan belajar memecahkan masalah sederhana, berfikir logis dan simbolik. Indikator perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun pada penelitian Maimanah dijadikan rujukan oleh peneliti untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak usia dini.²³

²² Adriana Rahmadhani Kartika and Mamang Efendy, 'Pengembangan media game "Bussy Jar" untuk merangsang perkembangan senso-motorik pada balita', *Seminar Nasional Patriot Mengabdi II Tahun 2022 Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*, 2.1 (2022), 631–35.

²³ Maimanah, Musayyadah, and Prasetyo, "Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun".

5. Model pengembangan yang digunakan oleh Nabila yaitu dengan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dalam. *Bussy book* berbasis *loose part* merupakan media edukatif berupa buku dengan bahan kain flannel berbasis media *loose part* yang bisa dilepas pakai dalam melatih problem slving pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan di RA Al Hidayah Baron, Nganjuk pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian pada uji coba kelompok besar menunjukkan validitas sebesar 91,33% dengan kriteria sangat praktis. *Bussy book* berbasis *loose part* dijadikan rujukan peneliti dalam langkah desain dan indikator penilaian namun yang membedakan adalah peneliti menggunakan media toples (*bussy jar*) berbasis *media loose part* dalam permainan.²⁴
6. Latar belakang penelitian tesis Elfrida Rahma adalah penggunaan media pembelajaran anak usia dini melalui lembar kerja siswa (LKS) dimana akan berakibat buruk terhadap proses aktualisasi anak usia dini. Anak menjadi merasa jenuh ketika pembelajaran banyak bertumpu pada hal teoritis, seperti mengerjakan LKS. Media *loose part* yang digunakan dalam pembelajaran perlu adanya pengelolaan kelas yang baik, penataan alat bermain serta pengelolaan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Elfrida sebagai peneliti ingin melihat secara mendalam bagaimana pengaruh media pembelajaran *loose part* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini melalui metode kuasi

²⁴ Nabila Maya, Samawi Ahmad, and Arifin Imron, 'Pengembangan bussy book berbasis loose parts untuk melatih problem solving anak usia dini', *Journal of Instructional and ...*, 3.4 (2023), 178–87.

eksperimen. Perbedaan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan *R&D*. Hasil signifikan pada perkembangan kognitif anak menunjukkan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$, yang artinya H_1 diterima sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelompok B TK ABA Karangasem, Yogyakarta bahwa media loose part berpengaruh dengan perkembangan kognitif anak usia dini.²⁵

H. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan pada seseorang yang diperoleh dari hasil pengalaman serta latihan. Konsentrasi belajar dengan tujuan untuk memfokuskan terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Hurlock berpendapat bahwa daya konsentrasi pada anak usia dini memiliki waktu yang singkat yaitu sekitar 10-15 menit.²⁶ Media pembelajaran merupakan salah satu perantara dalam membangun konsentrasi anak, sehingga anak akan mempunyai ketertarikan dalam belajar. Dalam dunia pendidikan anak usia dini media pembelajaran merupakan komponen penting dalam menstimulasi perkembangan. Keberadaan media pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Keberagaman pengembangan media pembelajaran pada anak usia dini perlu dilakukan untuk meningkatkan tumbuh kembang

²⁵ Elfrida rahma valentina Dewi, 'Pengaruh Pemanfaatan Media Loose Part Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini' (UIN Sunan Kalijaga, 2022).

²⁶ Elizabeth Bergner Hurlock, *Child development mcgraw-hill series in psychology (fifth edition)*, mcgraw-hill, 1972.

anak usia dini.²⁷ Media pembelajaran yang edukatif, menarik dan unik sangat diperlukan oleh para pendidik maupun orang tua dalam meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

Media merupakan kata dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Para ahli Association of Education and Communication mengatakan bahwa media merupakan suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca serta dimanipulasi untuk digunakan dalam suatu kegiatan.²⁸ Media secara garis besar dapat dipahami sebagai alat, benda, materi maupun manusia yang menjadikan siswa dalam proses pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran menurut Heinich adalah segala media yang membawa pesan atau informasi dengan tujuan mendukung proses pembelajaran.²⁹ Pendapat lain oleh Hamka dalam buku Nurfadhillah media pembelajaran merupakan alat bantu fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan murid untuk memahami materi pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien.³⁰ Pada anak usia dini berpendapat bahwa media pembelajaran seluruh alat fisik yang dapat dijadikan dalam penyampaian pesan yang mampu

²⁷ Herman Zaini and Kurnia Dewi, ‘Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini’, *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96 <<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>.

²⁸ Septy Nurfadhillah 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021 dan, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, ed. by Resa Awahita, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), hlm.8

²⁹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hlm.2

³⁰ Nurfadhillah, hlm.13

merangsang perkembangan pada anak usia dini.³¹ Media pembelajaran pada anak usia dini merupakan suatu benda ataupun alat yang bersifat edukatif sehingga dapat membantu guru dalam mewujudkan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar mendukung peserta didik memahami materi yang akan disampaikan dengan dengan baik. Ketertarikan anak usia dini terhadap kegiatan pembelajaran pada anak usia dini merupakan suatu keberhasilan dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai.³² Anak akan menjadi pembelajar yang aktif dan eskploratif dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini memiliki karakteristik tertentu agar kegiatan belajar mengajar berjalan secara efektif.

a. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut menurut Zaman, dkk³³ :

1) Memperhatikan Usia anak

Capaian perkembangan anak usia dini pada tahap perkembangan disesuaikan dengan usia, hal tersebut sama halnya dengan media pembelajaran. Usia pada anak merupakan patokan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Pada media

³¹ Guslinda dan Rita Kurnia, *Media pembelajaran anak usia dini* (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), hlm.2

³² Noviana Mariatul Ulfa, 'Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini', *Genius*, 1.1 (2020), 34–42 <<https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>>.

³³ Guslinda & Rita Kurnia , *Media pembelajaran anak usia dini*, (Surabaya : CV. Jakad Publishing, 2018), hlm. 33 -36

pembelajaran Puzzle anak usia 3-4 tahun membutuhkan 15-30 keping, sedangkan pada usia 5-6 tahun 15-50 keping.

2) Mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini

Media pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik mampu mengembangkan aspek perkembangan anak agar tepat sasaran. Seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini perlu mendapatkan stimulasi melalui media pembelajaran. Aspek perkembangan tersebut, adalah perkembangan nilai agam dan moral, social emosioal, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni.

3) Multiguna

Media pembelajaran memiliki karakteristik multiguna bermaksud tidak hanya memiliki satu kegunaan melainkan memiliki kegunaan ganda atau lebih. Misal perancangan media pembelajaran pada perkembangan kognitif dapat juga menstimulasi perkembangan lainnya.

4) Mengandung nilai Pendidikan

Media pembelajaran pada anak usia dini bukan hanya permainan biasa, melainkan permainan yang mengandung unsur pendidikan sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

5) Memiliki unsur estetika

Media pembelajaran selain mengandung nilai pendidikan, harus memperhatikan unsur estetika. Unsur estetika yang perlu diperhatikan mulai dari warna, bentuk sehingga menciptakan keindahan yang menjadikan anak tidak cepat bosan dalam menggunakannya.

6) Aman bagi anak

Karakteristik terakhir adalah media pembelajaran harus aman bagi anak agar tidak membahayakan. Aman dari segi bentuk, misalnya tidak tajam dan runcing sehingga tidak melukai anak. Bahan yang digunakan aman sehingga anak tidak mengalami keracunan.

b. Manfaat Media pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran secara umum yaitu membantu guru untuk memudahkan interaksi sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat anak-anak. Secara khusus manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kamp dan Dayton, yaitu (1) proses belajar mengajar menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif, (2) waktu dan tenaga yang dibutuhkan lebih efisien, (3) media pembelajaran memungkinkan menjadikan waktu dan tempat pembelajaran menjadi fleksibel, (4) menumbuhkan sikap positif pada anak mengenai materi yang disampaikan, (5) menjadikan pendidik lebih kreatif, inovatif yang

mengarahkan lebih produktif dan positif, (6) mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.³⁴ Manfaat media pembelajaran secara praktis dalam proses belajar mengajar oleh Azhar Arsyah yaitu³⁵ :

- 1) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memperlancar proses hasil pembelajaran melalui penyajian pesan dan informasi yang jelas
- 2) Media pembelajaran mampu mengarahkan serta meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menciptakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, motivasi belajar dan memungkinkan anak belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan bakatnya
- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan waktu, materi dan ruang
- 4) Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang sama kepada anak-anak tentang peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Sudjana juga menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut³⁶ :

- 1) Media sebagai alat dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif

³⁴ Pahrena Pahrena, 'Optimalisasi guru dalam membuat media pembelajaran untuk mestimulasi kemampuan kognitif anak usia dini', *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1.2 (2021), 67–74 <<https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>>.

³⁵ Rohani Isran Rasyid Karo-karo, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 7.1 (2018), 1–7.

³⁶ Kartika Rinakit Adhe Sri Widyati, *Media Pembelajaran PAUD*, ed. by Nita Nur (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020). Hlm. 10-11

- 2) Media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian anak usia dini
- 3) Penggunaan media pembelajaran lebih mempercepat proses pembelajaran serta mempermudah anak untuk menangkap materi yang disampaikan guru
- 4) Media pembelajaran dapat mempertinggi mutu pembelajaran
- 5) Media pembelajaran meningkatkan kompetensi guru dalam menyampaikan materi

c. **Penilaian Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran sangat perlu adanya penilaian atau evaluasi terlebih dahulu sebelum disebarluaskan.³⁷ Media pembelajaran yang dirancang bertujuan untuk pembelajaran atau membantu dalam perkembangan anak, penting untuk mengetahui bahwa media layak digunakan sesuai kebutuhan. Penilaian media pembelajaran pada anak usia dini biasanya mencakup lingkup efektivitas dan kelayakan dalam pembelajaran.³⁸ Sebagai perancang media sangat penting mengetahui bahwa media layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran agar tujuannya tercapai sesuai dengan kriteria. Kriteria penilaian media menurut Walker dan Hess dalam Gusti Nyoman mencakup tiga aspek, yaitu aspek isi materi, aspek edukatif

³⁷ Elsa Kaniawati and others, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2022), 13–22 <<https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1683/1091>>.

³⁸ Badru Zaman, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2010, hlm.12

dan aspek kualitas teknis.³⁹ Ketiga aspek dalam evaluasi pembelajaran terdapat kriteria dalam masing-masing aspek dengan rincian sebagai berikut, (1) aspek isi materi mencakup penilaian seperti, sesuai dengan tujuan materi atau pembelajaran, isi materi mudah dimengerti, sesuai dengan usia peserta didik, bahan yang disajikan dari mudah menuju kesulitan, menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti. (2) aspek edukatif mencakup beberapa materi seperti, memberikan kesempatan dan bantuan belajar, kualitas motivasi, fleksibilitas pembelajarannya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, dapat memberikan dampak bagi guru siswa dan pembelajaran, kualitas sosial, interaksinya dan daya tarik. (3) aspek kualitas teknis terdapat beberapa materi meliputi, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan media, kualitas penangan jawaban dan pengelolaan program

Gambar 1.1 Media Pembelajaran



³⁹ Pardomuan Nyoman Gusti and Yohanna Ristua, *Media Pembelajaran Tepat Guna* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2023), hlm. 155-156

2. *Bussy Jar*

Pendidikan anak usia dini Montessori membebaskan anak untuk beraktivitas sesuai dengan kemampuan anak masing-masing. Tujuan dari pendidikan Montessori adalah melatih keterampilan dan kemampuan pengindraan melalui alat permainan khusus dalam menstimulasi kemampuan kognitif yang tepat untuk anak usia 3-6 tahun.⁴⁰ Anak usia 3-6 tahun dalam lingkungan belajar Montessori memiliki 4 bidang dasar, yaitu: (1) Kehidupan keseharian yang bereperan penting membentuk pengalaman praktis dalam kehidupannya, dengan begitu anak memulai meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran; (2) Penginderaan, segala aktivitas yang berhubungan dengan mempertajam indera maka menjadi dasar perkembangan kecerdasan anak lebih lanjut; (3) Bahasa, Montessori mengungkapkan bahwa bahasa adalah sebagai proses bukan materi; (4) Matematika, banyak aktivitas yang kelihatannya tidak berhubungan namun dapat dijadikan sebagai pengalaman anak dalam pemikiran matematis.⁴¹ Pembelajaran anak usia dini dalam teori montesori adalah melatih penginderaan, keterampilan serta kecerdasan dengan membebaskan anak beraktivitas sesuai kemampuan melalui alat permainan.

