

Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Di Tk Al- Azhar Kecamatan Kowel Pamekasan

Received: 18 Mei 2023

Revised: 20 Mei 2023

Accepted: 28 Mei 2023

Uswatun Hasanah, Musayyadah, Dewi Pusparini

Prodi PG Paud Universitas Islam Madura, Jl Raya Bettet Pamekasan,
Jawa Timur , Indonesia

e-mail: uunghs970@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Al-Azhar Kecamatan Kowel Kabupaten Pamekasan kelompk B1 jenis penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi media *loose part* untuk perkembangan anak usia 5-6 tahun di Tk Al- Azhar mampu meningkatkan perkembangan kognitifnya. Hal ini dapat di lihat dari anak-anak mampu menyebutkan angka menggunakan lambang bilangan, mencocokkan angka dan mampu mempresentasikan benda dalam bentuk gambar maupun tulisan.

Kata kunci: Media *Loose Part*, Kognitif

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebagai peletak dasar dalam perkembangan pribadi anak, kemampuan fisik kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual. Anak yang mendapatkan pendidikan pengarahan yang tepat sejak dini akan meningkatkan derajat kesejahteraan dalam masa yang akan datang. Mulyasa (2012:43)

Anak merupakan individu yang unik dan mempunyai karakteristik tersendiri, mereka akan menemukan hal-hal baru di sekitarnya dan menanyakan dengan kata sederhana. Anak usia dini adalah anak yang berada di masa *golden age* (masa keemasan), dimana otak dan fisik anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak, pola pikir dan prilakunya. Masa *golden age* di mulai dari rentang usia 0-5 tahun. karena di masa inilah yang dapat menentukan kepribadian anak. Ada 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu: nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus), Bahasa, sosial emosional dan seni, dari perkembangan

tersebut anak harus di perhatikan dan diberikan stimulasi sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk membantu anak dalam perkemabangan dan pertumbuhannya secara menyeluruh melalui rangsangan yang di berikan oleh guru, selain itu pendidikan anak usia dini dapat melatih kemandirian anak agar bisa beradaptasi dengan lingkungan baru.

Berdasarkan UU No. 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak usia lahir sampai usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Ki Hajar Dewantara seorang tokoh pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa peka atau masa penting bagi kehidupan anak, dimana pada masa tersebut masa terbukanya jiwa anak sehingga segala pengalaman yang di terima anak pada masa usia di bawah 7 tahun akan menjadi dasar jiwa yang menetap, sehingga pentingnya pendidikan di dalam masa peka bertujuan menambah isi jiwa bukan merubah dasar jiwa. Pemberian rangsangan untuk membantu menstimulasi terhadap perkembangan anak melalui metode bermain di butuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah di temukan di lingkungan sekitarnya, berupa bahan alam dan bahan lainnya.

Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan individu atau kelompok yaitu dengan menggunakan *media loose part*. *Loose part* adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan alam yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara (kilburn:2014). *Loose Part* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan keterampilan anak, media pembelajaran ini mudah di temukan dari alam sekitar seperti batu-batu, kerang, ranting, dan biji-bijian. *Media loose part* dapat membantu anak dalam perkembangannya, anak dapat menggabungkan, memindahkan dan menghitung jumlah yang ada di media tersebut. Penggunaan *loose part* harus di dampingi guru agar anak dapat memahami bagaimana cara menggunakannya sehingga guru dapat memanfaatkan *loose part* sebagai media yang dapat membantu anak dalam perkembangan kognitifnya.

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 (Sujiono:2014). Kognitif yaitu perubahan yang terjadi dalam otak anak sehingga anak dapat memecahkan masalah, berfikir logis, mengenal symbol, menyebutkan jumlah hitungan dan mampu memecahkan persoalan sederhana secara kongrit. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, guru dapat menyediakan media pembelajaran yang mudah untuk bisa di mainkan.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 21 bulan Desember tahun 2022, peneliti menemukan permasalahan yang ada di TK. Al-Azhar Kowel Pamekasan terkait anak yang kurang mampu dalam perkembangan kognitif. Melihat proses pembelajaran di lembaga tersebut yang lebih menekankan mengaji dan membaca, dimana guru hanya memberikan rangsangan melalui buku majalah tanpa adanya media yang membantu perkembangan mereka sehingga anak merasa jenuh dan tidak fokus mengikuti KBM yang sedang di laksanakan. Proses pembelajaran yang demikian guru hanya memberikan tugas dari buku majalah saja tanpa adanya media yang mendukung, sehingga anak malas untuk merespon, mereka lebih memilih berbicara dengan temannya.

