

Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Euis Siti Badriyah¹, Hibana, Mukhamad Hamid Samiaji³

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta¹

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta²

Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto³

Email: isbad.badriyah12@gmail.com¹ hibanayusuf@gmail.com²

mukhamadhamid@gmail.com³

Received: 12 April 2022

Reviewed: 15 Mei 2022

Accepted: 20 Juni 2022

Abstract

One of the potential developments of early childhood is the cognitive development of children, and loose part is a media material for teaching a use in children's learning is never ending, loose part teaching materials can be used as a tool to explore various aspects including; Problem solving, Creativity, Concentration, Fine motoric, Gross motoric, Science, Language development (Literacy), Art (Art), Mathematical thinking logic (math), Engineering (Engineering) and Technology (Technology). The purpose of this research is to develop cognitive aspects of early childhood through freelance teaching materials. The method used in this research is Classroom Action research. The results of the Class Action research at PAUD Nurul Hidayah Garut, the ability of 10 children in developing their cognitive obtained in Cycle I was considered less than optimal so that improvements were needed in Cycle II. In Cycle II there was an increase in the child's ability in fine motor development according to the expected target, so this research was stopped in Cycle II.

Keywords: Early childhood; Cognitive; loose parts.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah wadah untuk membimbing anak pada rentang usia 0-6 tahun melalui pembelajaran atau pengajaran yang dapat menstimulus aspek perkembangan dan pengetahuan anak untuk mempersiapkan serta mencetak generasi yang lebih unggul. Begitu juga penjelasan pendidikan anak usia dini dalam UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini di Indonesia mengalami berkembang yang sangat pesat dari tahun ke tahun, pada generasi saat ini PAUD berubah menjadi pendidikan yang wajib dilakukan sebelum memasuki masa sekolah dasar, sehingga muncul perhatian dari pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga.

Menurut Yuliani (2011:6) Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap perilaku dan agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Sejalan dengan itu, menurut Sujiono perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat menyusun strategi secara kreatif, berpikir kritis. Pengembangan kognitif dilakukan dengan rancangan pembelajaran yang dapat bermakna bagi anak. (Sujiono, 2014).

Anak usia dini sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali berbagai pengetahuan baru, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan permainan media loose parts. Media permainan loose parts merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan media permainan loose parts dikenalkan pada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak.

Salah satu dari potensi perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif anak, dan loose part merupakan suatu media bahan untuk mengajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya, bahan ajar loose part dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek meliputi; Pemecahan masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Motorik halus, Motorik kasar, Sains, Pengembangan bahasa (Literasi), Seni (Art), Logika berfikir matematika (math), Teknik (Engineering) dan Teknologi (Technology).

Metode bermain menggunakan permainan loose parts sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media loose parts, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Dengan bermain loose parts anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya,

memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru.

Tujuan pembelajaran dengan media bahan loose part adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkeaktivitas dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna.

Melalu media permainan loose parts ini, anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru atau orang tua harus mampu memberikan stimulus menggunakan media dan alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan anak, menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang selalu mencintai dan menghargai lingkungan.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) dan menunjuk pada proses pelaksanaan yang dikemukakan Kemmis dan McTaggart yang menggunakan sistem spiral dimana setiap Siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Adapun rancangan penelitian dalam pelaksanaan dalam setiap Siklus adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan dalam bentuk rancangan program pembelajaran harian (RPPH), membuat dan melengkapi alat peraga, menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan permainan berbahan loose part, Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk *check list* untuk mengungkap kemampuan anak dalam mengembangkan fisik motoriknya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan dalam RPPH. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan berbahan loose part.

3. Pengamatan/ Observasi

Observasi yang dilakukan dalam Siklus ini adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain, pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi berbentuk *check list* yang berisi tentang aspek kemampuan anak dalam mengembangkan kognitifnya.

4. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang terjadi selama proses pelaksanaan tindakan oleh peneliti. Refleksi dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan, mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan, mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan tindakan di siklus berikutnya, dan menganalisis hasil kemampuan anak dalam mengembangkan kognitifnya, dan pengambilan keputusan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara untuk mencatat perkembangan kognitif anak dalam pelaksanaan kegiatan bermain loosepart. Untuk efektivitas kegiatan pembelajaran, digunakan analisis data menggunakan penilaian berikut uji persentase: $P = \frac{n}{N} \times 100\%$. Hasil penelitian ini mengacu pada perubahan aktivitas anak didik dalam belajar dan capaian perkembangan kognitifnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di PAUD Nurul Hidayah Garut dalam waktu dua minggu yaitu pada tanggal 23-30 Mei 2022. Subjek penelitian adalah kelompok B usia 5-6 tahun dengan jumlah siswa 10 orang yang terdiri dari 1 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan meliputi empat tahap/kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengamatan (observasi) terhadap pelaksanaan tindakan siklus I meliputi observasi kegiatan anak. Masing-masing kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan hal yang dipersiapkan peneliti adalah:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang berhubungan dengan perkembangan kognitif
- b) Mempersiapkan bahan loose part untuk kegiatan bermain
- c) Menyusun instrumen lembar pengamatan

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Langkah tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran melakukan pembelajaran STEAM dengan menggunakan bahan loose part pada siklus I sesuai dengan perencanaan yang telah di susun. Kegiatan ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutup).

Pada kegiatan awal, peneliti menerapkan SOP pembukaan seperti membaca do'a sebelum belajar dan menghafal surah-surah pendek, kemudian memberikan pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan di hari tersebut. Pada kegiatan inti, anak diberikan kebebasan bermain dengan berbagai media loose part untuk membuat sebuah

karya. Dan pada kegiatan penutup, anak diberikan penguatan atau pertanyaan seputar kegiatan yang telah dilaksanakan.

3. Tahap Pengamatan

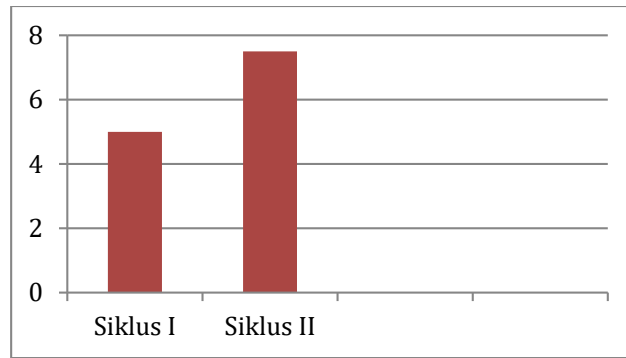
Pengamatan yang dilakukan dalam Siklus ini adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain, pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi berbentuk check list yang berisi tentang aspek kemampuan anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mampu mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang terjadi selama proses pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan, mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan, mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan tindakan di siklus berikutnya, dan menganalisis hasil kemampuan anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya, dan pengambilan keputusan.

Pada siklus I kemampuan yang diperoleh anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya dengan kegiatan menyusun huruf dari sedotan dan membuat mobil-mobilan dari dus bekas dari 10 anak memiliki nilai MB, BSH dan BSB masih kurang optimal yaitu 50%. Hal ini dikarenakan di sekolah setiap harinya sangat jarang menggunakan alat permainan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, pendidik yang kurang berkompeten dan sarana prasarana yang kurang memadai menjadi salah satu faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak.

Pada siklus II kemampuan yang diperoleh anak dalam mengembangkan motorik halusya dengan kegiatan menyusun cangkang kerang menjadi bentuk geometri, mewarnai dengan pasir putih yang telah diberikan pewarna dan membuat bingkai foto dari kardus bekas dihiasi cangkang kerang dari 10 anak memiliki nilai BSH dan BSB sudah bisa dikatakan cukup baik yaitu 75%. Hal ini terjadi dikarenakan pada kegiatan sebelumnya anak sudah mulai mengerti akan kreatifitas yang bisa dikembangkan dan kemampuan kognitifnya.



Grafik perkembangan siklus I dan Siklus II

Simpulan

Perkembangan kognitif merupakan tahapan kemampuan anak untuk terus belajar serta berkembang sesuai usianya, sehingga dalam perkembangannya dibutuhkan berbagai stimulasi yang tepat untuk anak usia dini. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu di kembangkan. Seorang pendidik dapat merancang kegiatan main, seperti menggunakan bahan loose part.

Loose part merupakan bahan-bahan yang terbuka, terpisah, dapat disatukan kembali, dibawa, digabung, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri atau digabung dengan bahan-bahan lain. Loose part bersifat fleksibel sehingga anak bisa menggunakannya sesuai dengan kehendak anak. Bermain bahan loose part dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Tujuan pembelajaran dengan media bahan loose part adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkeaktivitas dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna.

Berdasarkan penelitian Tindakan Kelas di PAUD Nurul Hidayah Garut, hasil kemampuan 10 orang anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya yang diperoleh pada Siklus I dinilai masih kurang optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan pada Siklus II. Pada Siklus II terjadi peningkatan dalam kemampuan anak dalam perkembangan motorik halus sesuai target yang diharapkan, sehingga penelitian ini dihentikan pada Siklus II.

Daftar Pustaka

- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118–130.
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>

- Hayati, F., Bina, U., & Getsempena, B. (2021). P-ISSN Jurnal Ilmiah Mahasiswa MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PEMBELAJARAN STEAM DENGAN MENGGUNAKAN BAHAN LOOSE PART PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT SYEIKH ABDURRAUF. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Kurnia, A., & Nasrudin, D. (2022). Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM- Loose Parts pada Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3727–3738. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2372>
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nipriansyah, N., Sasongko, R. N., Kristiawan, M., Susanto, E., & Arinal Hasanah, P. F. (2021). Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8598>
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 0(0), 512–518. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>
- 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://doi.org/https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Prameswari, T., & Anik Lestaringrum. (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>
- Priyanti, N. Y., Astria, A., Maemunah, M., Apriani, D., & Sandina, S. (2021). Loose Part Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254–259. <https://doi.org/10.37010/kangmas.v2i3.339>
- Putri, M. D. W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 3(3), 181–185. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/view/480/359>
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>

Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran Steam pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, III(1), 105–114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). the Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1.
<https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>