⁴⁰ Oktani Haloho, 'Membangun Logika Matematika Anak Usia Dini Dengan Metode Montessori Oktani Haloho', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.6 (2022), 7708–12.

⁴¹ Sari Dewi Aouldri Yolanda Putri, 'Stimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Matematika Montessori', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.1 (2020), 1–9.

a. Bermain Montessori

Maria montessori merupakan perempuan pertama yang mendapatkan gelar dokter di Italia yang mempunyai kontribusi besar dalam bidang pendidikan. Lahir pada tanggal 31 Agustus 1870 dengan mengawali karirnya sebagai asisten di Klinik Psikiatris Universitas Roma. Pekerjaan awal yang dijalani, membawa montessori ke dunia anak-anak yang memiliki keterbelakangan mental.⁴² Keterbatasan mental tidak hanya perlu tindakan medis, tetapi permasalahan pada pendidikan juga diperhatikan. Sehingga ketertarikan mempelajari dunia anak-anak serta hal yang berkaitan dengan bidang pendidikan.

Salah satu esensi dari metode montessori adalah *learning trough play* yang artinya belajar dengan bermain.⁴³ Bermain pada anak usia dini merupakan sebuah kegembiraan, kebebasan tetapi memiliki tujuan yaitu belajar memecahkan masalah, keterampilan sosial, bahasa, dan fisik. Melalui bermain anak akan belajar, membentuk idenya serta menyesuaikan dengan lingkungan sosial dan mengatasi permasalahan. Bermain montessori menekankan bahwa anak belajar dan menyerap segala sesuatu dari lingkungan sekitar. Lingkungan anak usia dini pada kurikulum Montessori mencakup empat aktivitas, yaitu aktivitas kehidupan sehari-hari, aktivitas indera, aktivitas bahasa,

⁴² Anggria Novita, *Seni Belajar Matematika Anak Usia Dini Dengan Metode Montessori* (Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2021), hlm.10

⁴³ Suvidian Elytasari, 'Esensi Metode Montessori Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal Bunayya*, 3.1 (2017), 63–72 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/Index.php/Bunayya/Article/View/2045/1516>>.

aktivitas matematika.⁴⁴ Lingkungan montessori pada anak usia dini perlu adanya pendampingan, media serta dorongan oleh orang tua maupun guru agar seluruh perkembangan, potensi dan keterampilan anak berkembang secara maksimal.

Aktivitas praktis kehidupan sehari-hari sebagai lingkungan pertama yang dikenalkan pada anak berfungsi untuk memiliki keterampilan bertahan hidup dan mandiri. Aktivitas praktis kehidupan sehari-hari merupakan kegiatan sederhana yang dirancang dalam melatih kemandirian anak. Kegiatan sederhana yang bisa diajarkan adalah dengan melatih sikat gigi, mencuci tangan, menuangkan air, mengikat tali sepatu, mengancingkan baju, menyapu dan lain sebagainya. Aktivitas selanjutnya yaitu Inderawi yang bertujuan untuk mengumpulkan pengalaman di lingkungan sekitar yang diolah menjadi sebuah informasi sehingga dapat beradaptasi.

Inderawi yang kita ketahui mencakup lima kemampuan, yaitu melihat, mendengar, mencium, meraba serta merasa. Montessori menjelaskan ada indera lain selain lima kemampuan indera (panca indera), yaitu merasakan suhu (*thermic*), merasakan berat (*baric*) dan merasakan bentuk tanpa melihat (*stereognostic*).⁴⁵ Kegiatan *thermic* yang bisa kita lakukan bersama anak adalah dengan membedakan suhu didalam kulkas dan diluar kulkas. Anak

⁴⁴ Maria Montessori, *Metode Montessori Panduan Wajib Untuk Guru Dan Orangtua*, ed. by Gerald Lee Gutex (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm.83-84

⁴⁵ Zahra Zahira, *Islamic Montessori For 3-6 Years Old* (Jakarta: Transmedia, 2019), hlm.41

dapat merasakan perbedaan berat (baric) dengan kegiatan membandingkan dua benda yang mempunyai berat berbeda sedangkan stereognostic mengenalkan anak pada bentuk geometri dengan balok atau benda konkret.

Aktivitas bahasa pada anak usia dini dimulai dengan kemampuan mengamati, memahami, mengingat serta belajar bahasa baru. Montessori berpendapat bahwa anak usia 4 tahun sudah mampu diajarkan mengenalkan huruf, membaca dan menulis.⁴⁶ Kegiatan menyenangkan dalam aktivitas bahasa bersama anak adalah melalui lagu, bercerita dengan alat peraga, puzzle huruf, buku cerita, anak diminta untuk menceritakan kembali, bermain peran dan lain sebagainya. Matematika dalam Montessori merupakan konsep abstrak yang diwujudkan dalam bentuk fisik, materi dan simbol. Beberapa tujuan aktivitas matematika untuk anak, yang pertama adalah tujuan umumnya yaitu anak mengetahui konsep belajar matematika untuk melanjutkan pendidikan ditingkat selanjutnya.

Tujuan khusus matematika anak usia dini yaitu: (1) mampu berpikir sistematis dan logis melalui benda-benda konkret, gambar, angka yang berada disekitarnya; (2) mampu menyesuaikan diri dan terlibat langsung dalam kehidupan yang berhubungan dengan kemampuan berhitung; (3) mempunyai kemampuan konsentrasi, abstraksi serta ketelitian yang tinggi; (4) memahami konsep waktu, ruang

⁴⁶ Dinda Nur Afifah, 'Membedah Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2020), 1–12.

serta mengurutkan peristiwa secara berurutan; (5) memiliki imajinasi dan kreativitas dalam menemukan hal baru dengan refleksi.⁴⁷ . Untuk itu menyediakan media atau alat permainan sangat penting bagi pembelajaran anak usia dini dengan tujuan memberi kesempatan bereksplorasi, mengulang, memanipulasi, menemukan sendiri serta mendapatkan berbagai macam konsep.

Jenis alat permainan pada aktivitas matematika Montessori adalah *number rods* yang biasanya terbuat dari balok kayu panjang berjumlah 10 dan diberi warna berselingan. *Sand paper Number* merupakan alat permainan untuk menstimulasi keterampilan dalam mengenali konsep bilangan. *Manic mathematic*, merupakan alat berupa monte atau manik-manik yang disusun yang menggunakan kawat sesuai urutan bilangan 1-10. Adapun alat permainan ciptaan montessori adalah menara silinder, pink tower, bionimal cube, mystery bag, moveable alphabet, geometric solid and pattern card, puzzle geometri. Indonesia mengembangkan alat permainan edukatif Montessori, seperti papan bidang, kantong keterampilan tangan dalam melatih kemandirian, bussy jar.⁴⁸

Bussy jar merupakan inovasi ragam permainan yang mampu menstimulasi motorik halus pada balita dengan bahan toples (jar).⁴⁹ *Bussy jar* diambil dari kata *bussy* yang berarti sibuk dalam bahasa Inggris sedangkan *jar* berarti

⁴⁷ Aouldri Yolanda Putri.

⁴⁸ Yusbiati Gandana, Gilar, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)* (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), hlm. 4

⁴⁹ Kartika and Efendy.

toples, maka dapat diartikan bussy jar merupakan kegiatan anak dengan tujuan memberi kesibukan melalui aktivitas dengan bahan toples. Toples berfungsi sebagai tempat yang berisi material yang dapat digunakan anak dalam melakukan berbagai aktifitas. Kegiatan pada bussy jar dapat diinovasikan sesuai dengan usia anak pada tahap pra operasional (2-7) tahun, dimana anak mampu mengenal objek dengan simbol-simbol, belajar dan pemecahan masalah. Pada tahap ini anak perlu dikenalkan dengan alam, penjumlahan serta pancaindera.⁵⁰ Konsep penjumlahan dan pancaindera mampu mengembangkan kemampuan kognitif melalui wadah dengan berbagai bentuk dan ukuran, benda kecil untuk dihitung, mainan yang bisa diraba, mainan yang berbau. Jar atau toples merupakan suatu wadah dengan bentuk tabung yang bisa dijadikan media pembelajaran dengan diisi berbagai aktivitas untuk kemampuan kognitif.

Selain itu, Wiwit dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media bussy jar merupakan berbagai permainan anak dengan menggunakan toples (*jar*) dan didalamnya berisikan bahan permainan yang digunakan sebagai sarana pembelajaran anak. *Bussy jar* mampu meningkatkan kemampuan *problem solving* anak usia dini.⁵¹ Kesabaran anak terlatih dengan berbagai kegiatan seperti, menumpuk

⁵⁰ Helda Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019). Hlm. 22

⁵¹ Wiwit Umiyati and Anti Isnainingsih, 'Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Bussy Jar', *Journal Of Education Research*, 5.3 (2024), 3409–15.

ring diatas stick ayu (*stacking jar*), menarik pita dari toples (*ribbon jar*), memasukkan kancing kedalam toples (*button post*) melalui media *bussy jar*, meronce dengan kancing yang diambil dari dalam *jar*. Diharapkan dengan berbagai bentuk, warna serta ragam kegiatan yang menarik dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Dapat disimpulkan bahwa *bussy jar* merupakan ragam aktivitas bermain menggunakan toples yang berisikan berbagai macam material permainan sebagai sarana pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Berbagai material yang digunakan dalam bermain *bussy jar* adalah *loose part*. *Loose part* membantu anak dalam menstimulasi perkembangan kognitif. Untuk itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajarn *bussy jar* berbasis *loose part* dengan inovasi ragam permainan sesuai dengan usia anak yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

b. Manfaat *Bussy Jar*

Bussy jar salah satu media pembelajaran yang memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif anak dapat disajikan dengan wujud gambar, diagram, simbol.⁵² Wujud gambar yang disajikan pada permainan *bussy jar* adalah melalui kegiatan memasukkan pompo-pom dengan penjepit didalam toples, memasukkan kancing kedalam lubang toples. Penyajian wujud diagram dapat melalui kegiatan dengan

⁵² Nina Veronica, *Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya (4-5 Tahun)* (Surabaya: UMSurabaya Publishing, 2019).

mengurutkan ukuran toples dari kecil ke besar ataupun sebaliknya dan dalam wujud simbol anak belajar penjumlahan dengan memasukkan benda kedalam dua toples yang berbeda kemudian dihitung kedalam toples baru dan ditempelke simbol dari jumlah yang telah dihitung. Berikut manfaat bussy jar menurut Hermawati dalam artikelnya⁵³, yaitu 1) melatih fokus dan konsentrasi anak, 2) menstimulus motorik halus anak , 3) melatih kesabaran, 4) menjadi sarana belajar kognitif, 5) belajar mengenal warna dan bentuk

c. Tahap pembuatan *Bussy jar*

Media bussy jar merupakan media edukatif anak usia dini yang dapat menstimulasi sensori motor, melatih kesabaran, kreativitas serta kecerdasan atau intelegensi dengan bahan dasar toples. Alat dan bahan yang harus disiapkan dalam pembuatan adalah sebagai berikut, 5 buah toples ukuran 5x5 cm, pom-pom dengan berbagai warna, stik lolipop dan kayu, pita berwarna, ring dengan berbagai bentuk, baut kecil, penggaris, cutter, pensil dan penjepit.⁵⁴ Adapun tahap pembuatan bussy jar, yaitu 1) buat lubang dengan ukuran besar,kecil pada tutup toples, 2) gunakan cutter untuk melubangi tutup toples, 3) pasang stik kayu pada salah satu tutup toples.

Guru maupun orang tua bisa memodifikasi jenis kegiatan pada media bussy jar sesuai dengan kebutuhan perkembangan atau tujuan pembelajaran yang

⁵³ Hermawati.

