



Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part

Agung Cahya Karyadi¹, Maria Rosa²

Universitas Trilogi Jakarta, Indonesia

E-mail correspondence to: cahyo@trilogi.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana pengaruh pemanfaatan media loose parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun yang mencakup memecahkan masalah, berfikir logis, berfikir kreatif, dan mengenal simbol di Paud SuryaKasih Rawa Bebek kelompok TK B. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dimana setiap siklusnya mengikuti langkah sistematis sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian dan kebutuhan parameter penelitian. Tahapan- tahapan penelitian meliputi: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Sebelum melakukan penelitian, diadakan penelitian pra tindakan untuk mengetahui hasil presentase awal meningkatkan kemampuan kognitif anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemampuan kognitif anak dapat meningkat setelah menggunakan media loose parts. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian kemampuan awal kognitif anak kelompok B rata-rata 34,97%. Setelah dilakukan tindakan kelas pada Siklus I meningkat menjadi 55,45% dan pada tindakan Siklus II meningkat menjadi 83,45%. Peningkatan dari Pra Penelitian ke Siklus 2 sebesar 48,48%. Media loose parts cukup efektif memberikan inspirasi dalam bermain pada anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini adalah memperdalam dan memperkaya wawasan bermain menggunakan pemanfaatan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Keywords: Anak Usia Dini Kritis; Kemampuan Kognitif; Loose Parts; Penelitian Tindakan Kelas.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya pembinaan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia yang dapat bersaing baik di Indonesia maupun di internasional (Jian, 2020; Mozaffar, 2020). Tentunya dalam menghadapi tantangan di abad 21, sistem menyeluruh yang dimulai dari 3 pilar penting yaitu, keluarga

(Hofmann, 2021), masyarakat (Zhang, 2021) dan pemerintah (Hu, 2021; Sheng, 2022; Zhe, 2022). Keluarga memiliki peran utama dalam mengenalkan nilai-nilai pendidikan, seperti anggota keluarga yang saling bekerjasama ada orang tua dan anak (McCormack, 2023; Naish, 2023a; Sudarti, 2023). Masyarakat memiliki peran selanjutnya setelah keluarga, pendidikan akan berjalan selaras jika masyarakat ikut mengambil bagian dalam hal ini (Jaruchainiwat, 2024; Nicholson, 2023). Masyarakat memiliki aturan yang disepakati bersama seperti budaya masyarakat (Jaruchainiwat, 2024; Voronov, 2022), tingkat sosial yang saling menghargai dan peranan sosial. Pemerintah Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik (van Rooijen, 2023; Wahyuni, 2023), dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan nilai agama dan moral, motorik, social emosional, bahasa, dan kognitif yang tepat agar anak dapat berkembang secara optimal.

Hal ini ditegaskan dalam Undang- undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan: "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut"

Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif (U Sulaiman, N Ardianti, Indonesia Jurnal 2019).

Kognitif adalah suatu proses berfikir (Fikriyati, 2023; Meng, 2020), yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat

Dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang standart pendidikan nasional dijelaskan bahwa adanya Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) salah satunya adalah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Berkembangnya kemampuan berpikir, dapat membuat anak menjadi mudah dalam menguasai pengetahuan yang luas dan umum sehingga anak memiliki kesiapan dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk membantu berkembangnya aspek kognitif, anak usia dini perlu dibekali dengan adanya pengalaman belajar yang telah dirancang berdasarkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan metode yang dapat mengembangkan aspek kognitif yaitu penggunaan media loose parts (ERV Dewi, H Hibana, M. Ali 2023).

Berdasarkan hasil penelitian awal di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur, ditemukan permasalahan perkembangan kognitif anak, dari populasi total 30 anak dalam satu kelas terdapat 20 anak yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitifnya. Dari permasalahan yang ditemukan peneliti, tahapan perkembangan kognitif, kemampuan pemecahan masalah anak belum mampu memecahkan masalahnya sendiri, anak belum mampu menunjukkan sikap kreatif, anak belum mampu berfikir logis dan belum mampu berfikir simbolis dimana anak-anak masih terpolo dengan pembelajaran yang bersifat penugasan dengan alat dan bahan yang telah ditentukan oleh guru. Dengan demikian dibutuhkan metode pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan kognitif tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sifatnya terbuka seperti loose parts. Menurut Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, Loose parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.

