

Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

by Elfrida Rahma Valentina Dewi

Submission date: 11-Jan-2023 11:41PM (UTC-0700)

Submission ID: 1991638310

File name: 25_Efrida_283-298.pdf (439.6K)

Word count: 7621

Character count: 48858



Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Elfrida Rahma Valentina Dewi[✉], Hibana¹, Musyafa Ali²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.3451](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451)

Abstrak

Perkembangan kognitif anak usia dini perlu dirangsang dengan berbagai media dan kegiatan agar dapat berkembang secara optimal. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Loose Parts* terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi experiment*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 anak. Teknik pengumpulan data yakni observasi dan wawancara. Adapun instrumen yang digunakan yakni pedoman wawancara dan tes. Adapun sebelum dilakukannya analisis inferensial, sebelumnya dilakukan uji prasarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan metode independent sample t test untuk menguji perbedaan kemampuan kognitif anak yang tidak menggunakan dan yang menggunakan media *Loose Parts*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak.

Kata Kunci: *perkembangan kognitif; loose parts; anak usia dini*

Abstract

Early childhood cognitive development needs to be stimulated by various media and activities in order to develop optimally. The purpose of this study was to analyze the influence of loose parts media on the development of early childhood cognitive abilities. This research uses quantitative research with a quasi-experimental type. The sample in this study was 31 children. Data collection techniques are observation and interviews. The instruments used are interview and test guidelines. As for before inferential analysis, previously conducted pre-analysis tests, namely normality and homogeneity tests. The data analysis techniques used are descriptive analysis and inferential analysis with an independent sample t test method to test differences in cognitive abilities of children who do not use and who use *Loose Parts* media. The results of this study show that there is an influence of loose parts media on improving the cognitive abilities.

Keywords: *cognitive development; loose parts; early childhood*

Copyright (c) 2023 Elfrida Rahma Valentina Dewi, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : elfrida374@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)

Received 5 August 2022, Accepted 27 October 2022, Published 12 January 2023

Pendahuluan

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya pemberian dan pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak semenjak lahir sampai usia dengan 6 tahun agar memiliki kesiapan untuk memasuki tahapan pendidikan selanjutnya (Zahra & Harmawati, 2019). Pada masa ini anak-anak memiliki hasrat belajar yang tinggi. Ditandai dengan kesenangan mempelajari apa saja dan membaca segala hal. Program pembelajaran sudah seharusnya dilakukan pada fase ini. Sesuatu yang menyebabkan berlangsungnya masa *golden age* adalah otak yang sedang berada dalam proses pertumbuhannya. Otak memiliki fungsi dan kedudukan sebagai pusat kendali sistem organ dalam tubuh. Pertumbuhan otak sendiri memiliki dua tahap yaitu: *Pertama*, tahap pacu tumbuh otak yakni ketika otak berada pada kondisi perkembangan yang sangat cepat. Tahapan ini dimulai sejak dalam kandungan yakni pada tri semester ketiga. Berlangsung selama 36 bulan atau tiga tahun (Chapnick, 2017; Hasan, 2013a; Mustakim et al., 2020).

Pertumbuhan otak selaras dengan pertumbuhan badan. Pertumbuhan otak pada anak berusia 5 tahun telah berlangsung sebanyak 80 persen. Pertumbuhan otak sepenuhnya terjadi pada anak berusia 6 tahun (Hasan, 2013b; Kesuma et al., 2019). Kondisi yang dihadapi anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan ini akan berpengaruh pada prospeksi kehidupan mendatang anak tersebut. Menurut Suyanto, ada enam aspek perkembangan yang inheren pada diri anak diantaranya adalah aspek intelektual atau kognitif, aspek fisik motorik, aspek nilai agama dan moral, aspek sosial, emosional, bahasa dan seni (Suyanto, 2005).

Pada dasarnya, perkembangan kognitif sebagai salah satu dari perkembangan anak usia dini merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan pembelajaran. Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang mengacu pada berbagai perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak dimulai dari konsepsi hingga usia delapan tahun (Khadijah & Amelia, 2020). Kapasitas kognitif anak penting untuk berkembang karena fungsinya tidak dapat dilepaskan dari kehidupan seseorang sepanjang hidupnya. Kapasitas kognitif tercakup di dalamnya kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan berdasarkan objek yang ditangkap oleh panca indera (Sujiono & Yuliani, 2012).

Kemampuan Kognitif berperan penting bagi perkembangan hidup anak baik, termasuk pula bagi masa depannya. Hal itu disebabkan karena hampir seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan kognitif dalam memecahkan berbagai permasalahan hidup. Tidak mengheran jika pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu motivasi masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Basri, 2018; Suryawan & Endaryanto, 2021). Tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif anak adalah agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui panca indera. Pengetahuan yang diperoleh dari proses eksplorasi tersebut selanjutnya dapat digunakan untuk keperluan melangsungkan kehidupannya. Kemampuan kognitif membantu anak dapat memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya dan masyarakat. Pengembangan kemampuan ini juga berguna secara cepat dan tepat untuk memecahkan suatu persoalan (Indarwati, 2017).