⁵⁴ Kartika and Efendy.

direncanakan. Inovasi dalam pengembangan media busssy jar yang dikembangkan oleh peneliti meliputi pengembangan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan stimulasi media pembelajaran terhadap kemampuan anak

Gambar 1.2 Media Bussy Jar



3. *Loose Part*

Anak sebagai pembelajar yang aktif mampu membangun pengetahuan-pengetahuan baru melalui rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini sejalan dengan konsep belajar konstruktif bahwasanya pengetahuan dibentuk oleh konstruksi kognitif melalui aktivitas seseorang.⁵⁵ Konstruksi kognitif merupakan awal konflik kognitif yang dapat diatasi oleh pengetahuan yang

⁵⁵ Jahring Jahring and others, 'Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika Di Rumah Untuk Anak Usia Dini Pasca Pandemi Covid-19', *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)* , 1.4 (2022), 104–6 <<https://doi.org/10.35960/pimas.v1i4.826>>.

dibangun sendiri oleh anak melalui pengalaman. Piaget dalam teori konstruktivisme mengungkapkan bahwa lingkungan akan berpengaruh dalam pembelajaran melalui pengalamannya.⁵⁶ Pendidik mengembangkan ide untuk memberikan pengalaman yang akan distimulus oleh anak didik ketika proses pembelajaran melalui bermain.⁵⁷ Melalui bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang unik, menyenangkan serta menstimulasi perkembangan.

Berbagai aktivitas eksplorasi anak dengan lingkungan disekitar mampu membantu anak dalam membangun pengetahuannya. Benda-benda yang berada disekitar kita yang berasal dari bahan alam atau buatan dapat menjadi alat permainan anak usia dini dalam proses pembelajaran dan perkembangan. Anak-anak akan menggunakan seluruh panca indera ketika sedang bermain dengan media *loose part* dengan melibatkan langsung dalam mengenal tekstur benda, meraba, melihat serta mampu menggunakan imajinasinya untuk membuat suatu karya.⁵⁸ Sifat *loose part* yang terbuka, mampu membantu anak untuk bereksplorasi secara langsung dengan benda atau bahan *loose part* karena dapat ditemui disekitar kita.⁵⁹ *Loose part* menjadi salah

⁵⁶ Khairunnisa Ulfadhilah, 'Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Islamic EduKids*, 3.1 (2021), 1–13 <<https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3439>>.

⁵⁷ Aba Nurliana and others, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part Pada Kelompok B TK', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Meningkatkan*, 4.1 (2022), 451–60.

⁵⁸ Eus Siti Badriyah, Hibana, and Muhammad Hamid Samiaji, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1.1 (2022), 2022–23.

⁵⁹ Angri Lismayani and others, 'Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6.2 (2023), 154–63 <<https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>>.

satu pilihan untuk mengembangkan perkembangan anak dengan cara beragam dan menyeluruh.

a. Pengertian *Loose Part*

Simon Nicholson adalah seorang arsitek yang membuat karya yang berjudul "*How Not to Cheat Children – The Theory of Loose Part*" pada tahun 1971. Teori mengenai loose part yang dikemukakan oleh Nicholson dalam artikel Retnowati yaitu anak merupakan pribadi yang terlahir kreatif dimana lingkungan menjadi tempat untuk berinteraktif.⁶⁰ Lingkungan sebagai tempat interaktif bagi anak menyediakan bahan-bahan yang bisa digunakan untuk bereksplorasi dan berkreasi secara bebas. Bahan yang digunakan merupakan material yang dapat dirancang, diciptakan kembali, dirubah serta dimanipulasi.⁶¹ Benda-benda loose part yang dapat dimanfaatkan anak bisa ditemukan di lingkungan sekitar pada kehidupan sehari-hari. Bermain menggunakan loose part membebaskan anak untuk menuangkan ide-ide secara mandiri dengan bantuan eksplorasi awal dari guru ataupun orang tua.

Kiewra & Veselack mengartikan loose part merupakan benda-benda bebas yang setiap bagian dapat dimainkan oleh anak dan hasil akhirnya tidak dapat diprediksi oleh orang lain dan mudah ditemukan di

⁶⁰ Retnowati, 'Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts', *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 7.2 (2021), 465–70 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>>.

⁶¹ Carla Gull and others, 'Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review', *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6.3 (2019), 37.

lingkungan sekitar.⁶² Sedangkan menurut Sally Haughey, loose part merupakan material yang dapat dipasang pisahkan, dipindahkan, dibuka, dijabarkan dan dapat digabungkan dengan material jenis lain maupun digunakan sendiri.⁶³ Material benda yang dimainkan oleh anak yang berasal dari bahan alam, bahan bekas maupun daur ulang. Bahan alam yang digunakan dalam loose part biasanya daun, pasir, kerikil, kayu, rumput, bunga, dan dahan. Bahan bekas ataupun daur ulang dapat berupa botol bekas, kardus bekas, sisa amplas katu, serbuk kayu, bungkus permen, wadah makan dan banyak lainnya.⁶⁴ Seluruh bahan yang berada di sekitar lingkungan anak akan sangat bermanfaat untuk menjadi media pembelajaran yang dikemas menjadi *loose part*. Guru dan orang tua dapat memodifikasi bahan *loose part* menjadi media pembelajaran sesuai dengan capaian yang akan dikembangkan.

b. Karakteristik Loose Part

Loose part sebagai alat dan bahan yang digunakan anak dalam kegiatan bermain memiliki beberapa karakteristik seperti dalam penelitian hadiyanti, dkk⁶⁵ :

⁶² Nur Cholimah Nur and Aliyah Latifah Aliyah Latifah Hanum, 'Analisis implementasi kurikulum merdeka paud di kabupaten Sleman', *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8.2 (2023), 174–85 <<https://doi.org/10.24903/jw.v8i2.1399>>.

⁶³ Miftakhul Jannah Elza Pristikasari, Mustaji, 'Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 3(2), 524–32 <<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>.

⁶⁴ Novita Eka Nurjanah, 'Pembelajaran stem berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini', *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1.1 (2020), 19–31.

⁶⁵ Siti Maryam Hadiyanti, Elan, and Taopik Rahman, 'Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan', *Jurnal PAUD Agapedia*, 5.2 (2021), 237–45.

- 1) *Loose part* mempunyai karakteristik yang menarik bagi anak. Bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar dapat menjadikan ketertarikan secara alamiah untuk berkreasi, seperti ranting pohon, potongan kayu, batu, daun kering. Anak-anak yang mempunyai sifat rasa ingin tahu yang tinggi akan bebas bereksplorasi dan merasa tertantang untuk bermain menggunakan bahan *loose part*.
- 2) *Loose part* mempunyai sifat terbuka yang artinya anak bebas untuk berkreasi dari bahan yang tersedia. Kegiatan bermain yang disediakan dengan bahan *loose part* tidak memiliki batasan, karena dalam penggunaannya bervariasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing anak. Potongan kayu yang diberikan ke beberapa anak akan menjadi beberapa bentuk yang berbeda sesuai dengan imajinasi mereka, seperti rumah, tempat ibadah, mobil-mobilan, perahu, jembatan, kereta api dan lain sebagainya.
- 3) *Loose part* merupakan bahan yang mempunyai sifat dinamis yaitu dapat dipindahkan atau digerakkan.

Karakteristik dalam penggunaan *loose part* yang disampaikan oleh Cicilia, dkk adalah sebagai berikut ⁶⁶ :

- 1) *Loose part* digunakan tanpa adanya aturan yang mengikat
- 2) *Loose part* digunakan tanpa adanya ekspektasi

⁶⁶ Widowati Pusporini Cicilia Wahyu Wening Purwaningsih, Widowati, Josep Triharnanto, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Lmiah PLS, FKIP UNSIL*, 7.2 (2022), 145–53 <<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/5352>>.

- 3) Loose part digunakan tanpa adanya acuan benar atau salah
- 4) Loose part digunakan tanpa adanya target hasil

Dari beberapa karakteristik loose part maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan loose part adalah untuk menarik rasa ingin tahu anak dan membebaskan anak untuk berkreasi karena tidak ada aturan tetap dalam aktivitas bermain. Loose part, juga memiliki keunggulan lainnya yang dapat mendukung sifat aktif pada anak, yaitu mudah dipindahkan dan fleksibel.

c. Manfaat *Loose part*

Loose part sebagai media pembelajaran edukatif anak usia dini memiliki beberapa alasan untuk dijadikan media pembelajaran untuk anak usia dini. Yuliati memberikan pendapat mengenai manfaat *loose part* bagi anak usia dini⁶⁷ :

- 1) Mampu memberi ragam kegiatan sesuai dengan pilihan anak

Kelas yang menyediakan berbagai bahan *loose part* yang beragam memungkinkan anak untuk memilih benda sesuai kebutuhan. Selain itu, bahan *loose part* juga mampu dimainkan dengan berbagai cara sesuai pilihan anak.

⁶⁷ Yuliati Siantajani, *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020).

2) Mampu mendorong kreativitas anak

Loose part mampu memberikan kesempatan pada anak menuangkan ide dan kreativitasnya karena bahan *loose part* termasuk bahan lepasan.

3) *Loose part* mampu dikombinasikan dengan bahan-bahan lain yang mampu mendukung imajinasi anak

Berbagai benda yang tersedia di lingkungan rumah, sekolah dan dimanapun anak berada, *loose part* dapat dijadikan sumber bermain sebagai sumber ide kekayaan. Anak perlu diberikan kesempatan di berbagai suasana dalam menentukan dan mengembangkan idenya.

4) Anak lebih tertarik dengan *loose part* dibandingkan dengan mainan modern

Mainan modern yang didesain oleh pembuat pabrik akan membatasi anak dengan cara bermainnya sehingga kurang memberi kebebasan berimajinasi, sedangkan *loose part* dengan bahan lepasan membebaskan anak untuk memainkan sesuai dengan keinginannya.

Bahan *loose part* yang memiliki sifat terbuka dan fleksibel menstimulasi anak menjadi pencipta dengan imajinasinya, hal ini menjadikan anak lebih kreatif dan mudah dalam memecahkan masalah. Adapun manfaat lainnya anak bermain dengan bahan *loose part* ⁶⁸ :

⁶⁸ Nursaida Yanti Rita Nofianti, Abdi Syahril Harahap, *Peningkatan Motorik Halus Melalui LoosPart Dengan Metode Maria Montessori Pada AUD*, ed. by Rahayu Mayang Sari, 1st edn (Sumatera barat: Serasi Media Teknologi, 2024)

1) Mengembangkan kemampuan inkuiri anak

Kemampuan inkuiri merupakan kemampuan untuk memperoleh informasi dengan menganalisa suatu objek atau benda. Dasar dari kemampuan inkuiri pada anak adalah memunculkan rasa ingin tahu. Anak memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, dengan bermain *loose part* bisa mengembangkan kemampuan inkuiri pada anak usia dini

2) Mengajarkan anak aktif bertanya

Guru maupun orang tua dapat menggunakan bahan *loose part* untuk membantu anak bereksplorasi dan aktif bertanya. Bahan *loose part* yang memiliki sifat terbuka dan tidak terikat menjadikan anak bebas berkreasi, sehingga banyak muncul pertanyaan jika anak menggabungkan beberapa bahan *loose part* yang tersedia. Kehadiran orang dewasa sangat dibutuhkan dalam menjawab pertanyaan oleh anak-anak

3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak

Kegiatan bermain dengan *loose part* yang melibatkan seluruh panca Indera pada anak, akan membantu perkembangan fisik dan motorik pada anak. Selain itu kemampuan kognitif seperti dalam pemecahan masalah, mengenal bentuk dan simbol.

- 4) Membantu mendorong imajinasi dan kreativitas pada anak

Loose part tidak memiliki aturan tetap dalam aktivitas bermainnya, sehingga anak bebas untuk berimajinasi dalam menciptakan suatu karya. Anak menjadi semakin kreatif dengan pilihan bahan yang variatif serta mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

d. Jenis Media *Loose Part*

Loose part merupakan material terbuat dari berbagai macam bahan, seperti logam, kayu, plastik, kertas dan kaca. Material tersebut merupakan material yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Anak usia dini sangat suka bereksplorasi dengan benda yang berada disekitarnya, seperti anak suka membawa, mengisi, membuang, mengamati dan menjadi media untuk bermain peran. Ketersediaan bahan-bahan *loose part* sangat mendukung minat anak untuk meningkatkan kemampuan. Lisa Daly dan Miriam Beloglovsky memaparkan jenis *loose part* menjadi tiga yaitu, materi yang ditemukan, bahan daur ulang dan bahan yang dibeli.⁶⁹ Penjelasan dari tiga jenis *loose part* adalah sebagai berikut:

1) Materi yang Ditemukan

Bahan atau material yang ditemukan bersifat gratis dan berasal dari alam seperti daun, batu, kerucut pinus, bambu, tunggul pohon atau kayu apung. Selain itu,

⁶⁹ Lisa Daly and Miriam Beloglovsky, 'Loose Parts 2: Inspiring Play With Infants and Toodlers' (USA: Readleaf Press, 2016). Hlm. 5.

materi dapat ditemukan di lingkungan tempat tinggal sekitar pada toko perabot rumah, gulungan kabel, kardus bekas, ban mobil yang tidak terpakai, alas bingkai foto yang tidak terpakai.