Dari definisi tersebut, maka ketika anak bermain dengan loose parts, anak dapat memainkan loose parts sesuai keinginan anak. Loose parts memiliki sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dan sebagainya, yang secara langsung pembelajaran berpusat kepada anak. Selain meningkatkan kemampuan kognitif anak, media loose parts dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang lainnya.

Kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" secara harafiah berarti perantara atau pengantar (Septy Nurfadhilah, 2021 Media Pembelajaran). Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam buku Arief Sadiman, dkk, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Adapun batasan yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sed emikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyampaian

informasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran secara keseluruhan merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Media yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik serta sesuai tujuan pembelajaran. Tujuan pemanfaatan media dalam pembelajaran adalah untuk mengefisienkan proses pembelajaran. Secara umum dapat dikatakan media mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistic
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- c) Menimbulkan semangat belajar, interkasi lebih langsung antara siswa dan sumber belajar
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Memberi rangsangan, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Istilah Loose Parts mulai digunakan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek kelahiran London bernama Simon Nicholson yang menerbitkan karyanya tentang "How Not to Cheat Children – the Theory of Loose Parts". Nicholson mengatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang terbuka maka memungkinkan anak menjadi seorang penemu dengan adanya interaksi anak dengan lingkungan.

Nicholson menggambarkan Loose Parts sebagai "variable" yang menyediakan contoh-contoh seperti berbagai material dan bentuk, bau-bau dan fenomena fisik lainnya seperti listrik, magnet dan gravitasi; media seperti gas dan cairan; suara, musik, gerakan; reaksi kimia, masakan dan api; orang, tanaman, kata, konsep, dan ide. Dengan semuanya itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.

Loose parts berasal dari bahasa inggris yang berarti bagian longgar. Dalam sebuah permainan, bagian yang longgar adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dan dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Mereka adalah bahan tanpa set arah tertentu yang dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lainnya. Loose parts adalah bahan yang dapat di pindahkan, di bawa, di gabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Loose parts menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

Menurut Sally Haughey, pendiri Fairy Dust Teaching, Loose parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain Dapat berupa benda alam yang sintesis. Dari definisi tersebut, maka ketika anak bermain dengan loose parts, anak dapat memainkan loose parts sesuai keinginan anak. Loose parts memiliki sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dan sebagainya.

Diane Khasin sebagai peneliti tentang Technology Incuiury Based learning menuliskan di dalam blog-nya bahwa dengan bermain loose parts maka anak akan menjadi pencipta/perancang dari pada sekadar menjadi pemakai (Loose Parts: Children as Creators rather than Consumers). Kashin mengatakan bahwa loose parts merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak

berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Loose Parts adalah bahan-bahan atau benda terbuka yang dapat dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, dirancang ulang, disejajarkan dengan berbagai benda lain untuk menstimulasi daya kognitif dan memiliki karakteristik sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dan sebagainya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas, dimana peneliti sebagai guru yang berperan sebagai peneliti dan melakukan intervensi terhadap permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas. Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yaitu model dari siklus ke siklus dengan target meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pemanfaatan media loose parts dalam pembelajaran. Siklus ini pada dasarnya meliputi tahap-tahap sebagai berikut (Caldwell, 2023; Pereira, 2023): (a) perencanaan, (b) tindakan, (c) observasi, (d) refleksi, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang, tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya, berikut seterusnya sehingga membentuk spiral.

Dimana dalam penelitian dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan media loose parts yang mencakup kemampuan memecahkan masalah (Naish, 2023b; Simoncini, 2021), kemampuan berfikir kreatif kemampuan berfikir kritis dan kemampuan membaca simbol. Dalam penelitian di atas kita dapat analisis bahwa belum ada penelitian yang membahas kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan media loose parts dan bagaimana media loose parts dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah berkembangnya kemampuan kognitif anak setelah dilakukan pembelajaran dengan media Loose Parts. Peneliti berharap dari siklus yang dilakukan mencapai ketuntasan perkembangan kognitif dengan media loose parts untuk anak sebesar 75% dari seluruh anak yang ada. Besaran presentase kriteria keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun diperoleh dari standar operasional kurikulum Paud SuryaKasih Rawa Bebek Jakarta Timur.