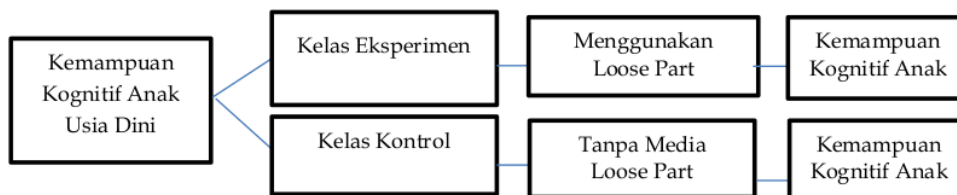
Kemampuan berpikir anak dipengaruhi secara signifikan oleh perkembangan kognitifnya. Misalnya saja seperti terjadinya perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh proses pembelajaran adalah hasil dari perkembangan kognitif atau yang secara spesifik yaitu kemampuan anak untuk mengeksplorasi pikirannya tentang lingkungan sekitar (Bujuri, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pada usia dini, baik pengalaman praktis maupun imajinasi, komunikasi, objek yang dibaca dan sebagainya akan turut membentuk jaringan otak. Pengembangan kapasitas kognitif akan membantu penggunaan fungsi pikir dengan efektif dan efisien dalam memecahkan permasalahan tertentu dengan melibatkan berbagai aspek kognisi seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah (Susanto, 2011).

Secara teoritis penggunaan media *loose parts* dianggap memberi peluang pada anak untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungannya. Kontak secara langsung

yang terjadi antara anak usia dini dengan lingkungannya melalui penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran diyakini membawa berbagai manfaat. Media pembelajaran *Loose part* berbahan plastik berpengaruh pada kemampuan bahasa dan kemampuan fisik motorik halus pada anak usia 4-5 tahun (Nur Istim, Hendratno, 2019), kemampuan berpikir kreatif anak usia dini (Eriani et al., 2022), kemampuan 4c anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berfikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts* (Prameswari & Anik Lestarinigrum, 2020), dan kemampuan kognitif anak (Indah Karisma, Amilda, 2022). Dari hasil penelitian terdahulu terkait pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan anak usia dini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam terkait penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*quasi experiment research*) (Hardani, 2020). Dalam penelitian ini peneliti mengamati dan melakukan kajian terhadap keadaan anak, khususnya mengenai pemanfaatan media *Lose Parts* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B ABA di Karangasem Yogyakarta. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan desain Nonequivalent Control Group design (Sugiyono, 2011). Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembandingan. Dengan jumlah 31 anak. Dari jumlah tersebut akan di kelompok menjadi 2 kelompok yaitu kelompok B1 berjumlah 16 anak dan kelompok B2 berjumlah 15 anak. Desain penelitian disajikan dengan bagan pada gambar 1.



Gambar. 1 Desain Penelitian

Variable bebas dari penelitian ini adalah pemanfaatan media *Loose Parts* dan meningkatkan kemampuan kognitif sebagai variabel terikatnya (Emzir, 2012). Adapun bentuk rumus yang digunakan yakni:

Pretest	Perlakuan	Post test
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2016

Keterangan:

- O₁ : Nilai *pretest* kelas=eksperimen=sebelum diberi perlakuan.
- X : Perlakuan.
- O₂ : Nilai *post test* kelas=eksperimen sesudah-diberi=perlakuan.
- O₃ : Nilai kelas *pretest* kelas-kontrol tanpa=perlakuan.
- O₄ : Nilai *post test* kelas=kontrol tanpa=perlakuan.

Dalam-penelitian ini peneliti menentukan jadwal berdasarkan waktu yang telah di tentukan yakni selama 3 (tiga) minggu, dengan perlakuan sebanyak 5 kali. Pelaksanaan *pretest* dilakukan bersamaan dengan diterapkannya metode pembelajaran yang lama yakni sebelum

digunakannya media *loose parts*. Selanjutnya peneliti memberi *treatment* berupa media *loose parts* yang dilaksanakan dalam pembelajaran inti. Scenario *treatment* disajikan pada tabel 1.

Tabel. 1 Skenario *Treatment*

No	Perlakuan	Kegiatan
1	Perlakuan 1	Pengenalan media <i>loose parts</i> kepada anak.
2	Perlakuan 2	Menjelaskan cara menggunakan media <i>loose parts</i> .
3	Perlakuan 3	Mulai melakukan eksperimen melalui pemberian kegiatan bermain pada anak. Pada fase inilah media <i>looseparts</i> mulai diterapkan pada pembelajaran.
4	Perlakuan 4	Melakukan eksperimen dengan memberikan kegiatan pada anak berupa ajakan untuk bermain <i>looseparts</i> tanpa batasan tema atau objek. Anak-anak diberi kebebasan untuk membongkar dan memasang alat permainan.

Pelaksanaan *post test* setelah dilakukannya eksperimen. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran. *Post.test* dilakukan pada kelompok eksperimen dan control dengan memberikan kegiatan sesuai indikator (berbeda-dengan *pretest*.namun memiliki.tingkat kesulitan yang sama) (Sugiyono, 2010).

Data dalam penelitian ini dialisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara mencari rerata skor hasil pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak. Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif persentase. Adapun rumus persentase menggunakan Yoni (2012). Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak sudah meningkat kemampuan kognitifnya. Tabel 2 disajikan kriteria kemampuan kognitif anak.

Tabel 2. kriteria kemampuan kognitif anak

No	Kriteria	Persentase	Nilai	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak
1	Sangat Baik	75%-100%	4	Berkembang Sangat Baik (BSB) → Anak melakukan/ menjawab dengan mandiri dan dapat membantu temannya
2	Baik	50% - 74,99%	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH) → Anak melakukan/ menjawab dengan mandiri tanpa dibantu
3	Cukup	25% - 49,99%	2	Mulai Muncul (MM) → Anak melakukan/ menjawab harus diingatkan/ dibantu
4	Kurang	0%-24,99%	1	Belum Muncul (BM) → Anak melakukan/ menjawab dengan bimbingan/ dicontohkan

Analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta sesudah dilaksanakan kegiatan bermain menggunakan media *Loose Parts*. Sebelum dilakukannya analisis inferensial, sebelumnya perlu dilakukan uji prasarat analisis yaitu dengan meliha kondisi sebaran data yang diperoleh yakni berdistribusi normal dan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik statistik Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S). Interpretasi hasil uji normalitas dengan melihat nilai Asymp. Sig. (2tailed).