2) Bahan Daur Ulang

Bahan daur ulang merupakan bahan yang digunakan kembali untuk penggunaan yang lain dalam mendukung permainan *loose part* pada anak usia dini. Contoh bahan daur ulang yaitu, menggunakan rak bekas botol sebagai penyangga untuk menopang bahan cekung, cincin serbet logam untuk eksplorasi suara atau saringan untuk memasukkan pembersih pipa. Selain itu, benda-benda yang ada di rumah dapat di daur ulang bersama anak, seperti tabung karpet yang ditemukan di garasi atau gudang, gantungan baju plastik dari lemari, peralatan masak di laci atau kain di lemari.

3) Bahan yang Dibeli

Bahan murah yang dapat dibeli di toko sekitar maupun dari pengepul barang bekas bisa lebih ekonomis untuk bahan yang dibeli sebagai *loose part*. Beberapa contoh bahan yang dapat dibeli yaitu tpeles plastik warna warni, kontainer, spons mandi untuk mengeksplorasi tekstur, tali, kawat bulu dan lain sebagainya.

Natalie, dkk membagi jenis *loose part* menjadi tiga jenis yaitu, bahan yang diproduksi, bahan alam dan

bahan tergantung musim atau lokasi.⁷⁰ Bahan diproduksi merupakan bahan yang sengaja dibuat, seperti ban daur ulang, palet, peti kayu atau plastik, ember, bak mandi, keranjang cucian, pot taman plastik, kotak, talang air, ubin pembuangan, pipa pvc, kayu (papan), tali, rantai, gulungan atau tabung karton, gulungan kayu. Bahan alam merupakan bahan yang tersedia di alam yang dapat kita temukan secara gratis, seperti kerang laut, kayu gelondongan, ranting kecil, pasir, kerikil, air, daun, bunga matahari, biji-bijian. Bahan pada suatu daerah seperti di pegunungan atau pesisir, seperti kerang laut, bebatuan pantai, kayu apung, bal jerami, palung, kayu gelondongan, kerucut pinus.

Komponen *loose part* merupakan bahan-bahan terbuka yang mudah ditemui dilingkungan sehari-hari. *Loose part* yang dapat disentuh, diraba serta dirasakan oleh anak-anak, terdiri dari 7 komponen yang berbeda yaitu⁷¹ :

- 1) Bahan alam, merupakan benda dengan bahan yang mudah ditemukan di alam sekitar. Contoh: daun, ranting pohon, bunga, buah, biji-bijian, bebatuan, kerikil, tanah, air, pasir, kerang, karang dan lain sebagainya

⁷⁰ and others, 'Let the Children Play: Scoping Review on the Implementation and Use of Loose Parts for Promoting Physical Activity Participation', *AIMS Public Health*, 3.4 (2016), 781–99 <<https://doi.org/10.3934/publichealth.2016.4.781>>.

⁷¹ Yuliati Siantajani, *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2021). Hlm 23.

- 2) Bahan kayu dan bambu yang tidak terpakai bisa digunakan sebagai bahan *loose part*. Kayu atau bambu yang utuh bisa di potong-potong sesuai dengan kebutuhan dalam aktivitas bermain anak. Contoh: balok, potongan kayu, serbuk kayu halus, serbu kayu berbentuk gulungan, tongkat, papan, alat musik dari bambu, puzzle kayu, papan, kursi dan bangku
- 3) Bahan logam, merupakan produk atau benda yang berbahan dasar logam dan besi tetapi aman untuk aktivitas bermain anak. Contoh: koin, baku, sendok, garpu, kunci, alat musik berbahan logam, peralatan dapur, pelat mobil atau motor, kaleng dan lain-lain
- 4) Bahan kaca dan keramik, merupakan benda atau alat yang terbuat dari bahan dasar kaca maupun keramik. Contoh : gelas, piring, cermin, botol kaca, toples kaca, manik-manik, keramik atau ubin.
- 5) Bahan plastik, *loose part* yang berbahan dasar plastik banyak tersedia dilingkungan sekitar dengan berbagai macam bentuk, ukuran serta warna. Contoh: sedotan, toples plastik, botol beserta tutupnya, peralon, puzzle plastik, wadah makanan, keranjang, ember, kancing baju, kotak cd, cincin tirai dan lain sebagainya
- 6) Benang dan kain, merupakan salah satu bahan dasar yang dapat dimanfaatkan menjadi produk atau benda *loose part*. Contoh: pom-pom, kain perca, berbagai jenis kain dengan tekstur yang berbeda, kapas, pita, kepas, karung goni

- 7) Bahan bekas kemasan, merupakan benda, barang ataupun wadah yang sudah tidak terpakai kemudian dimanfaatkan untuk kegiatan bermain anak. Contoh: kardus, gulungan benang, gulungan tisu, karton wadah telur, bungkus makanan, bungkus sabun dan lain-lain.

e. Tahap Penggunaan *Loose Part*

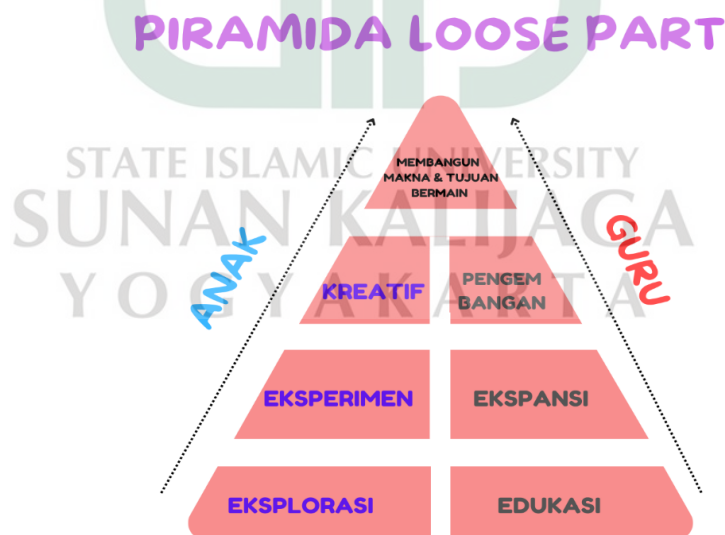
Loose part sebagai media yang memiliki kebebasan dalam penggunaannya mampu stimulasi anak usia dini pada perkembangan pola pikir anak yang unik serta berbeda-beda sehingga anak bisa bereksplorasi lebih luas.⁷² Selain itu, anak usia dini bebas menentukan apa yang ingin mereka buat dari *loose part* dengan berbagai jenis bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, namun tetap ada tahapan dalam pengenalan media *loose part*. Pendidik berperan penting dalam pendampingan tahapan bermain *loose part*.

Yuliati Siantajani membagi tahapan dalam bermain *loose part* menjadi tiga, pertama yaitu **tahap eksplorasi** dimana anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan menjelajah benda-benda disekitarnya dengan menyentuh tekstur, warna, bentuk dan ukuran. Pendidik pada tahap eksplorasi berperan sebagai **edukator** melalui strategi bermain serta mengkoordinasikan anak untuk memberaskan bahan *loose part*. Tahap penggunaan media *loose part* yang kedua adalah **tahap eksperimen**. Tahap eksperimen, anak

⁷² Ahmad Ridwan, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati, 'Analisis penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun', *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.02 (2022), 105–18 <<https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>>.

melakukan uji coba pada benda-benda sesuai dengan imajinasi atau idenya dan pendidik berperan sebagai **provokator** untuk mendorong anak dalam mengembangkan idenya. Tahap ketiga adalah **tahap kreatif** dimulai dengan anak merancang dan membuat karya melalui idenya dan pendidik berperan untuk melakukan penilaian serta mendokumentasikan setiap kegiatan anak. Tahap tertinggi yaitu tahap kemampuan dimana anak mampu membangun makna dan tujuan bermain.⁷³ Setiap tahapan yang dilalui anak dalam bermain loose part memiliki perang yang berbeda begitupun dengan guru atau orang tua sebagai pendamping. Tugas pendamping pada setiap tahapan adalah memberikan pendampingan seperlunya dengan memberikan kesempatan untuk memimpin permainanya dan mengikuti setiap proses yang dilalui.

Gambar 1.3 Piramida Loose Part



⁷³ Siantajani, *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*.

4. Kemampuan Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang berarti mengetahui yang dalam arti luas *cognition* merupakan penataan, perolehan dan penggunaan. Masykouri (2011) kognitif merupakan kemampuan dalam mempelajari keterampilan untuk memahami apa yang terjadi disekitarnya, konsep baru dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁷⁴ Kognitif dalam pandangan Wiliams merupakan cara bertinglah laku seorang individu. Perilaku kognitif ditandai dengan berpikir original, lancar, luwes dan terperinci.⁷⁵ Kognitif berarti mulai mampu menggunakan pikirannya dalam menyelesaikan masalah dengan sederhana, luwes serta terperinci.

Kognitif juga diartikan kemampuan untuk mengerti sesuatu yang terjadi.⁷⁶ Mengerti dalam konteks ini mempunyai arti menunjukkan kemampuan dalam menangkap arti, sifat serta keterangan dengan mempunyai gambaran konkret tentang hal tersebut. Kognitif pada anak usia dini menurut Piaget dalam buku Masganti yaitu tentang bagaimana anak beradaptasi serta menginterpretasi suatu kejadian dan objek yang berada disekitarnya.⁷⁷ Proses kognitif pada anak dimulai dengan eksplorasi, manipulasi dan konstruksi pengetahuan diawali dengan memasukkan informasi baru yang diolah menjadi

⁷⁴ Konstantibus Dua Dhiu and others, *Aspek perkembangan anak usia dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021).

⁷⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011).

⁷⁶ Renawati Renawati Erni Munastiwi, 'Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19', *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 5.2 (2022), 87–92.

⁷⁷ Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Depok: KENCANA, 2017). Hlm. 29

perilaku dan pemikiran yang terpisah.⁷⁸ Perkembangan kognitif pada individu akan mengalami perubahan yang bersifat stabil yaitu tidak mundur ataupun melompat sesuai dengan tahapan usia. Perubahan terjadi karena adanya stuktur berpikir yang terorganisasi melalui tekanan secara bilogis.

Kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan, berpikir, mengamati serta perilaku seseorang yang menyebabkan seseorang memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakannya. Dalam arti luas kemampuan kognitif mencakup kemampuan dalam mengelompokkan, mengurutkan, mengidentifikasi, observasi, membedakan, serta menarik kesimpulan. Kemampuan kognitif menurut Izzuddin merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah.⁷⁹ Sedangkan menurut Yuliani, kemampuan kognitif kemampuan individu dalam proses perfikir dalam menginterpretasi, mempertimbangkan serta menghubungkan suatu peristiwa.⁸⁰ Jadi, kemampuan kognitif merupakan cara berpikir anak secara kompleks untuk mengelompokkan, mengurutkan, mengidentifikasi, observasi, membedakan, memecahkan serta menarik kesimpulan, memecahkan sebuah masalah serta menghubungkan suatu peristiwa. Perkembangan kognitif pada

⁷⁸ Suyadi, *Psikologi belajar pendidikan anak usia dini* (Yogyakarta: Insan Madani, 2010).

⁷⁹ Ahmad Izzuddin, 'E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains', *Oktober*, 3.3 (2021), 542–57 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>.

⁸⁰ Ramaikis Jawati, 'Peningkatan Kemampuan Kofnitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD HABIBUL UMMI II', *SPEKTRUM PLS*, 1.1 (2013), 251--262.

anak usia dini ditunjukkan saat mereka melakukan aktivitas dengan dorongan rasa ingin tahu yang besar dalam diri anak. Untuk itu, kognitif anak akan cepat berkembang apabila melalui kegiatan yang disukainya yaitu dengan bermain.