Hasil dan Pembahasan

Dalam menggunakan media Loose Parts dengan memperhatikan penyajian atau penataan alat main (invitasi) yang semenarik mungkin sehingga dapat mengundang anak untuk bermain. Penggunaan bahasa provokasi sebagai konsep awal anak(perencanaan ide dan kreatifitas anak), baik dapat berupa kalimat atau gambar sehingga menstimulus anak usia dini mengembangkan ide dan kreatifitasnya dalam membuat suatu project. Mencari tema yang sederhana dan dekat dengan anak, akan jauh lebih mudah mengembangkan imajinasi anak usia dini. Dengan penggunaan media Loose Parts akan menstimulus anak untuk berfikir terbuka (Kusumaningsih et al., 2024), berfikir kritis dan dapat mengenali masalah yang dihadapi dalam bermain, serta memberikan kebebasan pada anak dalam bermain sejak usia dini. Diharapkan anak usia dini sudah terbiasa berfikir kritis sehingga menciptakan generasi penerus bangsa yang dapat memecahkan masalahnya sendiri dengan pengalaman bermain media Loose Parts.

Dengan pembelajaran dengan media Loose Parts Guru dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan mengembangkan permainan menggunakan media loose parts anak diberikan kebebasan dalam berfikir kritis, memberikan kesempatan anak untuk belajar dengan banyak media dan pengalaman yang baru. Media loose parts yang sifatnya terbuka dan lepasan dapat dijumpai di sekolah, di rumah maupun dimanapun. Dan bermain

menggunakan media loose parts dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud SuryaKasih Rawa Bebek. Tidak semua bahan media loose parts aman digunakan dalam kegiatan bermain bersama anak. Untuk itu hendaknya guru, orang tua atau para praktisi di bidang pendidikan anak lebih selektif dalam memilih bahan media loose parts dan memperhatikan standar keamanan alat main anak/media bermain anak.



Gambar 1. Media invitasi loose parts dengan tema "kesukaanku" dan sub tema "mainanku"

Pada Gambar 1 di atas, terlihat penataan invitasi yang dibuat dengan tema "kesukaanku" dan sub tema "mainanku". Penataan invitasi ini untuk anak usia 5-6 tahun (Kelompok TK B). Material loose parts di tata sedemikian rupa untuk memantik minat anak dalam bermain. Dalam hal ini guru menjelaskan di awal dahulu tentang tema, sub tema dan sub-sub tema yang sudah ditentukan sebelumnya dengan kesepatan anak-anak dan guru (Triono et al., 2023). Dalam penataan di invitasi, ada bahasa provokasi yang diletakkan dalam invitasi sebagai literasi. Sebelum membuat invitasi, kita sudah sepakat di awal pembahasan yang kita akan pelajari selama 2 minggu ke depan adalah bermain(kesukaanku) di taman.

Hal ini menjadi acuan dalam pemilihan material loose parts yang akan digunakan seperti: kelapa kecil (Syafuddin et al., 2022), batu-batuan, selongsong, kain, jepitan baju, batang kayu, kain flannel dan potongan kayu. Dengan barang-barang yang memantik sesuai dengan gambar taman yang diberikan, diharapkan anak-anak dapat mengaplikasikan ke dalam project. Saat pembelajaran pembuatan project, anak-anak mengambil bahan material loose parts dan membangun taman sesuai dengan imajinasinya (Darmayanti et al., 2022). Dan tidak butuh waktu lama, anak-anak bahkan membuat taman dengan alat main (playground) di dalam taman. Anak-anak menjadikan selongsong plastik sebagai pagar tamannya dan pinggir kolam ikan (Rahmawati et al., 2023); anak-anak membuat ranting-ranting pohon sebagai jungkat-jungkit. Tidak hanya itu, anak-anak mengikatkan biji kelapa dengan tali dan menjadikan alat pancing untuk memancing di kolam yang ada di taman.