Untuk mengkaji homogenitas varians perlu dilakukan uji statistik (test of variance) pada distribusi skor kelompok-kelompok yang bersangkutan. Jika $F_h < F_t$ maka dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok sampel tersebut variannya tidak berbeda secara signifikan atau homogen. F_h adalah F yang diperoleh dari hasil perhitungan dan F_t adalah nilai yang diperoleh dari tabel. Sedangkan taraf signifikan yang ditetapkan sebesar 5% dengan derajat kebebasan (db) = (n1-1). Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan komputer program SPSS.

Selanjutnya, setelah uji prasarat dilakukan maka akan dapat menentukan teknik analisis inferensial selanjutnya. Penelitian ini menggunakan 2 sampel sehingga untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan metode *independent sample t test* untuk menguji perbedaan kemampuan kognitif anak yang tidak menggunakan media *Loose Parts* dengan siswa yang menggunakan media *Loose Parts*. Metode *paired sample t test* digunakan untuk menguji efektivitas penerapan media *Loose Parts*. Apabila pada uji persyaratan analisis data ternyata data tidak berdistribusi normal, maka digunakan metode *two related samples test* atau uji wilcoxon sebagai alternatif metode *paired sample t test* dan metode *two independent samples test* atau uji Mann Whitney sebagai alternatif dari uji *independent samples t test* (Emzir, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Peneliti mengawali dengan melakukan persiapan pra penelitian yaitu mengumpulkan data peserta didik yang akan diteliti melalui observasi langsung dari proses dan hasil pembelajaran. Kemampuan kognitif dilihat dari 3 aspek sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Hasil Pengamatan Sebelum diberikan Perlakuan Aspek Belajar dan Pemecahan masalah

Tabel 3 disajikan frekuensi penilaian kemampuan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah untuk melihat perkembangan setiap anak berdasarkan kriteria penilaian.

Tabel 3. Frekuensi Kemampuan Kognitif: Belajar dan Pemecahan Masalah Sebelum Perlakuan

Kreteria Kemampuan Kognitif	Frekuensi	Persentase (%)
Mulai Muncul (MM)	21	67,7
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	32,3
Total	31	100,0

Berdasarkan tabel 3 mayoritas anak memiliki kriteria perkembangan kemampuan kognitif adalah mulai muncul (MM) sebesar 67,7%, artinya anak baru akan mulai untuk mampu belajar dan memecahkan permasalahan yang dijumpai dalam hal ini mengenal benda dan mampu mengkreasikan setiap benda yang ditemui sesuai dengan imajenasi anak. Sedangkan hasil penilaian kemampuan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah disajikan pada tabel 4.

Berdasarkan tabel 4 berdasarkan aspek belajar dan pemecahan masalah untuk mengukur kemampuan kognitif anak secara keseluruhan mayoritas dinilai cukup baik. Dalam kategori penilaian kognitif kriteria kemampuan anak sudah dinilai muncul, dimana sudah lebih baik dibandingkan ketika anak baru saja masuk kelas. Dari hasil observasi selama melakukan penilaian beberapa anak ada yang mengenak beberapa jenis benda yang ditunjukkan, walaupun harus dengan menggunakan kata-kata pancingan sebagai dorongan untuk mengingat anak. Disamping itu, guru juga haruskan mengilustrasikan kegunaan benda tersebut sehingga merangsang siswa untuk dapat berpikir tentang nama benda tersebut. Kemudian itu kreativitas anak terhadap benda yang ada disekitarnya mayoritas baru akan muncul, dengan dibantu oleh guru untuk memberikan pengarahannya sebelumnya. Sedangkan kesadaran anak akan pengelolaan waktu dan pola kegiatan masih rendah (reratnya), dalam hal ini anak masih belum bisa fokus ketika melakukan sesuatu, sehingga sering berganti-ganti pola, berjalan-jalan melihat teman-temannya. Selanjutnya, peneliti akan menguraikan dan

menjelaskan gambaran dalam bentuk histogram pada tiap aspek yang diamati dari hasil rekapitulasi data pengamatan perkembangan kemampuan kognitif.

Tabel 4. Penilaian Kemampuan Kognitif: Belajar dan Pemecahan Masalah Sebelum Perlakuan

Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak
Mengenal benda berdasarkan fungsi	49,19	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik	46,77	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai media	39,52	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu	45,97	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	35,48	Cukup	Mulai Muncul (MM)
TOTAL	43,39	Cukup	Mulai Muncul (MM)

Aspek berfikir logis

Tabel 5 disajikan frekuensi penilaian kemampuan kognitif pada aspek berfikir logis untuk melihat perkembangan setiap anak berdasarkan kriteria penilaian. Berdasarkan tabel 5 mayoritas anak memiliki kriteria perkembangan kemampuan kognitif adalah mulai muncul (MM) sebesar 61,3%, artinya anak baru akan mulai untuk mampu berfikir logis, dimana anak baru mulai akan memahami berbagai macam jenis benda baik dari fungsinya, bentuk, ukuran dan kreterianya. Akan tetapi masih harus diberikan arahan dan dibantu oleh guru untuk memperlihatkan berbanding setiap benda yang ditunjukkan. Anak belum mampu mengurutkan ukuran benda dari kecil ke yang besar, dan anak belum sepenuhnya mengenal konsep banyak dan sedikit. Berikut hasil penilaian kemampuan kognitif pada aspek berfikir logis.