Bruner berpendapat mengenai kemampuan kognisi pada anak usia dini yaitu melalui tiga tahapan yang ditentukan dengan cara bagaimana dia melihat lingkungannya. Tiga tahapan tersebut, mencakup tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik.⁸¹ Tahap enaktif mempunyai pengertian bahwa proses belajar anak tentang suatu pengetahuan adalah melalui benda ataupun situasi secara konkret. Imajinasi maupun kata-kata belum digunakan dalam penyajian, karena mereka menunjukkan kegiatan fisik dari hasil respon motorik. Tahap kedua yaitu ikonik, yang berarti bahwa pengetahuan yang dibangun oleh anak berdasarkan gambar visual yang dijadikan sebagai bentuk representasi dari suatu konsep yang ingin disajikan. Tahap ketiga adalah simbolik, yang berarti bahwa pengetahuan anak mampu menggunakan simbol atau lambang untuk memperoleh suatu informasi atau pengetahuan.⁸² Kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat distimulasi melalui pengembangan visual, audio maupun kinestetik.

Kemampuan kognitif anak usia dini yang ditunjukkan dalam pembelajaran biasanya seperti, mengidentifikasi benda, warna, bentuk, ukuran, gambar, mengelompokkan benda yang sesuai, membandingkan ukuran benda, berhitung sederhana dan

⁸¹ Windi Setiawan, Ahmad Hatip, 'Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2021), 87–97.

⁸² Siti Hawa, 'Teori Belajar Bruner', *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 2014, pp.1–19

lain sebagainya. Dengan hal ini, perkembangan kognitif pada anak usia dini yaitu kemampuan berpikir anak untuk memahami sesuatu, memecahkan masalah dengan cara mengingat, merancang kemudian mencari jalan keluar terhadap persoalan tersebut. Jadi bahwasanya anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal. Kemampuan kognitif yang berkembang secara optimal akan menjadi fondasi dalam menguasai berbagai ilmu pengetahuan lainnya, memudahkan berinteraksi dengan lingkungannya serta mampu menjalankan tugas-tugas perkembangan lain dalam kehidupan sehari-hari.

a. Tahap Kemampuan Kognitif

Jean piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini yaitu mampu beradaptasi serta menginterpretasikan objek dan kejadian disekitarnya. Selain itu, cara anak mengidentifikasi objek melalui ciri-cirinya, mengelompokkan objek serta mengetahui persamaan dan perbedaan pada objek, memahami perubahan. Objek yang dimaksud yaitu benda-benda disekitarnya, seperti mainan, perabotan, makanan, minuman, alat transportasi dan lainnya. Selain itu terdapat objek sosial lainnya seperti dirinya, orang tua, guru dan teman. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget lahir dari pemikiran bahwa anak bukanlah miniatur orang dewasa, sehingga cara berpikirnya pun berbeda. Keinginan orang tua untuk menjadikan anaknya menjadi seperti apa tidak boleh dipaksa, karena anak akan

berkembang sesuai dengan tahapannya dengan sebagai berikut:⁸³

1) Tahap Sensori Motor (0-2 Tahun)

Bayi yang baru lahir mempunyai kognitif yang berpusat pada alat indra (sensori dan gerak (motor) yang berarti anak mampu mengenal lingkungan melalui alat indranya dengan gerakan. Bayi belajar tentang diri mereka sendiri melalui indra dan aktivitas motor yang sedang berkembang. Gerakan reflek yang diciptakan dalam perkembangan skema merupakan untuk mengenal dirinya serta kemampuan yang dicapai dalam mempersepsikan ketetapan dalam objek. Kemampuan kognitif yang ditunjukkan pada anak merupakan dasar untuk perkembangan kognitif selanjutnya.⁸⁴ Aktivitas sensori motor anak usia 0-2 tahun merupakan bentuk dari proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil sebuah interaksi dengan lingkungan.

2) Pra-operasional (2-7 Tahun)

Pada tahap pra-operasional dimulai sejak usia dua sampai tujuh tahun. Pemikiran kognitif anak bersifat simbolis sebagai tahap awal berpikir operasional. Cara berpikir anak pada tahap praoperasional belum terorganisasi yaitu tidak logis, tidak sistematis serta tidak konsisten, namun anak-anak mampu

⁸³ Faizatul Fairdy, Jhoni Warmansya, Tri Utami, dkk, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm.21

⁸⁴ Herdina Indrajati, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, Jakarta: Prenadamedia Group (Jakarta: Kencana (Prenada Media), 2017).

menginterpretasikan sesuatu yang ada disekitarnya melalui kata-kata, gambar maupun simbol. Fatimah menyebutkan ciri-ciri cara berpikir anak pada tahap pra-operasional adalah sebagai berikut⁸⁵ :

- a) *Transductive Reasoning*, penalaran anak bersifat tidak logis yaitu tidak ada kejelasan atau hubungan antara sebab dan akibat. Anak belum mampu berpikir secara induktif atau deduktif
- b) *Animisme*, anak mengananggap benda atau objek yang tidak bernyawa bisa bergerak dan mempunyai kehidupan seperti dirinya
- c) *Artificialism*, anak percaya bahwa segala sesuatu yang berada di lingkungannya mempunyai jiwa seperti maunsia
- d) *Perceptually Bound*, penilaian anak terhadap sesuatu berdasarkan apa yang dilihat dan didengar
- e) *Mental Experiment*, percobaan yang dilakukan anak untuk mencari sebuah jawaban dari persoalan yang sedang dihadapi
- f) *Centration*, pusat perhatian anak hanya pada ciri yang menurutnya paling menarik dan akan mengabaikan ciri lainnya
- g) *Egosentrisme*, anak belum mampu membedakan antara perspektif dirinya dengan perspektif orang

⁸⁵ Fatimah Ibda, 'PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET A. PENDAHULUAN', *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, 3.1 (2015) <<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>> [accessed 9 March 2020].

lain dengan kata lain anak melihat lingkungannya dengan kehendak diri sendiri

Anak memiliki peluang besar untuk mengeksplorasi dan observasi terhadap benda-benda yang berada disekitar lingkungannya. Untuk itu perlu adanya pengenalan media atau alat peraga dalam mendukung kemampuan kognitif pada tahap pra-operasioanal.⁸⁶ Media pembelajaran dapat berfungsi dalam mendukung kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui kegiatan aktivitas yang berkaitan dengan menggunakan tanda dan simbol.

3) Operasional Konkret (7-11)

Operasi menurut Piaget yaitu hubungan yang logis antara konsep dan skema. Sedangkan, konkret yaitu proses berpikir yang berfokus pada objek atau peristiwa secara nyata serta dapat diukur. Pada tahap ini anak sudah mengembangkan pemikiran secara logis serta memahami beberapa konsep.⁸⁷ Anak sudah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi terbatas pada objek fisik yang ada. Anak masih kesulitan dalam menyelesaikan masalah logika tanpa bantuan objek fisik. Hal penting pada tahap operasional konkret yaitu kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu menjadi sub bagian yang

⁸⁶ Annisah Kurniati, Suci Yuniati, and Depriwarna Rahmi, 'Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka Pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.3 (2022), 2846–56 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>>.

⁸⁷ Masganti Sit, *Op Cit.* Hlm.140

berbeda-beda serta memahami hubungannya. Tahap ini dimulai dengan *progressive decentring*.⁸⁸ Anak akan memperhatikan konsep ingatan tentang ukuran, jumlah, ukuran maupun wujud benda kemudian kemampuan ingatan tersebut akan diasah menjadi kemampuan untuk mengingat konsep ruang.

Contoh tahap operasional konkret adalah ketika anak ditunjukkan 5 buah kelereng didalam kotak, kemudian kelereng tersebut dikeluarkan maka anak pada tahap ini akan berpikir sama bahwa jumlah kelereng adalah tetap 5. Berbeda dengan anak pada tahap pra-operasional anak akan berpikir kelereng bertambah banyak karena anak akan bepusat pada berserakannya kelereng yang memberikan kesan banyak. Contoh lain pada anak usia 9-10 tahun pada kemampuan terakhir tahap operasional konkret yaitu tentang ingatan suatu konsep ruangan adalah 4 buah benda berbentuk persegi dengan ukuran 1x1 cm diatas kertas berukuran 10 cm persegi, anak akan mampu mempertahankan ingatannya bahwa kertas yang ditempat benda persegi tersebut akan sama, walaupun diletakkan ditempat yang berbeda.

4) Operasional Formal (11- dewasa)

Dari pandangan piaget, usia masa operasional formal dimulai semenjak 11 tahun hingga remaja sampai

⁸⁸ Sitti Aisyah Mu'min, 'Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget', *Jurnal AL-Ta'dib*, 6.1 (2013), 89–99 <<https://ejournal.iainkendari.ac.id>>.

mencapai masa dewasa atau tenang.⁸⁹ Pada tahap ini anak mampu berpikir anstrak dan hipoetesis bahan mampu memikirkan seusatu hal yang belum pasti terjadi. Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan suatu masalah secara konkret dengan lebih kompleks. Anak menunjukkan kemajuan selama periode ini dengan ditandai dengan tidak memerlukan bantuan benda atau peristiwa konkret dalam memahami suatu hal, sehingga anak sudah mampu berpikir abstrak.⁹⁰ Dalam tahap operasional anak mampu berpikir secara sistematis untuk memecahkan yang sudah dihadapi bahkan mempunyai solusi alternatif atau beragam dalam menyelesaikannya.

b. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif menurut sebagian psikolog sudah berkembang semenjak baru lahir, dengan bekal kemampuan sensori motor sebagai modal dasar perkembangan anak.⁹¹ Proses perkembangan sel-sel otak anak sudah dimulai sejak dalam janin, namun pada saat lahir terjadi proses eliminasi dari sel-sel saraf serta hubungan pembentukan antar sel. Pada usia lima bulan, kemampuan sensori anak akan tampak nyata yang ditunjukkan dengan pendengaran dan penglihatan yang

⁸⁹ Masganti Sit, *Op Cit.* Hlm.142

⁹⁰ F. Ibda, 'Perkembangan kognitif: teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904.

⁹¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2016), hlm. 36

jasas.⁹² Penting untuk orang tua mengetahui karakteristik kemampuan kognitif anak agar dapat memberi stimulasi sesuai dengan usianya.

Anak usia prasekolah dimulai sejak usia 3-6 tahun yang memiliki ciri khusus dalam perkembangan.⁹³ Tahap perkembangan prasekolah masuk dalam tahap praoperasional Jean piaget. Karakteristik umum anak pada tahap praoperasional adalah menunjukkan isi dunianya melalui kata, gambar serta imajinasian sebagai tahap awal untuk menkonstruksi pemikiran dalam bentuk perilaku. Hal ini dapat dibagi menjadi dua subtahap, fungsi simbolis (2-4 tahun) dan intuitif (4-7) tahun.⁹⁴ Subtahap fungsi simbolis anak mempunyai kemampuan berpikir dari objek yang tidak hadir. Anak-anak mulai mencoret-coret untuk menggambarkan bentuk mobil, rumah, awan, orang, pohon dan lain sebagainya. Keterbatasan dimiliki adalah sifat egosentrisme, yaitu anak belum mampu membedakan antara kepemilikan sendiri dengan kepemilikan orang lain. Selanjutnya animisme adalah kepercayaan bahwa benda mati mempunyai jiwa seperti benda hidup yang mampu bergerak.

⁹² Rina Nurasyiah and Cucu Atikah, 'Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini', *Khazanah Pendidikan*, 17.1 (2023), 75 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>>.

⁹³ Zuraida Mulqiah, Eka Santi, and Dhian Ririn Lestari, 'Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (Usia 3-6 Tahun)', *Dunia Keperawatan*, 5.1 (2017), 61 <<https://doi.org/10.20527/dk.v5i1.3643>>.

⁹⁴ John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 45

Subtahap intuitif pada usia 4-7 tahun ditunjukkan dengan pemikiran primitif yaitu anak ingin mengetahui segala jawaban dari sebuah pertanyaan. Ciri khusus pada subtahap intuitif adalah *centration* yang berarti pemusatan.⁹⁵ Pemusatan anak terlihat jelas atas kurangnya konservasi, yaitu anak mengabaikan ciri lain dari suatu benda atau objek. Ciri lain pada tahap intuitif adalah anak mampu beradaptasi dengan mempelajari fungsi, ciri-ciri mengelompokkan, mengukur atau menghubungkan suatu objek-objek, tetapi anak belum sadar mengenai prinsip dari kegiatan tersebut.⁹⁶ Contohnya adalah ketika air dengan volume yang sama diletakkan pada dua wadah yang tinggi dan wadah yang lebar maka anak akan beranggapan pada wadah yang lebih tinggi. Anak berpikir wadah yang lebih tinggi memiliki volume yang lebih besar. Selain itu, anak akan menjawab dengan yakin menurut intusinya ketika ditanya dari mana dia lahir maka akan dijawab dari perut ibunya tanpa ada pengetahuan tentang proses kehamilan hingga melahirkan.