Gambar 2. Media invitasi loose parts dengan tema "matematika" dan sub tema "perbandingan"

Pada gambar 2 di atas, terlihat penataan invitasi yang dibuat dengan tema "matematika" dan sub tema "perbandingan" (Darmayanti, 2023). Penataan invitasi ini untuk anak usia 4-5 tahun

(Kelompok TK B). Hal ini menjadi acuan dalam pemilihan material loose parts yang akan digunakan seperti: balok kayu halus, balok kayu kasar, kerrang, rumput, pspn kayu dan mainan pelengkap seperti harimau dan jerapah. Anak bisa mengenal matematika sejak dini melalui konsep perbandingan (Safitri, Setiawan, Darmayanti, et al., 2023), persamaan, ukuran, bentuk, berat bahkan berhitung. Saat kegiatan pembelajaran, anak-anak mengambil benda-benda tersebut dan menata sesuai ide dan imajinasinya. Seperti mengurutkan ukuran dari besar ke kecil, Menyusun benda dari yang paling besar sampai paling kecil membentuk menara. Anak usia dini belajar menghitung benda-benda yang digunakan. Pada bagian ini, anak merasa sangat puas jika bisa menyusun benda ke atas dan tidak jatuh (seimbang).



Gambar 2. Media invitasi loose parts dengan tema "numerasi" dan sub tema "berhitung"

Pada gambar 3 di atas, terlihat penataan invitasi yang dibuat dengan tema "numerasi" dan sub tema "berhitung". Penataan invitasi ini untuk anak usia 3-4 tahun (Kelompok PG). Material loose parts di tata sedemikian rupa untuk memantik minat anak dalam bermain terutama melalui angka. Dalam hal ini guru menjelaskan di awal dahulu tentang angka 1-10. Material loose parts yang digunakan seperti (Mukarima et al., 2024): flash card angka (Ardiyanti et al., 2024), daun pisang (Astuti et al., 2023), ape jari tangan, batu, bunga pakis, kerng, biji sawo dan batu-batu karang yang berukuran kecil. Diharapkan anak-anak dapat terangsang untuk bermain setelah melihat penataan invitasi loose parts dan dapat mengaplikasikan ke dalam project. Saat pembelajaran anak-anak mengambil sesuai flash card angka dan menghitung jumlah benda sesuai flash card angka tadi (Pratama et al., 2023). Ada juga yang mengambil APE jari dan melipat satu jarinya, kemudian anak tersebut menghitung sis acari yang tidak terlipat.



Gambar 3. Media invitasi loose parts dengan tema "negara" dan sub tema "pancasila"

Pada gambar 3 di atas, terlihat penataan invitasi yang dibuat dengan tema "Negara" dan sub tema "Pancasila". Penataan invitasi ini untuk anak usia 5-6 tahun (Kelompok TK B). Material loose parts di tata sedemikian rupa untuk memantik minat anak dalam bermain dan menambah wawasan mengenai Pancasila. Anak bisa mengenal lambang Pancasila beserta isi silanya sejak dini melalui lambang gambar. Saat kegiatan pembelajaran, anak-anak mengambil benda-benda tersebut dan menyusun sesuai ide dan imajinasinya. Material yang digunakan masih menggunakan media loose parts seperti : biji sawo yang berwarna orange dan hijau, batu-batuan,

karang, kayu, daun kering, kapas dan kerrang. Dalam penataan juga ada gambar Garuda Pancasila untuk membangun wawasan anak usia dini dalam Memahami lambang Pancasila. Dalam bermain anak-anak membuat padi dan kapas menggunakan ranting kayu, biji sawo dan kapas yang disusun seperti padi kapas sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Bahkan anak bisa menyebutkan kalau padi dan kapas adalah lambang sila ke 5 dari Pancasila.

Tabel 1. Hasil Penelitian Per Siklus

Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
34,97%	55,45%	83,45%	48,48%

Tabel di atas menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 48,48% dan kemampuan kognitif anak mencapai 83,45% (Safitri, Setiawan, & Darmayanti, 2023). Kemampuan kognitif anak mencapai 83,45% memiliki arti bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif dari belum muncul hingga berkembang sangat baik. Peningkatan kemampuan kognitif anak merujuk pada perubahan kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, membaca simbol dan memecahkan masalah. Berdasarkan perbandingan presentase kemampuan kognitif anak pada Pra Siklus dengan data pada siklus-siklus 1 terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 20,48% setelah diberikan tindakan berupa media loose parts dalam bermain (Yuniwati, 2024). Perlu dilakukan siklus dikarenakan rata-rata kemampuan kognitif anak belum mencapai indikator kemampuan kognitif secara maksimal. Selain itu adanya siklus lanjutan untuk memantau signifikansi kenaikan yang ada (Setiawan & Waluyo, 2023). Maka peneliti memberikan tindakan kembali dalam siklus ke 2. Pada siklus ke 2 ternyata terbukti adanya peningkatan presentase sebesar 28% dan tercapainya indikator keberhasilan sebesar 83,45%.

Kesimpulan

Kemampuan kognitif anak merupakan salah satu aspek yang penting dalam tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun. Kemampuan kognitif yang meliputi, berfikir logika, kreatif, mengenal simbolis dan berfikir kreatif dalam perkembangan bermainnya dapat diberikan stimulus dengan pembelajaran menggunakan media loose parts. Hal ini nampak sangat signifikan proses perkembangannya. Tingkat pencapaian kognitif anak usia dini sangat bergantung dengan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.

Referensi

- Ardiyanti, B., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Etnomatematika Bangunan Pionering Pramuka terhadap Minat dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 156–161.
- Astuti, T., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sugianto, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 39–45.
- Caldwell, H. A. T. (2023). Impact of an outdoor loose parts play intervention on Nova Scotian preschoolers' physical literacy: a mixed-methods randomized controlled trial. *BMC Public Health*, 23(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-023-16030-x>
- Darmayanti, R. (2023). ATM sebagai bahan ajar dalam membantu pemahaman bilangan PI siswa SD, matematikanya dimana? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2).
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Muhammad, Y., & da Silva Santiago, P. V. (2022). Analysis of Students' Adaptive Reasoning Ability in Solving HOTS Problems Arithmetic Sequences and Series in Terms of Learning Style. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 73–90.
- Fikriyati, M. (2023). Use of Loose Part Media With Cardboard and Sand Materials in Islamic Children's Schools. *Nazhruna: Jurnal*

- Pendidikan Islam, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2858>
- Hofmann, M. (2021). Towards Human and Robot Collaborative Ergonomic Handling of Long Parts with a Loose Grip. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, 620, 249–259. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72632-4_18
- Hu, J. (2021). Diagnostic of Loose Parts Event in Water Chamber of Steam Generator. *Hedongli Gongcheng/Nuclear Power Engineering*, 42(4), 254–258. <https://doi.org/10.13832/j.jnpe.2021.04.0254>
- Jaruchainiwat, P. (2024). Promoting young children’s creative thinking, social skills, and attention using guided play and loose parts. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(1), 121–128. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2024.45.1.13>
- Jian, J. (2020). Case Analysis of Loose Parts Alarm in Nuclear Power Plants. *Hedongli Gongcheng/Nuclear Power Engineering*, 41(2), 198–202. <https://doi.org/10.13832/j.jnpe.2020.02.0198>
- Kusumaningsih, D., Wibawa, S. A., & Lestari, J. T. (2024). Mengapa guru bahasa Inggris mengajar bahasa Indonesia? Pendapat siswa EFL tentang bahasa Indonesia di kelas bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3.
- McCormack, G. R. (2023). Loose parts and risky play: playworker perspectives on facilitating a community-based intervention in local parks during the COVID-19 pandemic. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*. <https://doi.org/10.1080/14729679.2023.2254863>
- Meng, J. (2020). Researches on Loose Parts Detection Method with Low Signal Noise Ratio. *Zhendong Ceshi Yu Zhenduan/Journal of Vibration, Measurement and Diagnosis*, 40(2), 222–229. <https://doi.org/10.16450/j.cnki.issn.1004-6801.2020.02.002>
- Mozaffar, R. (2020). Manufactured play equipment or loose parts? Examining the relationship between play materials and young children’s creative play. *Place, Pedagogy and Play: Participation, Design and Research with Children*, 11–30.
- Mukarima, U. S., Wawan, W., Setiawan, A., Ningsih, E. F., & Choirudin, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Pembelajaran Magic Board untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 152–155.
- Naish, C. (2023a). An exploration of parent perceptions of a take-home loose parts play kit intervention during the COVID-19 pandemic. *PLoS ONE*, 18(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0292720>
- Naish, C. (2023b). An Observational Study on Play and Physical Activity Associated with a Recreational Facility-Led Park-Based “Loose Parts” Play Intervention during the COVID-19 Pandemic. *Children*, 10(6). <https://doi.org/10.3390/children10061049>
- Nicholson, S. (2023). The theory of loose parts. *Alternative Learning Environments*, 222–228. <https://doi.org/10.4324/9781032659718-23>
- Pereira, J. V. (2023). Playing at the Schoolyard: “The Who’s, the What’s and the How Long’s” of Loose Parts. *Children*, 10(2). <https://doi.org/10.3390/children10020240>
- Pratama, G. C., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 23–27.
- Rahmawati, I., Anwar, M. S., Saputra, A. A., & Fauza, M. R. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas X MA Maâ€™arif Roudlotul Tholibin Kota Metro. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2, 91–105.
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57–61.
- Safitri, E., Setiawan, A., Darmayanti, R., & Wardana, M. R. F. (2023). Pinokio dalam Pembelajaran Matematika Materi Geometri untuk Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 106–113.
- Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Tarian Kreasi Tradisional Dolanan Meningkatkan Kemampuan Seni Anak SD Negeri 1 Bendoharjo. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1, 34–38.
- Sheng, L. (2022). Mass estimation method of loose parts based on function model. *Journal of Physics: Conference Series*, 2184(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2184/1/012005>
- Simoncini, K. (2021). Pop-up loose parts playgrounds: learning opportunities for early childhood preservice teachers. *International Journal of Play*, 10(1), 93–108. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1878775>
- Sudarti. (2023). Implementation of numeration literacy through loose part in TK Islam orbit 2 Surakarta. *AIP Conference Proceedings*, 2727. <https://doi.org/10.1063/5.0151674>
- Syaifuddin, M., Darmayanti, R., & Rizki, N. (2022). Development of a two-tier multiple-choice (TTMC) diagnostic test for geometry materials to identify misconceptions of middle school students. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 7(2).
- Triono, T., Darmayanti, R., Saputra, N. D., Afifah, A., & Makwana, G. (2023). Open Journal System: Assistance and training in submitting scientific journals to be well-indexed in Google Scholar. *Jurnal Inovasi Dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2, 106–114.
- van Rooijen, M. (2023). “It Is Scary, but Then I Just Do It Anyway”: Children’s Experiences and Concerns about Risk and Challenge during Loose Parts Play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(22). <https://doi.org/10.3390/ijerph20227032>
- Voronov, A. V. (2022). Experience of using loose parts monitoring systems at Novovoronezh NPP. *Nuclear Energy and Technology*, 8(3), 203–209. <https://doi.org/10.3897/nucet.8.94106>
- Wahyuni, S. (2023). ‘Treasure hunt’: Using loose parts media to develop social financial education model for early children. *Heliyon*, 9(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17188>
- Yuniwati, E. D. (2024). Pemanfaatan Kebun Pangan Universitas Sebagai Sarana Pengajaran Hortikultura: Belajar dari Pengalaman Proyek. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 3, 135–143.
- Zhang, L. (2021). A loose parts location method based on empirical mode decomposition and coordinate optimization. *Beijing Huagong Daxue Xuebao (Ziran Kexueban)/Journal of Beijing University of Chemical Technology (Natural Science Edition)*, 48(4), 57–63. <https://doi.org/10.13543/j.bhxbzr.2021.04.007>
- Zhe, N. (2022). A Continuous Short RMS-Based Grid Time Difference Localization Method for Reactor Loose Parts. *2022 Global Reliability and Prognostics and Health Management Conference, PHM-Yantai 2022*. <https://doi.org/10.1109/PHM-Yantai55411.2022.9941792>