Tabel 5. Frekuensi Kemampuan Kognitif: Berfikir Logis Sebelum Perlakuan

Kreteria Kemampuan Kognitif	Frekuensi	Persentase (%)
Mulai Muncul (MM)	19	61,3
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	12	38,7
Total	31	100,0

Tabel 6. Penilaian Kemampuan Kognitif: Berfikir Logis Sebelum Perlakuan

Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	45,97	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengenal pola dan mengulanginya	35,48	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengurutkan benda berdasarkan seriasi ukuran atau warna	46,77	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Total	42,74	Cukup	Mulai Muncul (MM)

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa aspek berfikir logis untuk mengukur kemampuan kognitif anak secara keseluruhan mayoritas dinilai cukup baik. Dalam kategori penilaian kognitif kriteria kemampuan anak sudah dinilai muncul. Dari hasil observasi selama melakukan penilaian mayoritas anak masih kebingungan dalam mengklasifikasikan beda kedalam urutannya, serta mayoritas anak masih kebingungan dalam membedakan bentuk, sehingga perlu dilakukan berulang-ulang dan diingatkan kembali. Selanjutnya,

peneliti akan menguraikan dan menjelaskan gambaran dalam bentuk histogram pada tiap aspek yang diamati dari hasil rekapitulasi data pengamatan perkembangan kemampuan kognitif.

Aspek berfikir simbolik

Tabel 7 disajikan frekuensi penilaian kemampuan kognitif pada aspek berpikir simbolik untuk melihat perkembangan setiap anak berdasarkan kriteria penilaian.

Tabel 7. Frekuensi Kemampuan Kognitif: Berpikir Simbolik Sebelum Perlakuan

Kreteria Kemampuan Kognitif	Frekuensi	Persentase (%)
Mulai Muncul (MM)	23	74,2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	25,8
Total	31	100,0

Berdasarkan tabel 7 mayoritas anak memiliki kriteria perkembangan kemampuan kognitif adalah mulai muncul (MM) sebesar 74,2%, artinya anak baru akan mulai mampu berfikir simbolik, dimana anak akan paham terkait dengan pengenalan bilangan dan huruf harus dibantu atau diingatkan oleh guru. Berikut hasil penilaian kemampuan kognitif pada aspek berfikir logis.

Tabel 8. Penilaian Kemampuan Kognitif: Berfikir Simbolik Sebelum Perlakuan

Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	41,13	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengenal konsep bilangan	39,52	Cukup	Mulai Muncul (MM)
Mengenal Lambang Huruf	39,52	Cukup	Mulai Muncul (MM)
TOTAL	40,05	Cukup	Mulai Muncul (MM)

Dari tabel 8, aspek berfikir simbolik untuk mengukur kemampuan kognitif anak secara keseluruhan mayoritas dinilai cukup baik. Dalam kategori penilaian kognitif kriteria kemampuan anak sudah dinilai muncul. Anak-anak sebagian ada yang paham dan blum paham akan konsep bilangan dan lambangan bilangan. Sehingga guru harus mengingatkan dan membantu anak untuk dapat mengingatnya kembali. Selain itu anak masih sulit menyebutkan lambang bilangan secara berurutan serta menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, terlebih pada saat diminta untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Secara keseluruhan diperoleh bahwasanya kemampuan kognitif anak secara keseluruhan dalam kategori kognitif "mulai muncul". Artinya anak-anak telah memiliki kemampuan kognitif yang cukup baik, akan tetapi belum sepenuhnya siswa secara mandiri mampu mengembangkannya sehingga masih perlu dibantu atau diingatkan oleh guru. Kurangnya persentase pencapaian tingkat kemampuan kognitif ini terjadi karena banyak hal, di antaranya pembelajaran cenderung membuat anak merasa bosan. Dan kendala terbesar adalah kurangnya media pembelajaran yang mudah dan murah. Kemampuan berpikir anak sudah berkembang sesuai dengan aspek dalam ranah kognitif, hanya saja masih perlu diberi stimulus lebih dalam lagi. Berdasarkan uraian tersebut peneliti akan melakukan penelitian berikutnya dengan menggunakan media *loose parts* untuk mengamati kemampuan anak, dalam kaitannya dengan pengembangan kognitif anak agar berkembang lebih baik dan sesuai harapan guru dan peneliti.

Dalam penelitian ini akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok yang akan diberikan pembelajaran dengan media *loose parts* dan kelompok yang menggunakan

pembelajaran seperti biasanya di dalam kelas. Pengelompokan dipilih secara acak mengingat penilaian kemampuan kognitif awal memiliki tingkat kemampuan yang sama. Sehingga pembagian kelompok dipilih secara acak yaitu 16 anak dalam kelompok eksperimen dan 15 anak dalam kelompok control.

Hasil Pengamatan Sesudah diberikan Perlakuan

Manfaat media *Loose Parts* dalam peningkatan kemampuan kognitif anak sangat signifikan pengaruhnya. Pembelajaran dengan media *Loose Parts* merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan dalam beraktivitas *sains, engineering, art, dan math*. Kelima aktivitas ini merupakan ranah kemampuan kognitif. Dalam penelitian ini penggunaan *Loose Parts* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dilakukan sebanyak 3 kali sesuai berdasarkan perkembangan aspek kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berkikir simbolik. Adapun penggunaan media *Loose Part* di TK ABA Karangasem Yogyakarta, dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

Aspek Belajar dan Pemecahan masalah

Tabel 9 disajikan frekuensi penilaian kemampuan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah untuk melihat perkembangan setiap anak berdasarkan kriteria penilaian setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *losse parts*.

Tabel 9. Frekuensi Kemampuan Kognitif: Belajar dan Pemecahan Masalah Sesudah Perlakuan

Kreteria Kemampuan Kognitif	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Mulai Muncul (MM)	5	33,3	-	-
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	66,7	6	37,5
Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-	10	62,5
Total	15	100,0	16	100,0

Berdasarkan tabel 9 perkembangan kemampuan kognitif anak pada kelompok control dan eksperiment terdapat perbandingan yang nyata. Pada anak dengan pembelajaran konvensional yaitu media pembelajaran yang digunakan sehari-hari mayoritas berkategori berkembang sesuai dengan harapan (66,7%) dan kategori mulai muncul (33,3%). Sedangkan anak dengan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* mayoritas masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (62,5%) dan kategori berkembang sesuai harapan (37,5%). Jika dilihat dari penilaian 2 kelompok tersebut bahwasanya dengan menggunakan media *Loose Parts* pemahaman siswa aka pembelajaran dan pemecahan masalah jauh lebih tinggi tingkat kemampuannya. Dimana anak telah mampu mengenal badan, mengidentifikasi benda yang dilihat dan mengkreasikan benda sesuai imajinasinya tanpa bantuan dari guru.

Tabel 10 disajikan hasil penilaian kemampuan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan tabel 10 diperoleh penilaian aspek belajar dan pemecahan masalah untuk mengukur kemampuan kognitif. Kelompok control diperoleh secara keseluruhan berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rerata 51,33%. Artinya anak mampu memecahkan masalah secara mandiri tanpa bantuan guru setelah diberikan metode pembelajaran konvensional. Adanya peningkatan dari sebelumnya dikarenakan adanya pengulangan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Sehingga dengan adanya pengulangan pembelajaran sedikit-demi sedikit siswa akan paham. Akan tetapi hal ini justru akan memerlukan waktu yang lama dan media pembelajaran yang akan membosankan jika hanya diulang-ulang kembali untuk mencapai perkembangan kognitif anak sangat baik yaitu anak secara mandiri mampu memecahkan masalah dan berinteraksi dengan temannya. Oleh karena itu tetap diperlukan adanya media pembelajaran yang tidak hanya menarik akan tetapi memberikan stimulus kepada anak salah satunya dengan menggunakan media *Loose Parts*.

Tabel 10. Penilaian Kemampuan Kognitif: Belajar dan Pemecahan Masalah(Sesudah Perlakuan)

Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah	Kelompok Kontrol			Kelompok Eksperimen		
	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak
Mengenal benda berdasarkan fungsi	58,33	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	71,88	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik	55,00	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	78,13	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai media	50,00	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	75	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu	51,67	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	75	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu	41,67	Baik	Mulai Muncul (MM)	78,13	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
TOTAL	51,33	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	75,63	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan hasil penilaian pada kelompok eksperimen diketahui bahwasanya secara keseluruhan berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rerata 75,63%. Artinya siswa telah mampu untuk belajar dan memecahkan masalah tanpa bantuan dan arahan dari guru melainkan mampu berinteraksi untuk membantu temannya. Dengan menggunakan media Loose Parts anak akan lebih mengeksplorasi imajinasi dengan benda-benda yang dilihatnya. Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media Loose Parts. Hal ini dikarenakan guru memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat.

Aspek berfikir logis

Tabel 11 disajikan frekuensi penilaian kemampuan kognitif pada aspek berfikir logis setelah diberikan pembelajaran dengan media Loose Parts untuk melihat perkembangan setiap anak berdasarkan kriteria penilaian.

Tabel 11. Frekuensi Kemampuan Kognitif: Berfikir Logis Setelah Perlakuan

Kriteria Kemampuan Kognitif	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Mulai Muncul (MM)	6	40	-	-
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	60	3	18,8
Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-	13	81,3
Total	15	100	16	100

Berdasarkan tabel 11 perkembangan kemampuan kognitif: berfikir logis anak pada kelompok kontrol dan eksperimen terdapat perbandingan yang nyata. Kelompok kontrol mayoritas berkategori berkembang sesuai dengan harapan (60%) dan kategori mulai muncul (30%). Sedangkan anak dengan pembelajaran menggunakan media Loose Parts mayoritas masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (81,3%) dan kategori berkembang sesuai harapan (18,8%). Jika dilihat dari penilaian 2 kelompok tersebut bahwasanya dengan

menggunakan media *Loose Parts* cara berfikir logis anak jauh lebih tinggi tingkat kemampuannya. Dimana anak telah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, ukuran kriteria dan paham akan banyak atau sedikitnya kelompok benda yang dihasilkan.

Berdasarkan tabel 12 diperoleh penilaian aspek belajar dan pemecahan masalah untuk mengukur kemampuan kognitif. Kelompok control diperoleh secara keseluruhan berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rerata 51,11%. Artinya anak sudah mulai berfikir logis yaitu sudah dapat mengklasifikasikan beda berdasarkan bentuk, ukuran, serta mampu membedakan sedikit dan banyaknya suatu benda yang sedang diamati. Adanya peningkatan dari sebelumnya dikarenakan adanya pengulangan, sehingga sedikit-demi sedikit siswa akan paham. Akan tetapi hal ini justru akan memerlukan waktu yang lama dan media pembelajaran yang akan membosankan.

Tabel 12. Penilaian Kemampuan Kognitif: Berfikir Logis Sesudah Perlakuan

Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah	Rerata (%)	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen		
		Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak
Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	53,33	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	78,13	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengenal pola dan mengulanginya	48,33	Cukup	Mulai Muncul (MM)	85,94	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengurut kan benda berdasarkan seriasi ukuran atau warna	51,67	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	78,13	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
TOTAL	51,11	Baik	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	80,73	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Selanjutnya hasil penilaian pada kelompok eksperimen diketahui bahwasanya secara keseluruhan berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rerata 80,73%. Artinya siswa telah mampu berfikir logis yaitu sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, bentuk, warna dan jumlah serta sudah paham akan perbandingan banyak atau sedikit suatu benda bantuan dan arahan dari guru melainkan mampu berinteraksi untuk membantu temannya. Peningkatan kemampuan logis anak adalah memberikan kesempatan anak untuk menjelaskan bagaimana proses anak mendapatkan jawaban dari hasil anak, membuat model persoalan dengan berdasarkan alasan, memberikan kesempatan mengutarakan alasan akan perasaan anak walaupun kurang logis. Jadi dengan adanya kesempatan ini dalam proses berfikir anak akan menjadi lebih berkembang.

Selanjutnya, peneliti akan menguraikan dan menjelaskan gambaran dalam bentuk histogram pada tiap aspek yang diamati dari hasil rekapitulasi data pengamatan perkembangan kemampuan kognitif: belajar dan pemecahan masalah.

Aspek berpikir simbolik

Tabel 13 disajikan frekuensi penilaian kemampuan kognitif pada aspek berpikir simbolik untuk melihat perkembangan setiap anak setelah diberikan media pembelajaran *Loose Parts* berdasarkan kriteria penilaian. Berdasarkan tabel 13 diperoleh bahwa perkembangan kemampuan kognitif: berfikir simbolik anak pada kelompok control dan eksperimen terdapat perbandingan yang nyata. Kelompok kontrol mayoritas berkategori mulai muncul (73,3%) dan kategori berkembang sesuai harapan (26,7%). Sedangkan anak dengan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* mayoritas masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (81,3%) dan kategori berkembang sesuai harapan (18,8%). Jika

dilihat dari penilaian 2 kelompok tersebut bahwasanya dengan menggunakan media *Loose Parts* cara berfikir simbolik anak jauh lebih tinggi tingkat kemampuannya. Dimana anak telah mampu menyebutkan bilangan dan mengenal konsep bilangan serta mengenal huruf konsonan dengan baik tanpa bantuan atau arahan dari guru lagi.

Tabel 13. Frekuensi Kemampuan Kognitif: Berpikir Simbolik Sesudah Perlakuan

Kreteria Kemampuan Kognitif	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Mulai Muncul (MM)	11	73,3	-	-
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	26,7	3	18,8
Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	-	13	81,3
Total	15	100	16	100

Tabel 14. Penilaian Kemampuan Kognitif: Berfikir Simbolik Sesudah Perlakuan

Aspek Belajar dan Pemecahan Masalah	Rerata (%)	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen		
		Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif Anak	Rerata (%)	Kategori	Kriteria Kemampuan Kognitif
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	40,00	Cukup	Mulai Muncul (MM)	84,38	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengenal konsep bilangan	38,33	Cukup	Mulai Muncul (MM)	85,94	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Mengenal Lambang Huruf	45,00	Cukup	Mulai Muncul (MM)	89,06	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)
TOTAL	41,11	Cukup	Mulai Muncul (MM)	86,46	Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel 14 diperoleh penilaian aspek belajar dan pemecahan masalah untuk mengukur kemampuan kognitif. Kelompok control diperoleh secara keseluruhan berkategori mulai muncul (MM) dengan rerata 41,11%. Artinya anak masih harus dibantu dan diingatkan terkait dengan konsep bilangan dan penyebutan bilangan, jika tidak dibantu anak masih sangat kesulitan. Hasil observasi peneliti meminta anak untuk menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan banyak anak-anak yang masih harus diingatkan seperti apa bentuknya, anak-anak pun kesulitan untuk menyebutkan lambang bilangan secara berurutan serta menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, terlebih pada saat diminta untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal yang menyebabkan kemampuan berpikir simbolik anak masih rendah adalah karena pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah masih berpusat pada guru yang menyebabkan anak menjadi kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Anak - anak hanya mengikuti intruksi - intruksi yang diberikan oleh guru dan hanya melakukan pembelajaran yang berupa penugasan - penugasan

Selanjutnya hasil penilaian pada kelompok eksperimen diketahui bahwasanya secara keseluruhan berkategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rerata 86,46%. Artinya siswa telah mampu mengenal dan paham mengenai konsep bilangan dan lambang bilangan dengan baik tanpa harus diingatkan seperti apa bentuknya. Selain itu, anak-anak mampu mengenal huruf-huruf vokal dan konsonan dengan baik, hal ini ditandai dengan masih banyaknya anak-anak yang kebingungan saat diminta menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf vokal dan huruf-huruf konsonan. Mereka pun belum mampu untuk merepresentasikan benda-benda yang ada di sekitar dalam bentuk gambar maupun tulisan.

Berdasarkan hasil penilaian anak terhadap perkembangan kemampuan kognitif ditemukan banyak peningkatan khususnya pada kelompok anak eksperimen. Pada kelompok anak yang diberikan pembelajaran dengan media Loose Parts diperoleh penilaian peningkatan kemampuan kognitif yang sangat signifikan. Dimana mayoritas dari anak yang diberikan pembelajaran media Loose Parts sudah banyak yang mampu untuk mengeksplorasi sendiri tanpa harus dibantu maupun di arahkan oleh guru. Bahkan anak telah mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya dan berani untuk mengeksplorasi bentuk dari apa yang dihasilkan. Ada banyak hal yang bisa di eksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*, terlebih karena guru memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda di sekitarnya. Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Parts* lebih memperlihatkan strategi eksplorasi anak yang sudah jelas berada di awal setiap kegiatan. Jadi, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjelajahi, mengamati dan mempelajari berbagai komponen-komponen yang sudah disediakan.

Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta

Analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh media loose parts terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK ABA Karangasem Yogyakarta sesudah dilaksanakan kegiatan bermain menggunakan media Loose Parts. Adapun sebelum dilakukannya analisis inferensial, sebelumnya perlu dilakukan uji prasarat analisis yaitu dengan meliha kondisi sebaran data yang diperoleh yakni berdistribusi normal dan homogenitas.

Tabel 15. Uji Normalitas dan Homogenitas

Data Skor	Nilai Sig terhadap α	
	Uji Normalitas	Uji Homogenitas
Aspek belajar dan pemecahan masalah		
Kontrol Post	0,025 \leq 0,05 \rightarrow Tidak Normal	0,000 $<$ 0,05 \rightarrow tidak Homogen
Eskperimen Post	0,024 \leq 0,05 \rightarrow Tidak Normal	
Aspek berpikir logis		
Kontrol Post	0,032 \leq 0,05 \rightarrow Tidak Normal	0,340 $>$ 0,05 \rightarrow Homogen
Eskperimen Post	0,144 $>$ 0,05 \rightarrow Normal	
Aspek berpikir simbolis		
Kontrol Post	0,078 \leq 0,05 \rightarrow Normal	0,697 $>$ 0,05 \rightarrow Homogen
Eskperimen Post	0,200 $>$ 0,05 \rightarrow Normal	

Tabel 16. Uji Dependent Sample t-Test

Data Skor	Mean/MeansRank	Nilai Sig terhadap α
Aspek: belajar dan pemecahan masalah	75,63 $>$ 51,33	0,000 \leq 0,05 \rightarrow Signifikan: Berbeda*
Aspek: Berpikir logis	80,73 $>$ 51,11	0,000 \leq 0,05 \rightarrow Signifikan: Berbeda*
Aspek: Berpikir Simbolik	86,46 $>$ 41,11	0,000 \leq 0,05 \rightarrow Signifikan: Berbeda

Berdasarkan table 15 hasil uji asumsi (normalitas dan homogenitas) dapat disimpulkan bahwa mayoritas data dari aspek kemampuan kognitif pada setiap perlakuan dikatakan tidak berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena uji prasarat tidak terpenuhi keduanya maka analisis lanjutannya menggunakan metode non-parametrik. Selanjutnya untuk melihat adanya pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kemampuan Kognitif

maka akan dilakukan uji perbandingan dengan perlakuan kontrolnya. Adapun hasil analisis disajikan pada tabel 16.

Hasil analisis menunjukkan terbukti signifikan terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah setelah menggunakan pembelajaran dengan media *loose parts*. Artinya adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah setelah diberikannya pembelajaran dengan media *loose parts* dibandingkan dengan kemampuan anak yang tidak diberikan media pembelajaran. Dari hasil penelitian sebelumnya terkait penggunaan media *loose part* pada anak usia 4-6 tahun untuk kemampuan pemecahan masalah sederhana diketahui bahwasanya hasilnya menunjukkan bahwasanya percobaannya terbukti efektif dimana anak secara langsung terlibat menemukan sendiri bahan dipilih sesuai ide pikirnya disesuaikan dengan imajinasinya sehingga belajar memecahkan masalah atau menemukan solusi sederhana dari masalah yang dihadapinya (Lestarinigrum & Wijaya, 2020). Hal ini menunjukkan bahwasanya penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Terbukti terdapat perbedaan signifikan kemampuan kognitif anak pada aspek berpikir logis masalah setelah menggunakan pembelajaran dengan media *loose parts*. Artinya adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan pemecahan masalah setelah diberikannya pembelajaran dengan media *loose parts* dibandingkan dengan kemampuan anak yang tidak diberikan media pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Anisabela, Nan Rahminawati terkait penggunaan media *loose part* untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep ukuran pada anak menunjukkan bahwasanya dengan menggunakan media *loose part* anak dapat mengetahui ukuran besar kecil, hal ini termasuk kedalam konsep berpikir logis pada anak (Anisabela & Rahminawati, 2022). Dari data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwasanya media *loose part* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak.

Berikutnya dari hasil analisis menunjukkan terbukti signifikan terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak pada aspek berpikir simbolik setelah menggunakan pembelajaran dengan media *loose parts*. Artinya adanya peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek berpikir simbolik setelah diberikannya pembelajaran dengan media *loose parts* dibandingkan dengan kemampuan anak yang tidak diberikan media pembelajaran. Media *loose parts* terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal urutan angka dengan baik (Jarwani, 2022). Kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini termasuk pada kemampuan simbolik pada anak usia dini. dari hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu diketahui bahwasanya penggunaan media *loose part* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan analisis inferensial diperoleh terdapat perbedaan antara kemampuan kognitif pada anak yang diberikan media *loose parts* dengan yang menggunakan metode konvensional. Kemampuan anak setelah diberikan metode pembelajaran yang berbeda menunjukkan peningkatan yang signifikan dari sebelumnya, dimana anak terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam menerima pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media *loose parts* mengajak anak-anak lebih kreatif secara mandiri untuk menunjukkan eksplorasi dari imajenasi yang diinginkannya. Selain itu penggunaan media yang menarik sehingga akan lebih mudah diserap oleh anak karena sifat pembelajarannya yang tidak monoton dan membosankan. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan kognitif B di TK ABA Karangasem Yogyakarta.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh tingkat kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media *Loose Parts* jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak yang diberikan pembelajaran secara konvensional. Mayoritas anak yang diberikan media *Loose Parts* telah berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Artinya siswa dapat belajar secara mandiri tanpa dibantu oleh guru dan bahkan dapat berinteraksi dengan temannya

yang kesulitan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan, dimana anak jauh lebih mandiri dan mampu mengeksplorasi dengan cepat setiap tema-tema yang diberikan dalam pembelajaran. Media loose parts pada anak kelompok A RA Bina Amanah mengalami peningkatan dan ada perubahan proses pembelajaran (Witri, 2020). Sama halnya dengan penelitian Yeni penelitian menunjukkan pembelajaran berbasis STEAM dan Loose Parts secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia lima sampai enam tahun sehingga direkomendasikan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik (Nurjanah, 2020). Sebuah hasil kegiatan bermain loose parts memiliki keefektifan dalam pengembangan kognitif pada pemecahan masalah dimana seorang anak menggunakan proses berpikir dalam memecahkan masalah juga salah satu dari pengembangan kreativitas (Lestarinigrum & Wijaya, 2020).

Penggunaan media Loose Parts diharapkan anak memiliki tingkat kognitif yang kuat. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan kegiatan berpikir dan bagaimana bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Faktor kognitif merupakan peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar, karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan langsung dengan mengingat dan berpikir. Dalam penelitian ini terbukti bahwanya penggunaan media Loose Parts mampu meningkatkan tingkat kemampuan kognitif anak. Adapun tahapan dalam penggunaan media Loose Parts yang dapat menarik dan memberikan daya tarik kepada anak, yaitu adanya tahap tahap eksplorasi. Tahap eksplorasi disini anak akan mengeksplorasi apa yang ada dihadapan dan di sekitar kita. Dalam tahap eksplorasi anak akan dikenalkan dengan setiap benda-benda yang ada di sekelilingnya, sedangkan guru memosisikan dalam tahap edukasi yaitu memegang kendali atas kegiatan pembelajaran. Di sini guru memberikan pengarahan dan penjelasan terkait dengan benda-benda yang akan digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran. Seperti kotak balok, bisa di arahkan untuk dijadikan bangunan-bangunan sesuai dengan imajinasi anak, benda berbentuk benda-benda dilangit sebagai gambaran bahwasanya benda langit berbentuk lingkaran, limas, dll. Kemudian masuk dalam tahap eksperimen (uji coba) disini anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi akan imajinasi masing-masing sesuai dengan perintah dan arahan guru. Setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak (Siantajani, 2020). Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai Loose Parts dan memberikan invitasi serta provokasi. Kemudian tahap kreatif anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, Bagian teratas atau tahap terakhir yang ditunjukkan piramida Loose Parts adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai. Anak menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Loose Parts. Hal ini didukung dengan media Loose Parts yang digunakan serta sikap guru yang memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk menciptakan berbagai hal sesuai keinginan dan kemampuannya.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lailatul Mardiyah dan Habib Hambali terkait pengembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media loose part dan dipadukan dengan dilakukan dengan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat (Mardiyah & Hambali, 2022). Penggunaan media loose part juga dapat meningkatkan kreativitas anak, hal itu dapat dilihat dari aktivitas belajar anak (Nurliana et al., 2022).

Dari hasil penelitian ini, menunjukkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Loose Parts* telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak baik dalam aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Hal ini menunjukkan keberadaan media pembelajaran menjadi unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi materi dan peserta didik yang akan diajar, tentunya akan dapat mencapai hasil yang baik dari tujuan pembelajaran.

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah anak diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media *loose parts* pada proses pembelajaran, maka diperoleh adanya pengaruh media tersebut terhadap kemampuan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai signifikan masing-masing aspek kemampuan kognitif, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini, keluarga, teman, pembimbing dan segenap pihak sekolah yang telah membantu dari awal hingga akhir.

Daftar Pustaka

- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2(1), 46-50. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.896>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1-9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Chapnick, A. (2017). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205-221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175-181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasan, M. (2013a). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Diva Press.
- Hasan, M. (2013b). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press.
- Indarwati, A. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode: *Jurnal Psycho Idea*, 15(2), 109-118. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/PSYCHOIDEA/article/view/2450>
- Jarwani, J. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12-25. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp12-25>
- Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). Physical Development and Characteristics and Brain Development of Children of Basic Education Age. *Madaniyah*, 9(2), 217-236. <https://journal.stipemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/125>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69-82. <https://doi.org/10.24042/ajipauid.v3i1.6508>

- Karisma, I., Amilda, A., & Fahmi, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Az -Zahra Kota Pagaralam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4104-4115. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6127>
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104-115. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JOTE (Journal On Teacher Education)*, 4(1), 334-347. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5970>
- Mustakim, M., Fauziyah, N., Rahim, A. R., & Sukaris, S. (2020). Mengoptimalkan Golden Age Anak. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 2(4), 607. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v2i4.2059>
- Nur Istim, Hendratno, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19-31. <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672>
- Nurliana, Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451-460. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/246>
- Prameswari, T., & Anik Lestarinigrum. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24-34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulus*. PAUD. PT Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, & Yuliani, N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Suryawan, A., & Endaryanto, A. (2021). Perkembangan Otak dan Kognitif Anak: Peran Penting Sistem Imun pada Usia Dini. *Sari Pediatri*, 23(4), 279. <https://doi.org/10.14238/sp23.4.2021.279-84>
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Witri, R. I. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Loose Parts pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Batu*. Universitas Islam Malang.
- Yoni, A. (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Grup Kelas Inti Media.
- Zahra, A., & Harmawati, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. *Empathy Cons: Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7-19. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/emp/article/view/1612>

Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

14%

★ repository.radenintan.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%