Anak pada tahap praoperasional Piaget belum siap untuk berpikir secara logis melainkan masih berpikir secara simbolis yang sesuai dengan usia prasekolah. Iriani mengatakan bahwa anak prasekolah memiliki kemampuan kognitif sebagai berikut⁹⁷:

⁹⁵ *ibid*, hlm.47

⁹⁶ C Cecep, S Kuswandi, and ..., 'Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Melalui Kegiatan Mencari Jejak (Maze) Di Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) ...', *PEDIAMU: Journal of ...*, 2.1 (2022), 27–40

⁹⁷ Iriani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Indeks, 2016), hlm.207-209

1) Fungsi Simbolis

Piaget menjelaskan bahwa cara berpikir anak pada usia 2-7 tahun adalah melalui simbol, seperti angka, gambar dan kata dalam mengungkapkan sebuah makna. Fungsi simbolis pada anak prasekolah adalah dengan bentuk imitasi tertunda, bermain peran serta menggunakan bahasa yang berkembang secara pesat. Contoh ketika bermain dokter-dokteran anak berperaan sebagai dokter, sedangkan boneka sebagai pasien yang sakit. Imitasi tertunda adalah ketika anak meniru gambar ayahnya yang seorang arsitek dengan imajinasinya. Permendikbud No.137 tahun 2014 telah menjelaskan indikator berpikir simbolik pada usia 4-5 tahun, mencakup: (1) anak mampu membilang banyak benda 1-10; (2) anak mampu mengenal konsep bilangan; (3) anak mampu mengenal lambang bilangan; (4) anak mampu mengenal lambang huruf.

2) Memahami Identitas

Anak usia prasekolah mulai mampu mengenal identitas suatu benda atau objek. Mereka juga mampu membedakan bahwa suatu benda memiliki perbedaan atau kesamaan. Pemahaman terhadap identitas merupakan bekal awal dalam konsep diri anak. Sebagai contoh anak mampu mengenali identitas diri sendiri seperti, nama, jenis kelamin, kedudukan dirinya dalam suatu keluarga maupun lingkungan sosial.

3) Memahami klasifikasi

Usia anak sekitar 4 tahun sudah mampu mengklasifikasikan berdasarkan warna dan bentuk. Kemampuan klasifikasi sangat penting untuk anak sebelum menguasai konsep angka.⁹⁸ Kegiatan anak dalam klasifikasi adalah menentukan persamaan dan perbedaan sebuah benda berdasarkan, warna, bentuk, ukuran bahkan fungsinya. Selain itu, klasifikasi anak adalah kemampuan untuk mengurutkan suatu objek dalam kelompok sesuai dengan beberapa pola atau dasar yang sistematis.⁹⁹ Kemampuan mengurutkan sebuah pola merupakan perlu dikembangkan sebagai sumbangsih anak dalam kemampuan berpikir logis.

4) Memahami sebab akibat

Usia anak prasekolah dalam situasi tertentu sudah memahami suatu konsep sebab akibat, contoh ketika ayahnya sedang tertidur maka nada bicaranya akan pelan-pelan. Namun, pemahaman sebab-akibat pada anak usia prasekolah belum terbentuk secara maksimal. Piaget, mengatakan bahwa sebab akibat pada tahap praoperasional belum memandang secara logis atau disebut dengan transduksi. Transduksi pada anak yaitu ditunjukkan dengan mengetahui sebab akibat yang

⁹⁸ Tiara Astari and Nunuk Chozin, 'Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Matematika Melalui Media Saku Pintar Anak Usia 4-5 Tahun', *Semnasfip*, 2019, 1–14.

⁹⁹ Rendy Setyowahyudi, 'Pengaruh Media Benda-Benda Alam Terhadap Kemampuan Klasifikasi Dan Kemampuan Mengurutkan Pola', *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 6.2 (2020), 206 <<https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.5878>>.

dapat dilihat secara nyata, sehingga masih sulit untuk menghubungkan sebab akibat secara langsung.¹⁰⁰ Memahami hubungan sebab akibat akan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak, sehingga mampu mengembangkan kemampuan kognitif.

5) Memahami angka-angka

Anak mulai usia 4 tahun sudah mampu memahami konsep angka, penjumlahan sederhana, konsep banyak sedikit serta konsep ordinalitas. contoh dari konsep ordinalitas adalah ketika anak mengetahui pohon mana yang paling tinggi diantara pohon lainnya. Pada usia 5 tahun biasanya anak sudah mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 bahkan 20, serta sudah mampu memahami penjumlahan sederhana. Pada konsep penjumlahan anak membutuhkan bantuan jari atau benda lainya untuk menghitung. Maka dari itu, media pembelajaran sangat membantu anak dalam proses memahami angka untuk kemampuan dasar matematika pada jenjang Pendidikan selanjutnya.

Suwarnaningrat mengatakan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yaitu¹⁰¹ : (1) mampu mengetahui fungsi objek dengan benar; (2) mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, ukuran, warna serta fungsi

¹⁰⁰ I. Khasanah Y. Sue, D. Prasetyawati, 'Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Melakukan Analisa Sebab –Akibat', *Wawasan Pendidikan*, 1.2 (2021), 272–82 <<https://doi.org/10.26877/wp.v>>.

¹⁰¹ Ni Dewi Eka Suwarnaningrat, 'Cognitive Development for Preschooler 4-5 Year Olds by Using PowerPoint Audio-Visual Media on ECE Students', *Society*, 8.2 (2020), 772–82 <<https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>>.

secara sederhana; (3) berpartisipasi dalam kegiatan membaca melalui mengisi kata atau kalimat yang kosong. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik secara umum pada fase ini adalah anak belajar mengenai lingkungannya melalui simbol, bahasa, imitasi serta permainan.¹⁰² PermendiKBud No.137 tahun 2014 mengidentifikasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang mencakup berpikir simbolik, berpikir logis, belajar dan pemecahan masalah yang terdapat beberapa beberapa kemampuan dalam setiap indikator. Permainan yang bisa ditawarkan pada anak adalah dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, menyusun, mengurutkan suatu benda. Bussy jar merupakan salah satu alat permainan dengan aktifitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak pada tahap praoperasional.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak

Secara umum anak mempunyai pola perkembangan normal dari hasil interaksi beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangannya. Perkembangan kognitif memiliki dua faktor yang dapat mempengaruhi proses kemampuan kognitif anak yaitu hereditas (keturunan) dan lingkungan¹⁰³ :

¹⁰² Juni Sahla Nasution Cindy Novita Sari, Lailatul Husna Al-Illahiyah, 'Karakteristik Perkembangan Kognitif Peserta Didik', *Edu Manage*, 2.2 (2022), 28–34.

¹⁰³ Suharto, Ayi Abdurrahman, Nelly, dkk, *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm. 70

1) Hereditas

Hereditas adalah kecenderungan secara alamiah dari suatu cabang untuk menirukan sumber utamanya dalam komposisi fisik dan psikologis.¹⁰⁴ Dalam perkembangan hereditas mempunyai arti bahwa kemampuan serta karakteristik yang dimiliki anak adalah merupakan warisan yang berasal dari orang tuanya. Faktor hereditas mempunyai pengaruh besar pada kognitif atau intelegensi individu semenjak dalam kandungan. Didalam Rahim ibu, sel benih yang dibuahi semakin bertambah besar melalui pembelahan sel menjadi organisme yang bersel dua, empat, delapan dan seterusnya. Rahim yang berada dalam kandungan selama kurang lebih 9 bulan menjadi organisme yang sempurna. Sebuah sel tunggal bernama gamete dan penggabungan sel-sel ini membentuk individu baru.¹⁰⁵ Pada proses itulah akan ditentukan individu menjadi laki-laki atau perempuan, tinggi pendek, cerdas atau bodoh dan lainnya. Dengan begitu kemampuan berfikir anak secara normal, dibawah atau diatas dapat dipengaruhi oleh potensi yang dibawa sejak lahir. Tetapi potensi yang ada tidak akan berkembang secara optimal

¹⁰⁴ Miftahul Jannah, Khamim Zarkasih Putro, 'Pengaruh Faktor Genetik Pada Perkembangan Anak Usia Dini', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7.2 (2021), 53 <<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10425>>.

¹⁰⁵ Nur Amini and Naimah Naimah, 'Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, 7.2 (2020), 108–24 <<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>>.

apabila lingkungan sekitar anak tidak memberi kesemoatan untuk berkembang.

2) Lingkungan

Selain faktor hereditas, taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Pengalaman dan pengetahuan dari lingkungan berperan penting dalam menentukan tingkat intelegensi. Penelitian Nina menunjukkan bahwa anak-anak angkat di lingkungan baik mengalami peningkatan IQ, sedangkan yang di lingkungan kurang baik tidak.¹⁰⁶ Selain hereditas dan lingkungan, usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan nutrisi juga memengaruhi tingkat kognitif. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

- a) Keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama dan utama yang membentuk kepribadian anak. Orang tua bertanggung jawab dalam mendidik dan mengasuh anak sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan yang disebutkan PBB. Kesejahteraan fisik, psikis dan pendidikan anak sangat bergantung pada kondisi keluarga. Perilaku orang tua dan pola asuh mereka mempengaruhi perkembangan intelektual anak, dengan keterlibatan ayah dan ibu yang harmonis

¹⁰⁶ Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti, and Yuliana, 'Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?', *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5.1 (2022), 568–82 <<https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>>.

menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif anak. Keluarga adalah wadah utama bagi pendidikan anak, di mana orang tua, serta anggota keluarga lainnya seperti kakek, nenek, dan saudara, berperan penting dalam mendidik dan mendukung perkembangan anak.¹⁰⁷ Peran keluarga berperan utama dalam kehidupan dan perkembangan anak.

b) Sekolah

Lingkungan pendidikan adalah berbagai faktor yang berpengaruh terhadap pendidikan atau berbagai lingkungan tempat berlangsungnya proses pendidikan.¹⁰⁸ Salah satu tempat untuk menjalankan proses berlangsungnya Pendidikan adalah sekolah. Sekolah kesatuan ruang dalam lembaga pendidikan formal yang memberikan pengaruh pembentukan sikap dan pengembangan potensi siswa. Lingkungan sekolah berperan penting setelah keluarga dalam perkembangan kognitif anak. Sekolah bertanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak, terutama kemampuan berpikir. Guru dapat mendukung perkembangan intelektual anak dengan cara: 1) menciptakan hubungan akrab dengan siswa untuk menciptakan rasa aman, 2) memberikan

¹⁰⁷ Farhan Saefudin Wahid and others, 'Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Sekolah', *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5.8 (2020), 555–64.

¹⁰⁸ Nunu Nurfirdaus and Atang Sutisna, 'Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa', *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021), 895–902.

kesempatan berdialog dengan ahli dalam berbagai bidang, 3) menjaga pertumbuhan fisik melalui olahraga dan gizi yang cukup, dan 4) meningkatkan kemampuan berbahasa dengan media cetak dan situasi yang mendukung ekspresi ide siswa. Menambahkan bahwa lingkungan sekolah harus dapat menjadi wahana yang dapat mengembangkan segala potensi dari seorang anak didiknya. Untuk itu, melalui program-program sekolah diharapkan dapat menjadikan anak didik yang berperilaku unggul.

d. Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan dalam menggunakan kekuatan berfikir dan instuisinya disebut perkembangan kognitif.¹⁰⁹ Penting untuk kita dapat menstimulasi perkembangan kognitif sejak dini agar berkembang secara optimal. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 telah menjelaskan kemampuan kognitif anak usia dini berikut ini :

Tabel 1.1 Indikator Perkembangan Kognitif Usia 4-5 Tahun

No	Lingkup Perkembangan	Indikator Penilaian
1.	Belajar dan Pemecahan Masalah (Teori kognitif tahap praoperasional)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari Seperti: (menuang air, menali tali sepatu) ➤ Anak mampu mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai

¹⁰⁹ Hesti Wulandari and Edi Purwanta, 'Pencapaian perkembangan anak usia dini di taman kanak-kanak selama pembelajaran daring di masa pandemi covid-19', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 452 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>>.