Kurangnya interaksi antara anak dan guru, akan berdampak pada perkembangan mereka. Sebagai guru harus mempunyai ide kreatif agar bisa memanfaatkan bahan di sekitarnya untuk di jadikan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan, sehingga anak akan tertarik dari adanya media baru yang mereka temui. Hal yang di temukan peneliti yaitu adanya permasalahan pada aspek perkembangan kognitif anak yang belum berkembang secara optimal seperti, anak masih belum mampu dalam berfikir simbolik atau sulit menyebutkan dan mengingat jumlah hitungan yang di berikan oleh guru. Anak kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, Dimana mereka masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyebutkan angka melalui menghitung menggunakan jari-jari mereka.

2. Metode

Jenis Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dimana data dalam penelitian tidak dapat diuji dengan statistik (ronny kountur, 2004). Penelitian kualitatif merupakan salah suatu penelitian yang dihasilkan berdasarkan ucapan, kata-kata, gambaran dari perilaku seseorang yang diamati sehingga menghasilkan data deskriptif.

Penelitian Ini Bertempatkan Di Dusun Panggung Desa Kowel Kecamatan Kowel Kabupaten Pamekasan tepatnya di TK Al-Azhar kecamatan kowel kabupaten pamekasan, merupakan lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan dinas pendidikan yang berdiri pada tahun 2004 sehingga dapat memfasilitasi anak usia dini bagi masyarakat.

Penelitian ini mengarah pada lembaga tersebut di sebabkan karena adanya anak yang masih kurang mampu dalam berfikir simbolik seperti anak masih membutuhkan bantuan guru dalam mengingat jumlah bilangan, anak masih belum optimal dalam perkembangan kognitifnya. Tehnik pengumpulan data atau (data collection) adalah proses riset dimana peneliti menerapkan metode ilmiah dalam mengumpulkan data secara sistematis untuk di analisa. Adapun langkah-langkah dalam pengumpulan data sebagai berikut: observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Hasil Dan Diskusi

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil temuan penelitian peneliti menemukan permasalahan dalam perkembangan kognitifnya dan proses pembelajaran di TK Al-Azhar Kecamatan Kowel Kabupaten Pamekasan, guru lebih menekankan mengaji dan membaca saja. Hal ini dapat di lihat dari bagaimana cara guru memberikan rangsangan terhadap anak yang hanya memberikan tugas melalui buku majalah saja. Selain itu Ada beberapa Anak yang lebih memilih berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengenalkan materi yang akan di laksanakan. Proses pembelajaran yang demikian anak akan mudah merasa jenuh dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran anak sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitifnya. padahal jika anak fokus mengikuti pelajaran maka perkembangan kognitifnya akan berkembang secara optimal.

Temuan permasalahan yang diperoleh oleh peneliti yaitu adanya anak yang kurang optimal dalam perkembangan kognitifnya di TK Al- Azhar Kecamatan Kowel Pamekasan, mereka mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka bilangan karena tidak ada media yang membantu dalam perkembangan tersebut. Maka peneliti menerapkan media permainan *loose part* yang mudah ditemukan di lingkungan sekolah sehingga anak-anak dapat memainkannya dengan bermacam-macam bahan.

Konsep Penggunaan Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B1

Konsep penggunaan media *loose part* di mulai dari kegiatan pembuka yang mana guru mempersiapkan peserta didik, kegiatan pembuka di isi dengan baris-berbaris, mengucapkan salam, tepuk-tepuk, kemudian masuk ke dalam kelas dan membaca do'a-do'a, surah-surah pendek, bernyanyi, pengenalan tema dan sub-sub tema.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti yang mana peneliti mulai mengenalkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran, bahan apa saja yang ada di media tersebut dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya, kemudian anak- anak di berikan kesempatan dan waktu untuk memilih bahan yang akan di gunakan, sehingga mereka bebas membuat angka sesuai dengan lambang bilangan, mengenal bentuk dan mengurutkan benda yang paling besar ke paling kecil. Berdasarkan hasil analisis, Pada kegiatan ini anak di minta untuk menghitung angka bilangan, menyebutkan macam-macam bentuk dari bahan *loose part* serta dapat menuangkannya dari hasil karya atau unjuk kerja.

Proses selanjutnya yaitu penutup atau demonstrasi, di kegiatan ini anak di tanyakan bagaimana prasaannya selama mengikuti pelajaran, menanyakan apa saja yang sudah mereka buat, memberitahukan terkait tema kemudian membaca do'a sebelum pulang, dan mengucapkan salam. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran selesai, dimana pendidik melakukan penilaian setiap harinya yang mencakup proses dan hasil dari kegiatan selama pembelajaran. penilaian yang dilakukan di Tk Al-Azhar menggunakan ceklis, catatan anekdot dan hasil karya sesuai dengan kurikulum 2013.

3. 2 Diskusi

Hasil riset menunjukkan bahwa hubungan antara *loose part* dengan perkembangan kognitif merupakan salah satu permainan yang menarik, menyenangkan dan bervariasi bagi anak, dengan menggunakan media pembelajaran ini tentunya akan mengurangi rasa jenuh dan tujuan akan tercapai. Implementasi media *loose part* sangat membantu perkembangan kognitif anak, Hal ini sejalan dengan pendapat yang di ungkapkan oleh salah satu ahli (Siantajani , 2020) bahwa *loose part* merupakan salah satu media yang dapat membantu dan merangsang dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak. Dengan media *loose part* anak-anak mampu berpikir simbolik dengan melihat lambang angka bilangan, mencocokkan angka dan mampu mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar ataupun tulisan.

Kemudian konsep penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dimulai dari kegiatan pembuka dengan menyiapkan peserta didik, melakukan baris berbaris, berdo'a sebelum masuk kelas dan bernyanyi.

Selanjutnya kegiatan inti, guru meminta anak untuk mengamati, menanya dan mengumpulkan informasi menalar dan komunikasi yang berkaitan dengan media *loose part* dalam perkembangan kognitif anak.

Mengamati: anak langsung mengamati bentuk-bentuk geometri ketika guru sedang memegang gambar kolase dari bahan *loose part*.

Menanya: guru mengadakan tanya jawab mengenai gambar yang sudah mereka amati, kemudian guru menanyakan kepada anak bentuk apa saja dan ada berapa angka bilangan yang ada di kolase tersebut. Dan anak menyebutkan bentuk segitiga, segi empat, segi panjang, bulat dan anak menghitung banyaknya angka di kolase tersebut.

Mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan: guru meminta anak untuk menyebutkan benda di media *loose part* tersebut yang ada di sekitar lingkungan sekolah dan guru menyebutkan bahwa ranting, kerikil, dan daun kering dapat di temukan di area sekolah.

Proses selanjutnya penutup di kegiatan ini guru menanyakan bagaimana perasaan selama bermain dengan *loose part*, apa saja kegiatan yang di mainkan oleh anak. Kemudian SOP pulang, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan. Guru memberikan pesan untuk anak bahwa setelah pulang jangan lupa ana-anak mengucapkan salam dan bersalaman kepada keluarga, jangan lupa belajar, menginformasikan kepada anak kegiatan besok dan berdo'a untuk pulang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di fahami bahwa konsep penggunaan media *loose part* yaitu untuk mengajak anak dalam mengamati secara langsung terkait dengan permainan yang sedang mereka hadapi, kemudian mengumpulkan informasi dan menalar ketika anak sudah mulai bertanya dan bisa mempresentasikan bentuk dalam sebuah benda ataupun tulisan maka *loose part* sangat membantu dalam perkembangan kognitif anak. Sesuai dengan pendapat (Nurjannah :2020:24) bahwa *loose part* menjadi energi pembaharu bagi anak dalam permainan, karena media ini merupakan sebuah potongan benda yang bisa di bawa, dipisahkan, disejajarkan dan digabungkan kembali sesuai dengan keinginan anak.

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan dari awal hingga akhir menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang dalam bermain *loose part* sesuai dengan tujuannya. Pada umumnya kemampuan yang terdapat dalam indikator perkembangan kognitif anak dapat terstimulasi sesuai dengan apa yang diharapkan. Sehingga dengan mengimplementasikan media *loose part* kemampuan kognitif anak dapat meningkat seperti contoh: anak dapat mencocokkan angka bilangan sesuai dengan lambang bilangan, mengenal bentuk dan bisa mempresentasikan benda dalam bentuk tulisan maupun gambar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa implementasi media *loose part* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar Kelompok B1 Kecamatan Kowel Kabupaten Pamekasan mengalami perubahan pembelajaran yang sangat baik dengan demikian dapat di simpulkan bahwa media *loose part* adalah salah satu permainan yang menarik, menyenangkan dan bervariasi bagi anak, dengan menggunakan media pembelajaran ini tentunya akan mengurangi rasa jenuh dan tujuan akan tercapai implementasi media *loose part* sangat membantu terhadap aspek perkembangan kognitif anak. Adapun konsep penggunaan media *loose part* bagi anak yaitu: memberikan kesempatan dalam mengembangkan aspek kognitifnya, anak-anak mampu berpikir simbolik dengan melihat lambang angka bilangan, mencocokkan angka. Anak lebih percaya diri, rasa ingin tahu yang tinggi, dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar ataupun tulisan, dan melatih kemandirian anak yang merupakan salah satu dari tujuan dari penggunaan media *loose part*.

5. Daftar Rujukan

- Arsyad Azhar 2006, *Media Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachtiar S Bachri 2010, "Meyakinkan Validitas Data melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif," *jurnal Teknologi Pendidikan* Volume 10 Nomor 1 April.
- Daryanto 2012, *Media Pembelajaran* Jakarta: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desmita, 2015. *Psikologi Perkembangan*, Bandung:PT Rosda karya.
- Fadlillah, 2017. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Guslinda dan Rita Kurnia, 2018 *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: Jakad Publishing.
- Jamaris (2006) *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Grasindo.
- Kountur Ronny, 2004. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* Jakarta: PPM.
- Khadijah, 2016 *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* Medan:Perdana publishing.

- Kilburn, Verna, and Kären Mills. 2014. *“Play for Children with Special Educational”* Sujiono.
- Latif Mukhtar, 2013 dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana.
- Mudhlofir Ali, 2016 *Desain Pembelajaran inovatif (Dari Teori ke Praktik)* Jakarta:Rajawali Pers.
- Mulyasa 2012:43 *Penerapan Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Sinar Tras.
- Nurani. Y. 2014. *Metode pengembangan kognitif. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.*
- Nurjanah, N. E. 2020. *Pembelajaran STEAM Berbasis loose parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD.* Universitas Sebelas Maret. Vol (1).
- Puspita, W. A, 2019. *Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM.* Jurnal Pendidikan Non Formal. Vol 2(2).
- Rasyid Harun. 2020 *Pendidikan Anak Usia Dini*. Sleman: Yogyakarta.
- Susanto Ahmad, 2012 *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Permana Media Group.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif.*
- Setyo wahyudi Rendy. 2020 *Jurnal Pemikiran Ki Hajar Dewantara Dan Maria Motessori Tentang Pendidikan Anak Usia Dini.* Universitas Muhammadiyah. Ponorogo.
- Siantajani, Y. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD.* Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Virgiana Angga 2013, *“Strategi Pengembangan Kompetensi Widyaiswara dalam Pengelolaan Pembelajaran di Lembaga Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam,”* Bandung:Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yuliani Nurani dan Sujiono, 2009 Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* Jakarta:Universitasterbuka.
- Yusuf Syamsu L. N, 2011 *Perkembangan Peserta Didik* , Jakarta: Grafindo Persada.