		<p>pemecahan masalah (seperti: membuat karya melalui <i>bussy jar</i> berbasis <i>loose part</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mengetahui konsep banyak dan sedikit (seperti: mampu membedakan jumlah bahan <i>loose part</i> yang ada dalam <i>jar</i>) ➤ Anak mengenal benda berdasarkan fungsi (seperti: pensil untuk menulis)
2.	Berfikir Logis (Teori Montessori pada lingkungan Matematika)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran ➤ Anak mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan variasi ➤ Anak mampu mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya ➤ Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan seriasi ukuran atau warna
3.	Berfikir Simbolik (Teori Piaget pada tahap Praoperasional)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh ➤ Anak mampi mengenal konsep bilangan ➤ Anak mampu mengenal lambang bilangan ➤ Anak mampu mengenal lambang huruf

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian serta pengembangan media *bussy jar* berbasis *loose part* yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *bussy jar* berbasis *loose part* dikembangkan melalui model desain pengembangan ADDIE, dengan langkah-langkah sebagai berikut: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Tahap awal dimulai dengan *analysis* yang mencakup analisis kebutuhan peserta didik, analisis peserta didik dan analisis konten materi terkait kebutuhan peserta didik akan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Tahap kedua yaitu *design* dengan melakukan perumusan tujuan perkembangan, perancangan produk dan perancangan instrument penelitian. Hal yang dilakukan adalah merumuskan indikator kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun serta mengumpulkan bahan rancangan untuk membuat media. Tahap ketiga yaitu *development* merupakan perwujudan bentuk nyata media dari tahap design dimulai dengan menentukan aktivitas permainan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran dari pengumpulan objek rancangan media yang diselaraskan dengan kebutuhan anak, penentuan model, buku petunjuk

penggunaan sesuai dengan aktivitas media. Langkah terakhir pada tahap desain yaitu melakukan validasi ke ahli media dan materi dengan menggunakan instrumen penilaian untuk uji coba produk dilapangan. Tahap keempat *implementation* yaitu penerapan produk yang telah dikembangkan pada objek penelitian yaitu peserta didik di lembaga. Tahap terakhir yaitu *evaluation*, merupakan tahap pengumpulan saran, kritik maupun masukan dari guru dari hasil implementasi media *bussy jar* berbasis *loose part* pada anak. Pengumpulan tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan media sehingga pembelajaran menggunakan media yang layak dan efektif.

2. Pada hasil kedua mengenai kelayakan media *bussy jar* berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dilakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Nilai validasi yang diperoleh dari ahli media dengan rata-rata persentase 95% yang menunjukkan bahwa media *bussy jar* berbasis *loose part* sangat layak digunakan dengan beberapa perbaikan yang disampaikan secara lisan yaitu mengganti kata “T-O-R-N-A-D-O” menjadi huruf kecil “t-o-r-n-a-d-o”. Langkah selanjutnya yaitu validasi dari ahli materi dengan nilai rata-rata persentase 88% dengan kategori sangat layak sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Respon guru melalui instrumen penilaian produk terhadap media dan materi diperlukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Nilai rata-rata

yang diperoleh yaitu 86% dengan kategori “sangat layak” dengan komentar media dengan ragam aktivitas dan warna-warni mampu menarik perhatian anak dalam aktivitas pembelajaran.

3. Efektifitas media *bussy jar* berbasis *loose part* telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan nilai pada Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di KB Paud Aisyiyah 02 Tambakromo Pati. Nilai yang diperoleh menunjukkan perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *bussy jar* berbasis *loose part*, sehingga dapat dikatakan bahwa media *bussy jar* berbasis *loose part* termasuk media yang efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Media *bussy jar* berbasis *loose part* dapat digunakan guru sebagai media untuk membantu aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak berupa kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.
2. Media *bussy jar* berbasis *loose part* dapat digunakan orang tua dan anak sebagai aktivitas bermain atau sumber

pembelajaran di rumah dengan dilengkapi buku petunjuk penggunaan sehingga mempermudah dalam pendampingan.

3. Media *bussy jar* berbasis *loose part* dapat dimainkan secara mandiri atau bersama-sama.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Desiminasi Produk
 - a. Produk diproduksi dalam bentuk ragam permainan dengan bahan utama toples dan *loose part* dan petunjuk penggunaan.
 - b. Produk dapat digunakan untuk membantu aktivitas pembelajaran di sekolah maupun di rumah
2. Pengembangan Produk Lanjutan
 - a. Produk dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan berbagai aktivitas dan item yang menarik
 - b. Produk dapat ditambah dengan aktivitas mengenai kemampuan kognitif anak, seperti mengenal simbol huruf, menambah eksperimen yang menarik untuk kemampuan memecahkan masalah membedakan banyak sedikit suatu benda dan menambah bahan *loose part* yang kompleks dalam bentuk media *bussy jar* berbasis *loose part*

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Zeny Novia, Indri Astuti, and Eny Enawaty, 'Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie', *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10.2 (2022), 147–52 <<https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>>
- Agustyaningrum, Nina, Paskalia Pradanti, and Yuliana, 'Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?', *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5.1 (2022), 568–82 <<https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>>
- Ahmad Hatip, Windi Setiawan, 'Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.2 (2021), 87–97
- Aisyah, Aisyah, 'Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.2 (2017), 118 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>>
- Alfina, Lailan, 'Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini', *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2.12 (2023), 5027–34 <<https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>>
- Aouldri Yolanda Putri, Sari Dewi, 'Stimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Matematika Montessori', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.1 (2020), 1–9
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi 2 (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- , *Research Methods* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020)
- Astari, Tiara, and Nunuk Chozin, 'Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Matematika Melalui Media Saku Pintar Anak Usia 4-5 Tahun', *Semnasfip*, 2019, 1–14
- Badriyah, Eus Siti, Hibana, and Muhammad Hamid Samiaji, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1.1 (2022), 2022–23

- Beloglovsky, Lisa Daly and Miriam, 'Loose Parts 2: Inspiring Play With Infants and Toodlers' (USA: Readleaf Press, 2016)
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 35–42 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>>
- Cecep, C, S Kuswandi, and ..., 'Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Melalui Kegiatan Mencari Jejak (Maze) Di Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) ...', *PEDIAMU: Journal of ...*, 2.1 (2022), 27–40 <<https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/PEDIAMU/article/view/1857%0Ahttps://publish.ojs-indonesia.com/index.php/PEDIAMU/article/download/1857/997>>
- Cicilia Wahyu Wening Purwaningsih, Widowati, Josep Triharnanto, Widowati Pusporini, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Lmiah PLS, FKIP UNSIL*, 7.2 (2022), 145–53 <<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/5352>>
- Cindy Novita Sari, Lailatul Husna Al-Illahiyah, Juni Sahla Nasution, 'Karakteristik Perkembangan Kognitif Peserta Didik', *Edu Manage*, 2.2 (2022), 28–34
- Damayanti, Eka, and M. Ansar Nasrul, 'Capaian Perkembangan Fisik Motorik Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 3-4 Tahun', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2020), 67–80 <<https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2699>>
- Dewi, Elfrida rahma valentina, 'Pengaruh Pemanfaatan Media Loose Part Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini' (UIN Sunan Kalijaga, 2022)
- Dhiu, Konstantibus Dua, Dek Ngurah Laba Laksana, Florentianus Dopo, and Dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021)
- dkk, Ayi Abdurrahman, Nelly, Suharto, *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) <https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Teori_Pembelajaran/UQMREQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=faktor+yang>

mempengaruhi+perkembangan+kognitif+anak&pg=PA70&printsec=frontcover>

dkk, Jhoni Warmansya, Tri Utami, Faizatul Fairdy, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023) <https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_Kognitif_Anak_Usia_Dini/aYLeEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tahap+perkembangan+kognitif+jean+piaget&pg=PA20&printsec=frontcover>

Natalie E. Houser, Lindsay Roach, Michelle R. Stone, Joan Turner, and Sara F.L. Kirk, 'Let the Children Play: Scoping Review on the Implementation and Use of Loose Parts for Promoting Physical Activity Participation', *AIMS Public Health*, 3.4 (2016), 781–99 <<https://doi.org/10.3934/publichealth.2016.4.781>>

Elytasari, Suvidian, 'Esensi Metode Montessori Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal Bunayya*, 3.1 (2017), 63–72 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/Index.Php/Bunayya/Article/View/2045/1516>>

Elza Pristikasari, Mustaji, Miftakhul Jannah, 'Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 3(2), 524–32 <<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>>

Erni Munastiwi, Renawati Renawati, 'Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19', *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 5.2 (2022), 87–92

Fardiah, Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni, 'Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 133 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>>

Fatmawati, Soraya, 'Efektivitas Forum Diskusi Pada E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar', *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9.2 (2019) <<https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3379>>

Gandana, Gilar, Yusbiati, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia*

- Dini (*Teori Dan Konsep Dasar*) (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019)
- Gull, Carla, Jessica Bogunovich, Suzanne Levenson Goldstein, and Tricia Rosengarten, 'Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review', *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6.3 (2019), 37
- Gusti, Pardomuan Nyoman, and Yohanna Ristua, *Media Pembelajaran Tepat Guna* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2023)
- Hadiyanti, Siti Maryam, Elan, and Taopik Rahman, 'Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan', *Jurnal PAUD Agapedia*, 5.2 (2021), 237–45
- Haloho, Oktani, 'Membangun Logika Matematika Anak Usia Dini Dengan Metode Montessori Oktani Haloho', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.6 (2022), 7708–12
- Hanafi, 'Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan', *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21.1989 (2022), 137–53
<<https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>>
- Hapsari, Iriani Indri, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Indeks, 2016)
- Hasanah, Hasyim, 'TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)', *At-Taqaddum*, 8.1 (2017), 21
<<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>>
- Hawa, Siti, 'Teori Belajar Bruner', *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 2014, pp. 1–19
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf>
- Hermawati, Mieke, 'Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar', *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2.2 (2022), 107–14
<<https://doi.org/10.29313/jrpgp.v2i2.1332>>

- Hidayat, Heri, Agis Nurfadilah, Eli Khoerussaadah, and Nabilah Fauziyyah, 'Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Anak*, 10.2 (2021), 97–103 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>>
- Hidayat, Yusuf, and Lela Nurlatifah, 'Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022', *Jurnal Intisabi*, 1.1 (2023), 29–40 <<https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>>
- Hospital, Tim Medis Siloam, 'Tahapan Perkembangan Otak Anak Dan Cara Mengoptimalkannya', *Siloam Hospital*, 2023 <<https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/perkembangan-otak-anak>>
- Hudaifah, Hudaifah, and Esya Anesty Mashudi, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen', *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.2 (2024), 128–37 <<https://doi.org/10.53977/kumarottama.v3i2.1392>>
- Hurlock, Elizabeth Bergner, *Child Development McGraw-Hill Series in Psychology (Fifth Edition)*, McGraw-Hill, 1972
- Ibda, F., 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904
- Ibda, Fatimah, 'PERKEMBANGAN KOGNITIF: TEORI JEAN PIAGET A. PENDAHULUAN', *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, 3.1 (2015) <<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>> [accessed 9 March 2020]
- Indrajati, Herdina, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, Jakarta: Prenadamedia Group (Jakarta: Kencana (Prenada Media), 2017)
- Isran Rasyid Karo-karo, Rohani, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 7.1 (2018), 1–7

- Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah, 'Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget', *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), 151 <<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>>
- Izzuddin, Ahmad, 'E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains', *Oktober*, 3.3 (2021), 542–57 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>
- Jahring, Jahring, Marniati Marniati, Nasruddin Nasruddin, Armin Armin, Lukman Lukman, Andra Aprisal, and others, 'Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika Di Rumah Untuk Anak Usia Dini Pasca Pandemi Covid-19', *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 1.4 (2022), 104–6 <<https://doi.org/10.35960/pimas.v1i4.826>>
- Jawati, Ramaikis, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD HABIBUL UMMI II', *SPEKTRUM PLS*, 1.1 (2013), 251--262
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009)
- Julio, Ruauw, and Sefti S J Rompas, 'STIMULASI MOTORIK DENGAN PERKEMBANGAN FISIK PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN', *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 7.2 (2019), 1–8
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, and Dkk, 'Evaluasi Media Pembelajaran', *Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2022), 13–22 <<https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1683/1091>>
- Kartika, Adriana Rahmadhani, and Mamang Efendy, 'Pengembangan Media Game “Busy Jar” Untuk Merangsang Perkembangan Senso-Motorik Pada Balita', *Seminar Nasional Patriot Mengabdi II Tahun 2022 Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*, 2.1 (2022), 631–35
- Kartika, Sari Bintari, 'Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw', in *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*,

2017, pp. 87–102

Kementerian pendidikan, Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014*

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2016)

Khairi, Husnuzziadatul, ‘Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun’, *Jurnal Warna*, 2.2 (2018), 15–28

Khamim Zarkasih Putro, Miftahul Jannah, ‘Pengaruh Faktor Genetik Pada Perkembangan Anak Usia Dini’, *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7.2 (2021), 53
<<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i2.10425>>

Kulsum, Umi, ‘Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts’, *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4.1 (2022), 60–66 <<https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>>

Kurnia, Guslinda dan Rita, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Publishing, 2018)

Kurniati, Annisah, Suci Yuniati, and Depriwarna Rahmi, ‘Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka Pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)’, *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.3 (2022), 2846–56
<<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>>

Lismayani, Angri, Muhammad Isbar Pratama, Sri Rika Amriani, and Fitriani Dzulfadhilah, ‘Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini’, *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6.2 (2023), 154–63
<<https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>>

Maimanah, Siti, Musayyadah, and Danang Prasetyo, ‘Pengembangan Media Labirin Berbasis Loose Part Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun’, *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.2 (2022), 25–35
<<https://doi.org/10.33367/piaud.v2i2.2935>>

Maria Montessori, *Metode Montessori Panduan Wajib Untuk Guru*

- Dan Orangtua*, ed. by Gerald Lee Gutex (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)
- Maya, Nabila, Samawi Ahmad, and Arifin Imron, 'Pengembangan Busy Book Berbasis Loose Parts Untuk Melatih Problem Solving Anak Usia Dini', *Journal of Instructional and ...*, 3.4 (2023), 178–87
- Mayang Sari Lubis, 'Metodologi Penelitian', *Deepublish*, 2018
- Mieke Yustia Ayu Ratna Sari, Husain, Mia Amalia, Muannif Ridwan, , Siti Hidayatul Jumaah, Rina Septiani, Miftah Idris, Dian Cita Sari, Riana Kesuma Ayu, Soleh Hasan Wahid, *Metodologi Penelitian Hukum, 1* (Yogyakarta: Nuta Media, 2021) <<https://doi.org/10.5555/asdf>>
- Mu'min, Sitti Aisyah, 'Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget', *Jurnal AL-Ta'dib*, 6.1 (2013), 89–99 <<https://ejournal.iainkendari.ac.id>>
- Muhammad Ravis, Gian Muhammad, Molavi Arman, 'Perbandingan Performansi Single Web Server Dan Multi Web Server Dengan Metode Paired Sample T Test', *Jurnal SISFOKOM*, 08.02 (2019), 116–23 <<https://doi.org/10.37034/jidt.v5i2.368>>
- Mulqiah, Zuraida, Eka Santi, and Dhian Ririn Lestari, 'Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (Usia 3-6 Tahun)', *Dunia Keperawatan*, 5.1 (2017), 61 <<https://doi.org/10.20527/dk.v5i1.3643>>
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli, 'Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran', *Journal of Psychology 'Humanlight'*, 2.1 (2021), 31–47 <<https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>>
- Nirmala, Ine, Ajat Sudrajat, Slamet Sholeh, Neng Gina Ashilah, and Nanih Nanih, 'Peningkatan Pemahaman Pembuatan Media Pembelajaran Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Limbah Kayu', *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7.2 (2023), 411–23 <<https://doi.org/10.29407/ja.v7i2.18999>>
- November, Hasil Observasi 11-15, *No Title*, 2024

November, Hasil Observasi 14, *Hasil Observasi 14 November 2024*, 2024

Novita, Anggria, *Seni Belajar Matematika Anak Usia Dini Dengan Metode Montessori* (Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2021)

Novitasari, Yesi, 'Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"', *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.01 (2018), 82–90
<<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>>

Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin, 'Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 805
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>>

Nugroho, Reza Adhi, Imam Mahfud, and Ade Jubaedi, 'Pengaruh Latihan Shuttle Run Terhadap Vo2Max Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis', *Sport Science and Education Journal*, 3.1 (2022), 13–20 <<https://doi.org/10.33365/ssej.v3i1.1734>>

Nur Afifah, Dinda, 'Membedah Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Pemikiran Maria Montessori Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2020), 1–12

Nur Amini, and Naimah Naimah, 'Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, 7.2 (2020), 108–24
<<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>>

Nur, Dahlia, and Permata Sari, *Hubungan Antara Body Image Dan Self-Esteem Pada Dewasa Awal Tuna Daksa*

Nur, Nur Cholimah, and Aliyah Latifah Aliyah Latifah Hanum, 'Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka PAUD Di Kabupaten Sleman', *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8.2 (2023), 174–85
<<https://doi.org/10.24903/jw.v8i2.1399>>

Nurasyiah, Rina, and Cucu Atikah, 'Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini', *Khazanah Pendidikan*, 17.1 (2023), 75
<<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>>

- Nurfadhillah, 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021 dan Septy, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, ed. by Resa Awahita, 1st edn (Jawa Barat: CV Jejak, 2021) <https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=frontcover>
- Nurfirdaus, Nunu, and Atang Sutisna, 'Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa', *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.2 (2021), 895–902
- Nurjanah, Novita Eka, 'Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1.1 (2020), 19–31
- Nurliana, Aba, Muhammad Yusri Bachtiar, Ita TK Rostia Ichsan Aba Kalosi Kab Enrekang Sulawesi Selatan, Makassar Sulawesi Selatan, and TK Aisyiyah Mamajang Makassar Sulawesi Selatan, 'Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part Pada Kelompok B TK', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Meningkatkan*, 4.1 (2022), 451–60
- Okpatrioka Okpatrioka, 'Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), 86–100 <<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>>
- Oktavia Lestari, Mita, and Abdul Karim Halim, 'Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Tunas Harapan', *Jurnal Family Education*, 2.3 (2022), 271–79 <<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>>
- Pahenra, Pahenra, 'Optimalisasi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1.2 (2021), 67–74 <<https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>>
- Paramansyah, Arman, Ahmad Zamakhsari .Ernawati Ernawati, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui

- Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi', *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4.1 (2023), 52–63
- Puspasari, Ratih, 'Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie', *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3.1 (2019), 137
<<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>>
- Putri, Saniyya, Debibik Nabilatul Fauziah, and Rina Syafrida, 'Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase', *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5.2 (2021), 130–41
<<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1351>>
- Putri, Vindy Lestari, 'Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 5.02 (2021), 155–63
<<https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>>
- Putu Yulia Angga Dewi, Sera Yulianti, Novita Sariyani Dkk, *Telaah Kurikulum Dan Perencanaan PAUD*, ed. by Kadek Hengki Primayana (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Qadafi, Muammar, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Mataram: Sanabil, 2021)
- Rahmawati, Amalia Yunia, 'Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di Roudhatul Athfal Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru', 2020
- Ramadhani, Siti, and Nurhapiza Nurhapiza, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Canva', *Jurnal Intra Tech*, 7.2 (2023), 11–21
<<https://doi.org/10.37030/jit.v7i2.147>>
- Ramlah, Ulfa Tia, Arifah A. Riyanto, and Lenny Nuraeni, 'Media Loose Parts Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Journal Ceria*, 6.3 (2022), 293–99
- Relis Agustien, Nurl Umamah, And Sumarno, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Perekaman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X

- IPS', *Jurnal Edukasi*, 5.1 (2018), 19
<<https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>>
- Retnowati, 'Peningkatan Kemampuan Kreatifitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga Edukatif Menggunakan Metode Loose Parts', *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 7.2 (2021), 465–70
<<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1095>>
- Ridwan, Ahmad, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati, 'Analisis Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun', *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.02 (2022), 105–18
<<https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>>
- Rita Nofianti, Abdi Syahrial Harahap, Nursaida Yanti, *Peningkatan Motorik Halus Melalui LoosPart Dengan Metode Maria Montessori Pada AUD*, ed. by Rahayu Mayang Sari, 1st edn (Sumatera barat: Serasi Media Teknologi, 2024)
<https://www.google.co.id/books/edition/Peningkatan_Motorik_Halus_Melalui_LoosPa/OA8TEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0>
- Rizki Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar', *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.1 (2020), 73–80 <<https://doi.org/10.52217/lentera.v1i1.1081>>
- Santrock, John W., *Masa Perkembangan Anak* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011)
- Setyowahyudi, Rendy, 'Pengaruh Media Benda-Benda Alam Terhadap Kemampuan Klasifikasi Dan Kemampuan Mengurutkan Pola', *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 6.2 (2020), 206
<<https://doi.org/10.24235/awlad.v6i2.5878>>
- Siantajani, Yuliati, *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2021)
- , *Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020)
- Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, Heldanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja

- Rosdakarya, 2019)
- Sit, Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Depok: KENCANA, 2017)
- Sri Widyati, Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD*, ed. by Nita Nur (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)
- Sugiyono, *Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Suryani, Lilis, Dewie Hartati Handayani, Neneng Yuliana, Arini Susanti, Rahmi Utami, Maria Marlana Naif, and others, 'PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN YANG BERMAKNA MELALUI BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI DI KECAMATAN CIKARANG TIMUR KABUPATEN BEKASI', *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai)*, 4.2 (2023), 1614–24
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011)
- Suwaryaningrat, Ni Dewi Eka, 'Cognitive Development for Preschooler 4-5 Year Olds by Using PowerPoint Audio-Visual Media on ECE Students', *Society*, 8.2 (2020), 772–82 <<https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>>
- Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Insan Madani, 2010)
- Turibius Rahmat, Stephanus, and Theresia Alviani Sum, *MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK*, *Repository.Stkipsantupaulus.Ac.Id* <<http://repository.stkipsantupaulus.ac.id/id/eprint/39>> [accessed 31 March 2020]
- Ulfa, Noviana Mariatul, 'Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini', *Genius*, 1.1 (2020), 34–42 <<https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>>
- Ulfadhilah, Khairunnisa, 'Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Islamic*

EduKids, 3.1 (2021), 1–13
<<https://doi.org/10.20414/iek.v3i1.3439>>

Umiyati, Wiwit, and Anti Isnaningsih, ‘Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Jar’, *Journal Of Education Research*, 5.3 (2024), 3409–15

Veronica, Nina, *Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya (4-5 Tahun)* (Surabaya: UMSurabaya Publishing, 2019)

Wahid, Farhan Saefudin, Didik Tri Setiyoko, Slamet Bambang Riono, and Agung Aji Saputra, ‘Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Sekolah’, *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5.8 (2020), 555–64

Wahyu, Risa Nur Sa’adah dan, *Metodologi Penelitian R&D* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)

Windasari, Indriana Warih, and Agustiarini Eka Dheasari, ‘Studi Literatur Pembelajaran Media Geometri Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak’, *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 4.1 (2023), 85–93
<<https://doi.org/10.46773/alathfal.v4i1.752>>

Wulandari, Hesti, and Edi Purwanta, ‘Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 452
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>>

Wulandari, Novita, *Hasil Wawancara 11 November 2024*

Y. Sue, D. Prasetiyawati, I. Khasanah, ‘Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Melakukan Analisa Sebab –Akibat’, *Wawasan Pendidikan*, 1.2 (2021), 272–82 <<https://doi.org/10.26877/wp.v>>

Yudi Hari Rayanto & Sugianti, ‘Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2’, in *Yudi Hari Rayanto & Sugianti* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue, 2020), pp. 35–37
<https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGE>

MBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+model+pengeembangan&printsec=frontcover>

Yuliani, 'Perkembangan Kognitif Menurut Para Ahli', *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 1.1 (2009), 47–48

Zahira, Zahra, *Islamic Montessori For 3-6 Years Old* (Jakarta: Transmedia, 2019)

Zaini, Ahmad, Jurusan Tarbiyah, and Stain Kudus, *BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI*, *Journal.Iainkudus.Ac.Id*
<<http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/4656>>
> [accessed 2 December 2020]

Zaini, Herman, and Kurnia Dewi, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96
<<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>

Zaman, Badru, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2010
<http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA