

**IMPLEMENTASI MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENINGKATKAN
KOGNITIF ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI RA ARFALIS**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Guna Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

RAUDAH AULIA
1801240012

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2024

**Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan
Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun Di RA Arfalis
Kecamatan Medan Sunggal**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

RAUDAH AULIA
1801240012

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Dr. Rizka Harfiani , S.Pd.I., M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN 2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Raudah Aulia
NPM : 1801240012
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Arfalis Kecamatan Medan Sunggal. Merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 7 Mei 2024
Yang Menyatakan



Raudah Aulia
NPM.1801240012

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh

NAMA MAHASISWA : **Raudah Aulia**
NPM : **1801240012**
PROGRAM STUDI : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
JUDUL SKRIPSI : **Implementasi Media Loose Parts Dalam
Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4 – 5
Tahun Di RA Arfalis
Kecamatan Medan Sunggal**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Medan, 7 Mei 2024

Pembimbing



Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I., M.Psi

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**



Dr. Selamat Pohan, M.A

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Raudah Aulia
NPM : 1801240012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XII
Tanggal Sidang : 30/05/2024
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Ellisa Fitri Tanjung, MA
PENGUJI II : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi



PANITIA PENGUJI

Ketua,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



UMSU

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Terakreditasi: Perintis Kemerdekaan Sumatera Utara 55146 Medan, Indonesia | Telp: (061) 4622400 - 4622497 | Fax: (061) 4625474 - 4621003

Website: <http://www.umhu.ac.id> | Email: info@umhu.ac.id | [umhuamedia](https://www.facebook.com/umhuamedia) | [umhuamedia](https://www.instagram.com/umhuamedia) | [umhuamedia](https://www.youtube.com/umhuamedia)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini di susun oleh :

Nama Mahasiswa : Raudah Aulia
NPM : 1801240012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XII
Judul Skripsi : Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi

Medan, 30/05/2024

Pembimbing

Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.L, M.Psi

DISETUJUI OLEH :
KETUA PROGRAM STUDI

Dr. Selamat Pohan, MA



Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 7 Mei 2024

Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Raudah Aulia** yang berjudul "**Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Arfalis, Kecamatan Medan Sunggal**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Raudah Aulia
NPM : 1801240012
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun Di RA Arfalis Kecamatan Medan Sunggal

Medan, 7 Mei 2024

Pembimbing



Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I., M.Psi

DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

Dr. Selamat Pohan, M.A

Medan,

Asoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr.Selamat Pohan,M.A
Dosen Pembimbing : Dr.Rizka Harfiani, S.Pd.I ,M.Psi

Nama Mahasiswa : **Raudah Aulia**
Npm : **1801240012**
Semester : **XII**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Judul Skripsi : **Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun Di RA Arfalis Kecamatan Medan Sunggal**

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/9 - 2023	lengkapi sumber referensi		perbaiki !
10/10 - 2023	perbaiki kerangka penulisan		perbaiki !
2/4 - 2024	perbaiki metode penelitian		perbaiki !
28/4 - 2024	perbaiki hasil penelitian		perbaiki !
30/4 - 2024	perbaiki pembahasan		perbaiki !
2/5 - 2024	perbaiki penomoran, teliti lagi dalam pengetikan		Ace Yindas

Medan, 6 Mei 2024

Pembimbing Skripsi

Dr.Rizka Harfiani ,S.Pd.I, M.Psi

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Dr.Selamat Pohan,M.A

Diketahui/Disetujui



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

ABSTRAK

Raudah Aulia, 1801240012, Implementasi Media *Loose Part* Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Arfalis Kecamatan Medan Sunggal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media loose parts dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis kecamatan medan sunggal dan hasil penerapan media loose parts dalam mengembangkan imajinasi anak dan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah Analisis deskriptif. Teknik keabsahan data menggunakan metode triangulasi. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan media loose parts dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis kecamatan medan sunggal dilakukan secara efektif dengan durasi 10-15 menit dan hasil dari penerapan menggunakan media loose parts mampu menumbuhkan jiwa kreatif dalam memanfaatkan media disekitar, membuat guru bekerja lebih keras dan kreatif, membangun sebuah imajinasi bagi murid dalam memecahkan masalah sehari-hari dan guru bisa mengetahui bagaimana emosi murid ketika mengalami kesulitan.

Kata kunci :media loose parts, anak usia dini, kognitif, imajinasi

ABSTRACT

Raudah Aulia, 1801240012, Implementation of Loose Part Media in Improving Cognition in Children Aged 4-5 Years in RA Arfalis, Medan Sunggal District.

This research aims to find out how the application of loose parts media improves the cognitive abilities of children aged 4-5 years in RA Arfalis, Medan Sunggal sub-district and the results of the application of loose parts media in developing children's imagination and improving the cognitive abilities of children aged 4-5 years in RA Arfalis. This research method uses qualitative research with a qualitative descriptive approach. The data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. The data analysis used is descriptive analysis. The data validity technique uses the triangulation method. Based on the results of research and data analysis, it can be concluded that the application of loose parts media in improving the cognitive abilities of children aged 4-5 years in RA Arfalis sub-district Medan Sunggal was carried out effectively with a duration of 10-15 minutes and the results of the application using loose parts media were able to foster a creative spirit in utilizing the surrounding media, makes teachers work harder and more creatively, builds imagination for students in solving everyday problems and teachers can find out how students feel when they experience difficulties.

Keywords: loose parts media, early childhood, cognitive, imagination

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur kehadiran Allah SWT yang tiada hentinya selalu mencurahkan nikmat dan kasih sayangNya kepada kita semua selaku hambanya, diantaranya nikmat iman islam serta kesehatan sehingga kita semua masih bisa menjalankan aktifitas kita seperti sedia kala, terlebih lagi kepada peneliti sendiri yang tak luput dari rasa syukur dalam penggarapan Proposal Skripsi ini.

Tak lupa pula shalawat bermahkotakan salam senantiasa kita curahkan keharibaan Nabiyullah Muhammad SAW. Berkat pengorbanan dan kerja keras beliau lah dalam menegakkan kalimatul Haq ‘*Laillahailallah Muhammadarussulullah*’ sebagai bentuk sebuah ikrar diri. Yang menandakan kita seutuhnya menjadi umatnya yang insha Allah berada di jalan yang benar dan semoga di yaumul akhir kelak mendapatkan syafaat dari beliau.

Peneliti menyadari dalam proses penelitian skripsi ini dengan judul ‘*Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Koognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun Di RA Arfalis*’. Sangat membutuhkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena menimbang dan mengingat kembali Proposal skripsi ini merupakan tugas akhir peneliti dalam proses mencapai gelar Sarjana.

Dalam kesempatan ini pula peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani M.Ap, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA. Selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Zailani, S.Pd.I, MA. Selaku Wakil Dekan I Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Munawir Pasaribu, MA. Selaku Wakil dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Selamat Dr. Selamat Pohan, M.A Selaku Ketua PRODI Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Ibu Nurul Zahriani Jf, M.Pd. Selaku Sekertaris PRODI Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi. Selaku Dosen Pembimbing dalam penggarapan skripsi ini.
8. Ibu Ade Safhira Evani S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah RA Arfalis
9. Seluruh dosen beserta staf pengajar di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Seluruh rekan rekan kelas A2 Sore PIAUD stambuk 2018 yang tiada henti-hentinya memotivasi dan mendukung saya dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari dukungan dan motivasi yang diberikan dari keluarga serta rekan rekan sekalian sangatlah berarti. Dan peneliti juga mengucapkan terima kasih sebesar besarnya atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Allah membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan.

Medan , 6 Mei 2024



(Raudah Aulia)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
<i>ABSTRACT</i>	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.	5
BAB II. LANDASAN TEORETIS	7
A. Pengertian Media Loose Parts.....	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Media Loose Parts.....	10
B. Kognitif	14
1. Pengertian Kognitif	14
C. Anak Usia Dini.....	21
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	21
2. Karakteristik Anak Usia Dini	22
3. Prinsip – prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	23
4. Aspek – Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	24
D. Kajian Peneliti Terdahulu.	25
E. Kerangka Berfikir.....	25
BAB III. METODE PENELITIAN.....	31
A. Metode Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	31
C. Sumber Data Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Teknik Analisis Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	37.
G. Teknik Keabsahan Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Lokasi Penelitian.....	42
1. Menenal RA Arfalis Kecamatan Medan Sunggal.....	42.
2. Data Jumlah Guru RA Arfalis.....	42.
3. Kondisi Kurikulum.....	43
B. Hasil Penelitian.....	47
1. Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4- 5 Tahun Di RA Arfalis.....	47
2. Hasil Penerapan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Arfalis.....	49
3 .Faktor-faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Implementasi Media Loose Parts Di RA Arfalis.....	52
C. Pembahasan.....	55
1. Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4- 5 Tahun Di RA Arfalis.....	55
2. Hasil Penerapan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Arfalis.....	57
3. .Faktor-faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Implementasi Media Loose Parts Di RA Arfalis.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia *Golden Age* atau usia emas pada anak merupakan usia yang didalamnya banyak terjadi rangkaian proses pertumbuhan dan perkembangan. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Departemen Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah proses tumbuh kembang anak dari usia lahir hingga enam tahun dimana terjadinya berbagai perkembangan, moral, fisik motorik, koognitif, agama, sosial dan emosional anak. Hal yang terpenting dalam usia parenting atau pertumbuhan anak pada tahap *Golden Age* yakni mengembangkan potensi – potensi dasar yang mulai tampak pada anak, salah satu kemampuan yang penting dalam perkembangan anak yakni perkembangan koognitif. Pendidikan Anak Usia Dini sangat membantu dalam keberhasilan belajar anak-anak pada saat mereka memasuki sekolah dasar dimana sebelum memasuki tahap sekolah dasar anak-anak dibekali dengan kemampuan pengembangan tiga aspek dasar yakni sikap, pengetahuan dan keterampilan (Widya Masitah, 2017).

Perkembangan Kognitif pada anak sangat diperlukan sebagai aspek dalam peningkatan kemampuan dan pengetahuan anak tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, cium, dan raba dalam tahap pra-operasional untuk mengetahui beberapa simbol termasuk gambar maupun bahasa melalui sebuah media. Dalam prosesnya pada usia *Golden Age* perkembangan kognitif anak sangat diperhatikan baik dari orang tua maupun dari pihak sekolah dimana anak tersebut menempuh dunia pendidikan pada jenjang Anak Usia Dini (Furi, 2019).

Dalam islam proses perkembangan kognitif bermula melalui indra perasaan yang berasal dari deteksi stimulus sensorik, kemudian stimulus tersebut memberikan sebuah persepsi untuk terjadinya interpretasi dari apa yang diterima oleh alat indra. Hal ini yang tergambarkan skema perkembangan kognitif pada manusia yang dimulai sejak dari janin hingga lahir seperti yang tertera pada Al Quran:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur (Q.S An Nahl : 78).

Dengan landasan ayat diatas dapat menjelaskan bahwa menurut islam alat sensorik merupakan anugrah yang Allah berikan kepada manusia untuk dipergunakan sesuai dengan fungsinya. Dalam hal perkembangan kognitif Allah menjelaskan bahwa segala aspek yang terjadi pada manusia dalam hal yang mendasar sudah Allah berikan semenjak ditiupkan nya Ruh kedalam kandungan, maka telah terjadi proses perkembangan kognitif.

Anak Usia Dini pada fase 4 – 5 tahun dianggap sebagai masa fundamental untuk membangun pembentukan dan pendidikan intelektual. Biasanya perkembangan yang terjadi pada fase ini begitu pesat dimana dapat terlihat dari bagaimana responship anak terhadap stimulus yang diberikan oleh guru pada lingkungan belajar karena rasa ingin tahu anak yang cukup tinggi. Maka dari itu dalam proses pembimbingan dalam meningkatkan kognitif anak dibutuhkan sebuah kemampuan seorang guru sebagai tenaga pendidik yang memberikan arahan sebagai stimulus dalam merangsang tumbuh kembang anak, dan juga menyediakan wadah sebagai media yang menjadi pemicu peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memenuhi rasa ingin tahunya yang begitu besar dan sebagai sarana dalam menentukan terhadap minat dan bakat. Pada perkembangan kognitif yang terjadi pada Anak Usia Dini dalam rentang usia 4-5 tahun dimana biasanya anak tersebut membangun kemampuannya dan pengetahuannya dengan bermain dan selalu aktif dalam menggali berbagai pengetahuan baru. Untuk mendukung karakteristik Anak dibutuhkan sebuah permainan yang tepat dan bermakna yang mampu meningkatkan kognitif anak dalam konsep bermain sambil belajar. *Media Loose Parts* merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan dan dirancang ulang dengan berbagai cara, dan bahan tersebut bisa digunakan mandiri maupun menggunkan gabungan bahan lainnya (Oktavia Lestari & Karim Halim, 2022).

Bahan *Media Loose Parts* dikenalkan kepada anak sejak dini dengan menggunakan bahasa sederhana yang sering didengar dan dijumpai oleh anak pada lingkungan sekitarnya.

Media Loose Parts sendiri merupakan sebuah penggunaan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya yang banyak tetapi tetap memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan dalam bereksperimen dan bereksplorasi (Mubarokah, 2021).

Bermain dan belajar dalam fase Anak Usia Dini sangat penting dalam perkembangan kognitif serta menstimulus kemampuan anak yang tersalurkan melalui media yang disediakan dan *Loose Parts* merupakan media yang sangat cocok digunakan dalam proses ini. Aspek yang dapat dirasakan dalam penggunaan *Media Loose Parts* pada Anak Usia Dini yakni memiliki peningkatan dalam kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains dan pengembangan bahasa (Literasi), seni (Art), Logika berfikir matematika (Math), Teknik (Engineering) dan Teknologi (Technology) (Dwiyama & Awaliana, 2021).

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di RA Arfalas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum sesuai dengan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu anak belum mampu mengenal huruf dan angka dengan baik, seperti dalam menyebutkan huruf b,d,p,q yang sering terbalik-balik dalam pengucapannya dan sama halnya dengan menyebutkan angka, seperti angka 6 dan 9.

Dari hasil observasi juga proses pembelajaran yang kurang bermakna bagi anak. Proses pembelajaran dilakukan lebih cenderung berpusat oleh guru, anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang suatu hal dan menunjukkan sesuatu dengan metode yang masih kurang menarik dan menyenangkan. Keseringan guru menggunakan metode ceramah dan juga hanya cenderung memberikan kertas dan pensil serta crayon kepada anak dan juga media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang menarik membuat pembelajaran membosankan. Dengan kurangnya variasi metode pembelajaran dalam kegiatan

pembelajaran mengakibatkan perkembangan kognitif anak kurang terlatih, anak hanya menerima informasi dan kurangnya pemberian kesempatan kepada anak untuk memiliki pengalaman langsung melakukan percobaan sederhana.

Dalam mengatasi permasalahan ini RA Arfalis memanfaatkan media Loose Parts sebagai solusi dalam peningkatan kognitif anak pada usia 4-5 tahun menggunakan benda disekitar yang bisa disulap menjadi subjek pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kognitif anak yaitu dengan membuat media yang menarik minat anak dalam mengenal huruf abjad dan angka seperti membuat kotak huruf dan capit angka. Oleh karena itu melalui beberapa point diatas yang menjadi sebuah latar belakang masalah peneliti, maka peneliti tertarik untuk menarik sebuah judul penelitian di RA Arfalis dengan judul *“Implementasi Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Pada Usia 4-5 Tahun Di RA Arfallis”*.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah bahwa:

1. Kemampuan kognitif mengenal huruf abjad dan lambang bilangan anak belum sesuai dengan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun.
2. Proses pembelajaran dilakukan lebih cenderung berpusat oleh guru anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik (membosankan) dan kurang menyenangkan.
4. Lebih sering guru menggunakan metode ceramah dan juga hanya cenderung memberikan kertas dan pensil serta crayon kepada anak sehingga membuat anak bosan dan kurang berkembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian peneliti ialah:

1. Bagaimana implementasi media loose parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis?

2. Bagaimana hasil dari penerapan media Loose Parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media *loose part* di RA Arfalis?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat dirinci menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan implementasi media loose parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis
2. Menganalisis hasil dari penerapan media Loose Parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis.
3. Menganalisis faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media loose parts di RA Arfalis.

E. Manfaat Penelitian.

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini nantinya diterapkan dapat:

1. Secara Teoretis.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan pada pemanfaatan media Lose Parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dan juga bisa dijadikan acuan untuk memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan anak usia dini, yaitu mampu membuat inovasi penggunaan media Lose Parts sebagai media yang memberikan sebuah motivasi dalam mengeksplor kreativitas anak dan meningkatkan imajinasi serta perkembangan daya nalar dan kognitif anak.

2. Secara Praktis.

a. Bagi Guru.

Penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan pengalaman, sumbangsih dan wawasan dalam meningkatkan kognitif anak. Serta dengan penelitian ini adanya

evaluasi yang dapat dilakukan untuk lebih meningkatkan taraf kualitas pembelajaran. Dengan adanya evaluasi kita bisa mengurangi faktor human eror dan lebih mendalami kemampuan anak dan tehnik mengajar kita.

b. Bagi Murid.

Penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan minat belajar murid dan semakin termotivasi dalam setiap kali pembelajaran dimulai. Hal yang paling di harapkan murid atau anak didik pada usia 4 – 5 tahun sudah mampu mengenal huruf, angka, jenis – jenis warna, serta mampu untuk menghitung mengeja serta membaca dengan lancar.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu dan kualitas lembaga sehingga dapat bersaing dengan lembaga lain dimasyara

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Pengertian Media Loose Parts

1. Media Pembelajaran

Media di dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar atau dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Menrisal & Putri, 2018). Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau gemar, sedangkan dalam bahasa Arab media, diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hamdanah dan iqbal hasanudin, 2019).

Sedangkan pembelajaran sendiri adalah rangkaian kegiatan belajar mengajar antara guru sebagai pemateri dan murid yang menerima materi dan didalam proses tersebut terjadinya sebuah proses ilmu pengetahuan yang bertambah yang dapat dirasakan oleh murid (Maswan, 2013).

Media pembelajaran merupakan perantara, pengantar, wahana, penyalur informasi atau pesan belajar, dimana sebagai sumber informasi disini ialah guru dan sasaran penerima dari informasi itu sendiri adalah murid atau anak didik yang sedang melakukan pembelajaran (Juli Maini Sitepu, 2017).

Media pembelajaran sendiri adalah alat atau metode dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah (Arsyad & Rahman, 2015). Sedangkan menurut (H.Abd.Hafid, 2011) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana dalam proses komunikasi yang disampaikan lebih mudah difahami oleh murid agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi belajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada (H.Abd.Hafid, 2011). Sedangkan menurut (Adam et al., 2015) Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis

dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dari beberapa defenisi di atas peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan, baik itu alat maupun media lainnya yang digunakan sebagai interaksi dalam komunikasi antara guru dan murid yang tujuannya untk mempermudah kegiatan pemnbelajaran agar seluruh aspek materi bisa tersampaikan dan mencapai tujuan akhir dari pendidikan yakni bertambahnya suatu pengetahuan pada murid. Media pembelajaran sendiri dapat berupa alat seperti buku, alat peraga, mainan maupun barang daur ulang yang fungsinya mampu menjelaskan secara rinci materi pendidikan agar bisa difahami dengan baik dan benar. Semakin berkembangnya sistem pendidikan biasanya media pembelajaran yang digunakan akan semakin berkembang, seperti sekarang ini media elektronik yang dijadikan kebanyakan media pembelajaran seperti penggunaan *handphone*, proyektor, media sosial dan lain sebagainya, di mana fungsi dan tujuannya masih sama yakni untuk memudahkan interaksi pembelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Seperti yang telah dijelaskan menurut (Adam et al., 2015) media pembelajaran sendiri merupakan suatu perantara yang digunakan, baik itu alat maupun media lainnya yang digunakan sebagai interaksi dalam komunikasi antara guru dan murid yang tujuannya untk mempermudah kegiatan pemnbelajaran agar seluruh aspek materi bisa tersampaikan. Media pembelajaran memiliki bagian-bagian fungsi dalam penerapannya yang memudahkan guru untuk menyesuaikan dalam penggunaannya agar tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai. Berikut beberapa fungsi dari media pembelajaran :

1) Fungsi media sebagai sumber belajar.

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain – lain.

2) Fungsi Semantik.

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar – benar difahami oleh murid.

3) Fungsi Manipulatif.

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri –ciri umum yakni kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransprotasi suatu peristiwa atau objek.

4) Fungsi Psikologis, yang terdiri atas:

- a) Fungsi Atensi
- b) Fungsi Efektif
- c) Fungsi Kognitif
- d) Fungsi Imajinasi
- e) Fungsi Motivasi
- f) Fungsi Sosial – Kultural

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat di mana media pembelajaran sendiri gunanya memperlancar interaksi antara guru dan murid dalam pembelajaran di kelas. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, di antaranya manfaat yang dapat dirasakan dengan penggunaan media pembelajaran antara lain (Wulandari et al., 2023):

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Setiap kegiatan pembelajaran mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda – beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan sebuah media penafsiran itu bisa dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajaran secara seragam. Karena secara sistematis seluruh murid jika menerima sistem pembelajaran yang sama otomatis menerima informasi yang sama, namun semua lebih diakkurasikan dengan menggunakan media pembelajaran.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
 Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi sehingga hal ini menarik perhatian murid dalam kegiatan pembelajaran dan juga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif murid terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran murid ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media pembelajaran dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
- 10) Media pembelajaran juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Dari beberapa uraian point di atas dapat kita fahami bahwa banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar antara murid dan guru di kelas.

2. Media Loose Parts

Loose Parts berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti bagian yang longgar. Istilah Loose Part pertama kali digunakan pada tahun 1971 setelah seorang arsitek kelahiran London yang bernama *Simon Nicholson* menerbitkan karyanya "*How Not To Cheat Children – The Theory Of Loose Parts*". Sebagai seorang arsitek, *Nicholson* menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak di mana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang interaktif. Dengan kesadaran akan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan

akan memberikan kemungkinan – kemungkinan yang membuat anak sebagai penemu (Karyadi & Rosa, 2023).

Nicholson menggabarkan 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, berkesperimen , menemukan dan menjadikan senang (Karyadi & Rosa, 2023).

Menurut (Hadiyanti et al., 2021) media Loose Parts merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, kain dan lain – lain dimana melalui media ini akan memberikan kesempatan kepada anak – anak untuk bisa membuat kreasi tanda dengan menggunakan media tersebut.

Sedangkan menurut (Muryaningsih, 2021) media Loose Parts merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan disatukan lagi dengan berbagai cara, dimana media Loose Parts ini dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, pengembangan bahasa, seni, logika berfikir matematika, tehnik dan teknologi.

Dalam pendapat lainnya, menurut (Anita Damayanti et al., 2020) menyatakan bahwa media Loose Parts merupakan lawannya area bermain yang statis dan kaku yang biasanya anak hadapi sehari – hari, area Loose Parts sendiri merupakan area yang dapat di ubah – ubah oleh, dipindah – pindah sesuai dengan imajinasi anak, dan melalui Media Loose Parts mendorong kemampuan anak untuk befikir imajinatif dan melihat solusi, dan tentunya sensasi petualangan dan kesenangan dalam dunia bermain anak.

Menurut (Nugroho, 2010) media Loose Parts merupakan media dan pembelajaran yang kegunaannya dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan murid tidak ada habisnya serta bahan Loose Parts sendiri dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, pengembangan bahasa, seni, logika berfikir matematika, tehnik dan teknologi.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media *loose parts* merupakan media pembelajaran yang dapat di bawa dan dipindah dengan mudah, yang mana media tersebut dibuat dari barang-barang bekas di sekitar yang bisa dimanfaatkan seperti, tutup botol bekas, kardus, kain, plastik, kayu dan ranting, batu dan lain sebagainya, di mana dalam prosesnya dengan menggunakan media *loose parts* dapat memicu dan mengembangkan tumbuh kembang anak dalam mengeksplorasi berbagai aspek seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, pengembangan bahasa, seni, logika berfikir matematika, teknik dan teknologi yang didapatkan dalam dunia bermain anak.

a. Komponen Media Loose Parts

Dalam konteks pemahamannya media Loose Parts sendiri diciptakan dari memanfaatkan barang – barang yang berada lingkungan sekitar sekolah untuk dijadikan media pembelajaran. Pada dasarnya komponen media Loose Parts terdiri dari tujuh komponen yang bervariasi, dimana dari setiap komponen dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda – beda dan juga memiliki warna yang berbeda – beda, adapun komponen media Loose Parts antar lain (Winarji, Bambang. 2020. Dalam Umami & Afnida, 2023):

1) Bahan Alam.

Bahan alam merupakan bahan – bahan yang dapat ditemukan di alam, misalnya : batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, bunga, bulu, potongan kayu, dsb.

2) Plastik.

Plastik merupakan barang – barang yang terbuat dari plastik, misalnya : sedotan plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, keranjang, dsb.

3) Logam

Logam merupakan barang – barang yang terbuat dari logam, misalnya : kaleng, uang, koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok, dan garpu aluminium, dsb.

4) **Kayu dan Bambu**

Kayu dan Bambu merupakan barang – barang yang terbuat dari bambu dan kayu yang sudah tidak digunakan lagi, contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb.

5) **Benang dan Kain.**

Benang dan kain merupakan barang – barang yang terbuat dari serat, contohnya: aneka jenis kain, kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.

6) **Kaca dan Keramik.**

Kaca dan keramik merupakan barang – barang/ wadah yang terbuat dari kaca dan keramik, contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik – manik, klereng, ubin keramik, kacamata, dsb.

7) **Bekas Kemasan.**

Bekas kemasan merupakan barang – barang yang sudah tidak digunakan, misalnya: kardus, gulungan, tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton, wadah telur, dsb.

b. Manfaat Penggunaan Media Loose Parts

Secara bentuk dan fungsinya media Loose Parts sendiri kalau ditelaah merupakan sebuah media yang berupa mainan yang membawa kesan meji. Jika dibandingkan dengan mainan yang dibuat oleh pabrik anak hanya akan menerima mentah – mentah tentang mainan yang sudah jad, tapi beda dengan Loose Parts yang dibuat berdasarkan barang – barang yang ada disekitar jadi dalam pembuatannya dapat meningkatkan kreativitas, rasa ingin tahu, problem solving dan kepemimpinan. Jadi secara fungsi dan manfaat yang dirasakan dalam menggunakan media Loose Parts dapat meningkatkan kemampuan kognif halus dan kasar anak, serta dapat meningkatkan penguatan karakter pada anak.

Jika di bahas secara fungsional dan rincian dari manfaat yang dirasakan dalam menggunakan bahan – bahan media Loose Parts, antara lain :

- 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak
- 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak
- 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik

- 4) Mendorong kemampuan dan negosiasi
- 5) Memberikan pengalaman bermain yang bermutu dan kaya akan kualitas (Anita Damayanti et al., 2020).

Agar mendapatkan sebuah manfaat dan pengaruh yang dirasakan dalam menggunakan media Loose Parts dalam pembelajaran di kelas, maka ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh seorang guru dalam mengelola media Loose Parts yang akan diolah, diantaranya pertimbangan tersebut adalah :

- 1) Loose Parts kaya akan Nutrisi.
- 2) Loose Parts dapat digunakan oleh semua anak sesuai dengan pilihan.
- 3) Loose Parts dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
- 4) Loose Parts mendorong kreatifitas dan imajinasi.
- 5) Loose Parts meembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- 6) Loose Parts dapat digunakan dengan cara – cara yang berbeda sesuai ide anak.
- 7) Loose Parts dapat digunakan dengan dengan mengkombinasikannya dengan media lain untuk mendukung imajinsai anak.
- 8) Loose Parts mendorong pembelajaran terbuka.
- 9) Anak lebih memilih Loose Parts dibandingkan mainan modern (Azizah et al., 2020).

B. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Dalam dunia pendidikan istilah “kognitif” merupakan hal yang paling sering didengar dan diperhatikan. Dimana biasanya dalam setiap pemberian materi pelajaran hal mendsar yang selalu dinilai oleh seorang guru ialah perkembangan kognitif seorang anak. Kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* berarti mengetahui dalam arti yang luas. Istilah Kognitif sendiri secara umum memiliki arti semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga individu tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya.

Menurut (Yuliani Nurani Sujono, 2019) kognitif merupakan suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Dan proses kognitif berhubungan dengan intelegensi dimana mencirikan diri seseorang dengan berbagai minta terutama sekali ditujukan kepada ide –ide dan belajar. Dalam kutipan lainnya menurut (Siti Aisyah Mu'min, 2013) kognitif adalah tahapan – tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengelola informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

Kognitif merupakan aspek – aspek fundamental yang membimbing tingkahlaku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut dalam berbagai aspek (Veronica, 2018). Sedangkan menurut Mappiare, 2006 di dalam kutipan (Veronica, 2018) menjelaskan kognitif merupakan suatu proses mental dalam meodifikasi atau merubah tingkah laku dan sering melibatkan pelatihan dan pengembangan, serta kotrol pikiran serta proses –proses yang dapat meningkatkan pengetahuan setelahnya.

Dalam kutipan lainnya menurut (Veronica, 2018) kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berfikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Sedangkan menurut Uukumiwati, 2012 di dalam kutipan (Karim, 2014) menjelaskan Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, dimana potensi kognitif itu sendiri ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan.

Dari berbagai defenisi kognitif diatas, dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan suatu aktifitas berfikir yang membuat perubahan mental dimana terjadinya sebuah kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang terjadi dan terjadinya suatu penambahan pengetahuan setelahnya dan hal ini bisa terjadi dengan bagaimana lingkungan dan kesempatan yang diberikan kepada seseorang.

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Dunia kognitif anak sebagai aktifitas yang membuat perubahan aktifitas mental, dimana anak mengalami perubahan mental yang membuatnya mampu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang dapat menambah pengetahuan anak. Tentunya hal ini memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, di antaranya:

1) Faktor Hereditas/ Keturunan

Seorang ahli filsafat schopenhauer berpendapat bahwa manusi lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dan Linzhey dan spuhier berpendapat bahwa intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu tempat yang membentuk karakter seorang anak, dan kognitif anak sangat besar dipengaruhi oleh lingkungan yang dihadapi dalam kesehariannya.

3) Faktor Kematangan

Merupakan kemampuan anak dalam mencerna informasi dan kemudian menyampaikan informasi itu melalui sebuah tindakan dan kemampuan kognitif anak dalam memahami dan mempertimbangkan serta menilainya untuk melakukan sebuah tindakan.

4) Faktor Organ Fisik/Psikis

Kematangan fisik/psikis bisa dikatakan cukup atau layak untuk mempengaruhi perkembangan kognitif anak jika telah mampu mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing dan yang menjadi catatan disini adalah usia kematangan dalam hal fisik/psikis dipengaruhi oleh usia kronologis (usia kalender).

5) Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan suatu keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar), sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

6) Faktor Minat dan Bakat

Bakat bisa diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kepintarannya, artinya seseorang memiliki bakat tertentu, maka akan sedemikian mudah untuk mempelajari suatu hal tertentu dengan cepat.

7) Faktor Kebebasan

Kebebasan bisa diartikan sebuah keluasaan manusia dalam berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya (Zega & Suprihati, 2021).

Dari rangkaian faktor-faktor di atas bisa kita ketahui bersama ternyata pembentukan dan perkembangan kognitif anak tidak hanya terjadi di ruang lingkup sekolah. Banyak hal-hal yang mendukung perkembangan kognitif pada anak dan semua hal di atas memiliki keterikatan dalam setiap rangkaian prosesnya dalam setiap tumbuh kembang anak.

Adapun beberapa cara untuk mengatasi permasalahan kognitif anak antara lain:

1) Anak sulit untuk berimajinasi.

Hal ini biasanya dialami anak ketika guru meminta anak untuk menggambarkan sebuah objek ataupun hal yang paling mereka sukai, dalam mengatasi hal ini ada beberapa point yang harus dilakukan oleh guru untuk mengeksplor kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasinya antara lain:

- Memberikan kebebasan kepada anak untuk menggambar sesuai dengan minat.
- Mengajak anak keluar kelas.
- Meminta anak untuk bercerita dan menggambarkan apa yang ditemukan dilapangan.

2) Anak sulit untuk menulis lambang/huruf.

Dalam pembelajaran mendasar kepada anak usia dini khususnya di rentang usia 4-5 tahun merupakan tantangan bagi seorang guru, dimana

guru harus benar-benar ekstra dalam memberikan pengajaran kepada anak untuk mampu menuliskan angka dan huruf secara baik dan benar. Dalam prosesnya terkadang anak mengalami kebosanan dan kejenuhan, untuk menghindari tersebut agar anak mampu menuliskan huruf dan angka, hal yang harus dilakukan oleh seorang guru antara lain:

- Membuat lambang bilangan yang besar menggunakan kertas HVS, ataupun kertas folio
- Mengajak anak untuk berlomba mengambil gambar lambang bilangan atau huruf yang benar disertai pengecohnya (lambang bilangan atau huruf yang terbalik)
- Mengajak anak untuk meraba lambang bilangan atau huruf dengan menggunakan media sterofom atau media lainnya yang berbentuk angka dan huruf lalu anak diminta untuk menuliskan angka dan huruf tersebut
- Memberikan lembar kerja berupa tugas menebalkan huruf atau angka dengan proses yang benar
- Memberikan kegiatan pelatihan tambahan berupa puzzle lambang bilangan atau huruf kepada anak yang sering melakukan kesalahan dan memberikan penguatan untuk hasil yang baik dengan mendapatkan stempel bintang pada lembar kerjanya (Zega & Suprihati, 2021).

Dengan cara di atas dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, maka di dalam psikologi pendidikan mengharapkan guru melakukan tugasnya dengan sebaik-baiknya dalam upaya untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada anak.

b. Teori Perkembangan Kognitif menurut Jean Piaget.

Jean Piaget merupakan ahli Biologi dan Psikologi yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kemampuan kognitif. Dalam teori ini dijelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui

kegiatan bermain. Piaget menjelaskan bahwa pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi ia belajar mempraktikkan dan mengonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh. Tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi dalam beberapa fase. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan yaitu (Fadillah, M. 2016) :

1. Tahap Sensori (Sensori Motor)

Perkembangan kognitif tahap ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Kata kunci perkembangan kognitif tahap ini adalah proses “*decentration*”, artinya pada usia ini bayi tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungannya. Ia “*centered*” pada dirinya sendiri. Baru pada tahap berikutnya dia mengalami *decentered* pada dirinya sendiri. Tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan persentuhan serta selera. Artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya. Bagi Piaget masa ini sangat penting untuk pembinaan perkembangan pemikiran sebagai dasar untuk mengembangkan intelegensinya.

2. Tahap Pra Operasional (*Pre-Operational*)

Fase perkembangan ke mampuan kognitif ini terjadi para rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- *Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat*, yaitu anak mengenal hubungan sebabakibat secara tidak logis.
- *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.

- *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar.
- *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- *Egocentrisme*, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.

3. Tahap Operasi Konkrit (Concrete Operational)

Tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Tahap ini dimulai dengan tahap progressive decentring di usia tujuh tahun. Sebagian besar anak telah memiliki kemampuan untuk mempertahankan ingatan tentang ukuran, panjang atau jumlah benda cair.

Maksud ingatan yang dipertahankan di sini adalah gagasan bahwa satu kuantitas akan tetap sama walaupun penampakan luarnya terlihat berubah. Jika Anda memperlihatkan 4 kelereng dalam sebuah kotak lalu menyerakkannya di lantai, maka perhatian anak yang masih berada pada tahap pra operasional akan terpusat pada terseraknya kelereng tersebut dan akan percaya jumlahnya bertambah banyak. Sebaliknya, anak-anak yang telah berada pada tahap operasional konkret akan segera tahu bahwa jumlah kelereng itu tetap 4. Anak pun akan tahu jika anda menuangkan susu yang ada di gelas gendut ke gelas ramping, maka volumenya tetap sama, kecuali jika jumlah susu yang dituangkan memang sengaja dibedakan.

4. Tahap Operasi Formal (Formal-Operational).

Tahap operasi formal ada pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengancara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistic (Fadillah, M. 2016).

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak dalam beragam usia dengan berbagai prilakunya terkadang menarik perhatian kita. Dunia anak sendiri merupakan dunia yang penuh dengan bermain dan canda serta tawa dan pada fase anak biasanya sering disebut fase "Golden Age" atau usia keemasan dimana semua karakter anak dibentuk serta minat dan bakatnya akan terlihat dari pola tumbuh kembangnya. Pada kesehariannya berbagai tingkatan anak dapat kita amati yakni ada bayi, batita, balita, anak usia TK atau dini dan anak usia SD. Namun dalam pembahasan kali ini peneliti akan membahas tentang anak usia dini.

Menurut UU Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini 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 lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dimana dalam fase ini disebut sebagai *Golden Age* (usia keemasan) yang hanya terjadi satu kali dalam seumur hidup dalam perkembangan hidup manusia, dimana dalam pertumbuhannya perlu sebuah pengarahan agar terbentuknya fisik, kognitif, sosio emosional, bahasa dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar guna pembentukan pribadi yang utuh (Priyanto, 2014).

Sedangkan menurut (Tuti Andriani, 2012) Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang

pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia, dimana semua potensi anak berkembang begitu cepat seperti kemampuan untuk bereksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka dan masa bermain.

Dalam kutipan lainnya, menurut (Tatminingsih, 2019) Anak usia dini adalah mereka yang berusia 0 – 6 tahun termasuk mereka yang masih berada didalam kandungan yang sedang berda dalam proses perkembangan dan pertumbuhan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani dilembaga pendidikan anak usia dini.

Menurut (Sit, 2019) Anak usia dini merupakan mereka yang berada di fase atau rentang usia dibawah 6 tahun yang sedang mengalami masa tumbuh kembang secara psikomotrik maupun kognitif dengan segala aspek dan upaya, dimana pertumbuhan dan perkembangan mereka membutuhkan sebuah bimbingan untuk membentuk sebuah kepribasdiannya.

Dari berbagai definis diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan Anak Usia Dini merupakan mereka yang berada direntang usia 0 – 6 tahun dimana mereka masih dalam proses tumbuh kembang yang terjadi hanya satu kali dalam siklus kehidupan manusia, selama proses tumbuh kembang ini mereka membutuhkan bantuan dan bimbingan agar mereka dapat membentuk sebuah perkembangan dalam fisik, mental, intelektual serta kepribadiannya agar mereka siap untuk menempuh pendidikan dijenjang yang selanjutya dan disinilah karakter mereka dibentuk untuk pertama kalinya.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam tumbuh kembangnya, anak pada usia dini memilki karakteristik yang menjadi ciri dalam proses tumbuh kembang anak. Adapun karakteristik yang menonjol dalam fase tumbuh kembang anak usia dini antara lain:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Memilki pribadi yang unik.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi.
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris.
- f. Memilki rentang daya konsentrasi yang pendek.

- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.
- h. Membutuhkan latihan dan rutinitas.
- i. Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik.
- j. Memiliki kebutuhan untuk memiliki banyak pertanyaan dan menerima jawabannya.
- k. Membutuhkan pengalaman langsung.
- l. Bermain merupakan masa kanak-kanak.

Rangkaian karakteristik yang umumnya terjadi pada fase anak usia dini merupakan hal yang harus diperhatikan, karena melalui hal – hal ini lah tumbuh kembang anak ditentukan seberapa besar potensi yang akan dimiliki oleh anak dalam mengembangkan karakter, mental, intelegensi, serta minat dan bakatnya (Hartati, 2005. Dalam Amini, 2014)

3. Prinsip – prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.

Proses pendidikan yang ideal bagi anak usia dini sebagai periodee penting dalam pembentukan kepribadian seharusnya dilakukan sejak lahir bahkan semenjak anak masih berada di dalam kandungan. Simulasi dan asupan gizi yang diperhatikan akan memberikan pengaruh bagi kelanjutan tumbuh serta kembang anak. Dalam proses penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, ada prinsip – prinsip dan hal – hal yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a. *Berorientasi pada kebutuhan anak.*
Kegiatan belajar mengajar harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan masing – masing anak sebagai individu.
- b. *Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.*
Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda – benda yang ada disekitarnya.
- c. *Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi.*
Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi.
- d. *Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar.*
- e. *Mengembangkan kecakapan hidup anak.*

- f. Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar.*
- g. Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip – prinsip perkembangan anak.*
- h. Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan (Syamsurrijal, 2020).*

4. Aspek – Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.

Dalam proses perkembangan anak usia dini, secara psikologis perkembangan itu dimulai sejak masa pembuahan atau anak tersebut masih di dalam rahim berbentuk janin, hingga anak tersebut berusia di bawah enam tahun. Pada pendidikan anak usia dini (PAUD) di rentang usia 4-5 tahun ada beberapa aspek aspek yang harus diperhatikan dalam proses tumbuh kembang anak, aspek – aspek itu meliputi:

- a. Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi dan merasakan aman serta nyaman dalam lingkungannya.
- b. Anak akan belajar terus menerus dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep hingga mampu membuat sesuatu yang berharga.
- c. Anak belajar melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya yang ada dilingkungannya.
- d. Minat dan ketekunan akan memotivasi belajar anak.
- e. Perkembangan dan gaya belajar anak seharusnya dipertimbangkan sebagai perbedaan individu (Sa'ud, 2013).

Hal hal yang terurai dari beberapa point di atas harus sangat diperhatikan dalam menjaga dan meningkatkan proses tumbuh kembang anak. Periode perkembangan anak usia dini membutuhkan perhatian yang luar biasa, maka dari itu sebagai seorang guru kita harus paham akan hal-hal yang memicu dan meningkatkan kemampuan diri anak agar mereka bisa menjadi pribadi yang penuh dengan karakter dan pengetahuan, serta memiliki sikap yang relevan terhadap penyesuaian lingkungan.

D. Kajian Peneliti Terdahulu.

Penelitian terdahulu adalah sebagai suatu acuan atau referensi yang sangat bermanfaat bagi peneliti. Melalui penelitian terdahulu peneliti bisa menambah wawasan dalam suatu riset penelitian dan lebih memperkaya akan keabsahan penelitian ini, adapun penelitian terdahulu yang ingin peneliti lampirkan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Azky Farida dengan judul Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al – Musfiroh Gunung Sindur Jawa Barat, (Azky Farida, 2020).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Maestri Sabrina dengan judul Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu, (Sabrina, 2021).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muliati Sula dengan judul Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Media Loose Parts Pada Kelompok B Di TK ABA Tombolo Kabupaten Gowa.(Muliati Sula, 2021)

Peneliti juga menyertakan tabel perbandingan tentang hasil dari kajian penelitian terdahulu dengan penelitian yang terjadi sekarang ini, berikut tabel dari kajian penelitian terdahulu.

Tabel 1. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Azky Farida (2020).	Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al – Musfiroh Gunung Sindur Jawa Barat	Penggunaan media Loose Parts pada pembelajaran PAUD Al-Musfiroh dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain Loose Parts dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan	Pada fase ini Media Loose Parts hanya difokuskan pada pembelajaran sambil bermain dan mengembangkan aspek motorik anak, dan dalam prosesnya Loose Parts mendidik jiwa	Pada fase ini fokus media Loose Parts lebih berfokus pada pengembangan kemampuan anak dan perkembangan kognitif anak, dimana

			<p>barang yang dilakukan anak di setiap harinya.</p> <p>2. Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa.</p>	<p>pribadi anak lebih mandiri, ulet dan disiplin serta menumbuhkan jiwa leadership dalam memecahkan masalah.</p>	<p>anak harus mampu mengaplikasikan pembelajaran melalui media Loose Parts seperti berhitung dengan menggunakan dari ranting kayu yang ada di sekitar sekolah.</p>
2.	Maestri Sabrina (2021)	<p>Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu,</p>	<p>Penggunaan media loose parts dalam penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran yaitu dari benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik yang disiapkan oleh guru dan peneliti yang disusun dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak untuk bermain, guru hanya memberi motivasi dan masukan-masukan pada anak tanpa membantu.</p> <p>Penggunaan media loose parts ini sangat membantu</p>	<p>Pada fase ini Media Loose Parts hanya dijadikan sebagai media dalam merangsang fleksibilitas anak dalam berfikir serta menciptakan kreatifitas dalam memanfaatkan benda benda yang ada disekitar untuk dijadikan bahan pembelajaran.</p>	<p>Pada fase ini media Loose Parts dijadikan acuan pengembangan Hard skill dan soft skill anak yang lebih kompleks, anak diajarkan tentang berpetualangan, berimajinasi serta bereksperimen dengan memanfaatkan barang-barang yang tersedia disekitar menjadikan sebuah karya pembelajaran</p>

			dalam pengembangan kreativitas anak.		an yang menambahkan pengetahuan pada setiap prosesnya.
3.	Muliati Sula (2021)	Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Media Loose Parts Pada Kelompok B Di TK ABA Tombolo Kabupaten Gowa	Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media loose parts dengan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan sains anak kelompok B di TK ABA II Tombolo. Pada siklus I kemampuan sains yang dicapai 61,8% dan pada siklus II kemampuan sains yang dicapai 73,5%, jadi peningkatan kemampuan sains dari siklus I ke siklus II sebanyak 11,7%. Beberapa indikator kemampuan sains yang mengalami peningkatan antara lain: kemampuan anak mengeksplorasi, kemampuan anak memecahkan masalah sederhana,	Pada fase ini dari beberapa siklus yang dilakukan ada beberapa peningkatan yang dirasakan dalam memanfaatkan media Loose Parts dalam membentuk kemampuan sains anak dan juga kemampuan anak dalam bekerja sama bersama team dan dalam memecahkan masalah serta mampu menciptakan sebuah karya dalam memanfaatkan barang disekitar.	Pada fase ini anak dididik dan diajarkan dengan menggunakan media Loose Parts sebagai seorang penemu dengan pendalaman full skill, seperti menciptakan pembelajaran jenis – jenis warna dari berbagai tutup botol, membuat bentuk – bentuk angka dan huruf dari kayu dan ranting, dan dengan proses inilah perkembangan kognitif anak terbentuk.

			kemampuan anak bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan, kemampuan anak juga mengenal adanya sebab akibat serta lebih kreatif dalam mencoba dan menemukan sesuatu yang baru		
--	--	--	---	--	--

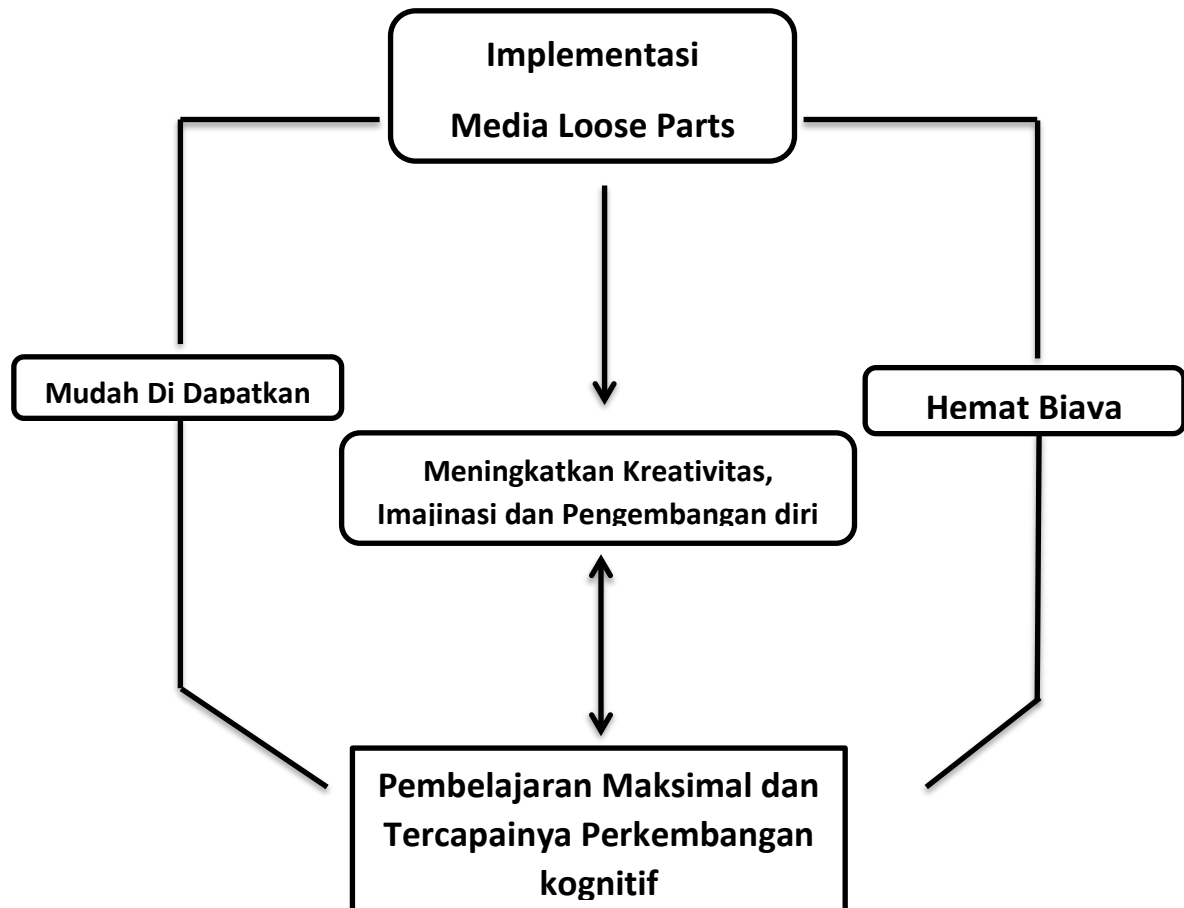
E. Kerangka Berfikir.

Pembelajaran merupakan sebuah proses penyerapan informasi dari seorang guru dengan melibatkan berbagai tindakan dalam situasi pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan tertentu. Penilaian keberhasilan pembelajaran juga tidak bisa dinilai hanya dari hasil akhir sebuah ujian, tetapi juga seorang guru harus memberikan penilaian dari setiap pertemuan dalam keseharian pembelajara. Dalam menentukan sebuah hasil yang diraih oleh murid, model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru sangat mempengaruhi berjalannya proses belajar mengajar yang ingin dicapai.

Proses belajar mengajar di RA Arfalis belum bisa dilaksanakan secara maksimal disebabkan beberapa faktor diantaranya: kurangnya keaktifan murid dalam kegiatan pembelajaran pada setiap materi yang diberikan, kemudian juga kurang dan lambannya perkembangan kreativitas murid dalam menguasai dan berimajinasi atas bab dan subbab materi yang diberikan. Kemudian salah satu faktor yang menjadi penghambat dalam perkembangan kognitif murid di RA Arfalis ialah kurangnya variasi dalam model pembelajaran.

Pembelajaran berbasis implementasi Media Loose Parts di RA Arfalis dapat mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak, seperti dapat mendorong dan mengembangkan kreatifitas yang dimiliki anak dalam berfikir kritis. Dalam penelitian ini ditunjukkan dengan cara anak berfikir kreatif dalam bertanya, anak

juga mampu dalam memecahkan masalah, kemudian anak dapat memberikan sudut pandang atau opini dari temannya, serta mampu berani mengambil resiko yang menjadi pilihan anak, yang mana telah diperhitungkan dampak negative dan positifnya, dan yang paling penting dan menjadi point utama ialah keaktifan dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran ini dengan implementasi Media Loose Parts.



Gambar . 2.2

Kerangka Berfikir Implementasi Media Loose Parts dalam meningkat kognitif anak

Berdasarkan bagan diatas, dapat peneliti nyatakan yang menjadi kerangka berfikir dalam penelitian ini ialah, dapat kita lihat Implementasi media Loosse Parts dalam meningkatkan Kognitif anak dengan memanfaatkan barang bekas yang ada

disekeliling anak dan mudah didapatkan memiliki refleksi lainnya yakni hemat biaya, dan paling utama tujuannya ialah memaksimalkan pembelajaran dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, menumbuhkan jiwa kreatifitas dan imajinatif, serta mampu menjadi pribadi yang memiliki jiwa leadership dalam memecahkan setiap permasalahan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian sendiri dapat diartikan langkah langkah dengan cara ilmiah yang dilakukan dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan digunakan sesuai dengan tujuan dan dapat dibuktikan kebenarannya (Rosidi, 2020). Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2021) yakni metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu keadaan objek alamiah dengan mempelajari sesuatu secara maksimal dengan tujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab dengan detail permasalahan yang diteliti.

Penelitian dengan metode kualitatif deskriptif ini digunakan untuk menemukan sebuah prinsip-prinsip ataupun proses pembiasaan yang mengarah pada penyimpulan data yang berkaitan dengan implementasi media *loose parts* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak 4-5 tahun di RA Arfalis.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di RA Arfalis yang berlamatkan di jalan balam no. 2, Sei Sikaming B, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan.

Waktu penelitian yang peneliti lakukan di RA Arfalis sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh pihak universitas dan fakultas sebelumnya yang telah disepakati oleh pihak lembaga RA Arfalis. Adapun waktu penelitian akan peneliti jabarkan berdasarkan tabel dibawah ini:

Kegiatan Penelitian

	Bulan dan Minggu															
	November 2022				Januari 2023				februai 2024				Mei 2024			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi awal																
Bimbingan Proposal																
Seminar Proposal																
Penelitian																
Penelitian Hasil Penelitian																
Bimbingan Skripsi																
Sidang Skripsi																

C. Sumber Data Penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini peneliti dapatkan melalui dua sumber, yaitu data primer dan data skunder :

1. Data primer adalah data utama yang menjadi komponen awal dalam sebuah penelitian. Data primer ini peneliti dapatkan melalui teknik wawancara, observasi, dan eksperimen. Dan data yang di dapatkan setelah terjadinya proses wawancara, observasi sekaligus eksperimen peneliti.

2. Data skunder, merupakan data penunjang sebagai kelengkapan data primer, data skunder yang peneliti hasilkan melalui pengarsipan berkas-berkas seperti, dokumen lembaga RA Arfalis dan operasional pembelajaran seperti buku dan lainnya, hal yang terpenting ialah data skunder ini peneliti dapatkan setelah mendapat persetujuan oleh kepala lembaga RA Arfalis.

D. Teknik Pengumpulan Data.

Dalam pengumpulan sebuah data dibutuhkan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang peneliti laksanakan ialah menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi dalam meningkatkan dan menguatkan validasi data yang peneliti laksanakan. Adapun deskriptif teknik pengumpulan data yang peneliti laksanakan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan sebuah aktifitas dimana terdapat sebuah komunikasi secara dua arah dalam satu konteks yang sama, yang tujuannya mencari sebuah informasi yang dibutuhkan dalam kelengkapan sebuah penelitian. (Fairuz Zunaidah Rohmi & Mangun Budiyanto, 2020). Wawancara merupakan aktifitas komunikasi yang biasanya terdiri dari dua orang atau lebih dimana terdiri atas seorang penanya (moderator) dan orang yang menjawab (narasumber) dimana prosesnya ini bisa relaks maupun formal sesuai dengan konsep yang dibutuhkan.

Adapun rancangan wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa pertanyaan terhadap narasumber ialah:

- Latar belakang dalam penggunaan Media Loose Parts
- Perencanaan sebelum digunakannya Media Loose Parts dalam meningkatkan Kognitif anak di RA Arfalis.
- Metode dan strategi yang digunakan.
- Gambaran dan system penerapan dari Impelemntasi media Loose Parts dalam meningkatkan kognitif anak usia 4 – 5 tahun di RA Arfalis.
- Tujuan umum dan khusus yang ingin dicapai.

- Factor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan media Loose Parts.

Untuk pertanyaan secara spesifik terkait dengan informasi yang peneliti tanyakan terhadap narasumber, akan peneliti paparkan di lampiran instrument wawancara.

2. *Observasi*

Observasi ialah suatu bentuk pengamatan terhadap suatu proses aktivitas atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan sebuah penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi aktif yang dimana penelitian ini terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari objek yang sedang diteliti. Lebih spesifiknya observasi ini menggunakan partisipasi aktif, dimana peneliti disini bukan hanya mendatangi lokasi tempat pembelajaran berlangsung sebagai peneliti, namun turut ikut serta dalam pembelajaran sebagai seorang guru, mengamati proses yang terjadi dari permulaan sampai selesainya kegiatan pembelajaran dengan implementasi Media Loose Parts sebagai point utama yang akan peneliti teliti disini.

3. *Dokumentasi*

Dokumentasi disini merupakan sebuah rekam jejak yang dapat dijadikan pembuktian dalam proses penelitian ini. Dokumentasi merupakan aspek pelengkap yang membuat sebuah laporan menjadi lebih konkrit. Sebagai bukti telah berlangsungnya proses wawancara dan proses observasi. Peneliti mengabadikan dokumentasi melalui beberapa kumpulan foto-foto dan video yang stabil dan terstruktur sesuai dengan jadwal dan agenda kegiatan penelitian yang telah tersusun.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan foto-foto dan dokumen tertulis untuk mendapatkan informasi yang lebih kompleks dan detail. Adapun yang

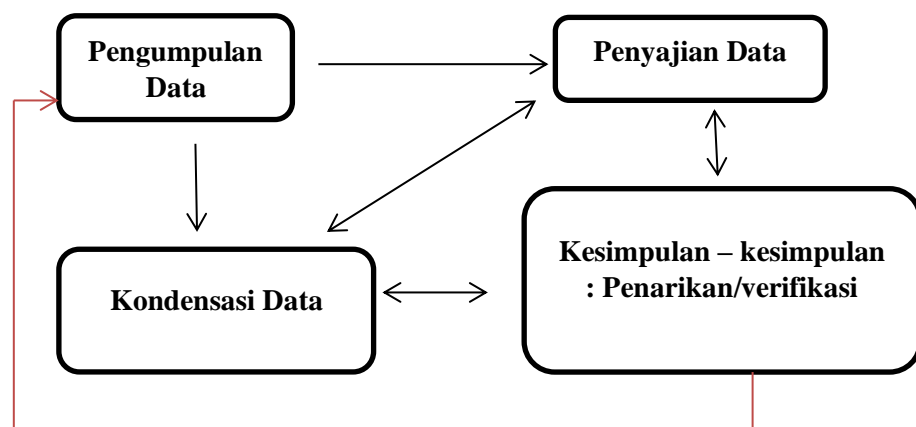
ingin peneliti dapatkan dari metode pengambilan data berupa dokumentasi ini adalah sbagai berikut :

- Dokumentasi Bangunan Fisik dan Ruang Belajar RA Arfalis
- Dokumentasi Data Guru RA Arfalis.
- Dokumentasi Data Murid RA Arfalis.
- Dokumentasi Perencanaan Pembelajaran RA Arfalis.
- Dokumentasi proses penerapan implementasi media Loose Parts.

E. Tekhnik Analisi Data.

Dalam teknik analisis data dengan menggunakan metode penelitian kualitatif biasanya dikembangkan dengan atas dasar “kejadian” yang diperoleh ketika kegiatan penelitian berlangsung. Karenanya antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu dengan lainnya. Hubungan antara pengumpulan dan analisis data berlangsung secara simultan, prosesnya berbentuk siklus dan interaktif, bukan linear.

Seperti yang dikatakan oleh Miles dan Huberman (1992:20) menggambarkan proses analisis data penelitian kualitatif sebagai berikut:



Gambar 3.2 proses Analisis data kualitatif

Gambar tersebut memperlihatkan sifat interaktif pengumpulan data dengan analisis data, dimana pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. (Rijali, 2018).

Dalam proses analisis data ada tiga aspek yang harus kita perhatikan demi mendapatkan hasil pendataan yang maksimal dan konkrit, diantaranya yaitu:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pemilihan atau seleksi, pemusatan serta penyederhanaan data dari semua informasi yang mendukung data penelitian yang diperoleh dan dicatat selama proses penelitian berlangsung di lapangan. Pada dasarnya pengumpulan data merupakan langkah analisis yang menyajikan data lebih jelas, detail dan focus serta dalam pertanggung jawabannya dapat diabsahkan dan membuang hal hal yang dianggap kurang penting dalam proses penelitian ini

b. Kondensasi data

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya. Tahap ini peneliti melakukan pengumpulan dari data-data wawancara yang telah dilakukan sehingga data yang diperoleh benar-benar dapat terfokus sesuai dengan tingkat kebutuhan dalam penelitian. Melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang sesuai dengan topik penelitian.

c. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan ataupun mengambil tindakan dalam proses penelitian. Penyajian data sendiri merupakan suatu penjelasan informasi dalam bentuk deskripsi narasi yang lengkap dan sudah tersusun rapi dan teratur berdasarkan pokok pokok temuan yang terdapat reduksi data, dan disajikan menggunakan Bahasa peneliti yang logis dan sistematis agar lebih mudah difahami. Sehingga memberikan sajian data yang professional dengan sistemasi yang rapi dan

logis dalam proses implementasi media Loose Part dalam meningkatkan kemampuan Kognitif pada anak usia 4 – 5 tahun di RA Arfalis.

d. Verifikasi data

Verifikasi data merupakan penyusunan data secara sistematis yang sudah disajikan. Selanjutnya data tersebut dirubah dalam bentuk simpulan sesuai dengan focus penelitian.

F. Instrument Penelitian.

Pada prinsipnya meneliti merupakan aktivitas yang melakukan sebuah pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam sebuah penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Jadi dapat kita fahami bahwa instrument penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang terjadi dalam ruang lingkup penelitian yang diamati secara spesifik dan semua fenomena ini dinamakan variable penelitian.

Dalam prosos penelitian ini dengan subjek memanfaatkan media Loose Parts sebgai faktor pendukung dalam meningkatkan kognitif anak di usia 4 – 5 tahun, peneliti memiliki sebuah instrument penelitian baik itu dari segi indicator kemampuan, kisi – kisi instrument dan kisi kisi instrument penilaian demi mendapatkan suatu hasil gambaran yang lebih spesifik dan jelas dengan praktik pembelajaran yang dilakukan dan sebagai pembuktian seberapa relevankah implementasi media Loose Parts dalam meningkatkan kognitif anak pada usia 4 – 5 tahun.

Berikut peneliti jabarkan tentang tabel instrumen yang digunakan dalam meneliti relevansi implentasi media Loose Parts dalam meningkatkan kognitif anak

Table 3. 2

Indikator kemampuan kognitif anak

NO	Indikator	Kriteria	Hasil Capaian
1	Kreatifitas	a. Anak dapat menyusun jenis tutup botol sesuai dengan warnannya.	Berkembang sangat baik (BSB)

		b. Anak dapat menyusun tutup botol dengan dua warna yang tak berurutan	Berkembang sesuai harapan (BSH)
		c. Anak mengalami kesulitan dalam menyusun tutup botol sesuai dengan warnannya.	Mulai berkembang (MB)
		d. Anak tidak bisa menyusun tutup botol sesuai dengan warnannya.	Belum berkembang (BB)
2	Problem Solving	a. Anak mampu memasukkan tutup botol sesuai dengan warna dan angka pada gelas plastik yang telah disediakan.	Berkembang sangat baik (BSB)
		b. Anak mampu memasukkan tutup botol ke dalam gelas plastic dengan angka yang benar namun ada beberapa	Berkembang sesuai harapan (BSH)

		warna yang belum sesuai.	
		c. Anak kesulitan dalam memasukkan tutup botol ke dalam gelas plastik sesuai dengan angka dan warnanya.	Mulai berkembang (MB)
		d. Anak kesulitan dalam memasukkan tutup botol sesuai dengan angka dan warnannya pada gelas aqua yang tersedia.	Belum berkembang (BB)
3	Intelegensi	a. Anak mampu menyusun huruf abjad pada kotak yang telah disediakan.	Berkembang sangat baik (BSB)
		b. Anak mampu menyusun huruf abjad pada kotak namun masih ada beberapa yang kurang tepat.	Berkembang sesuai harapan (BSH)
		c. Anak sedikit kesulitan dalam menyusun abjad sesuai urutan	Mulai berkembang (MB)

		menggunakan kotak yang disediakan.	
		d. Anak tidak bisa menyusun huruf abjad pada kotak yang disediakan.	Belum berkembang (BB)

Keterangan :

- ***BB = Belum Berkembang***
- ***MB = Mulai Berkembang***
- ***BSH = Berkembang Sesuai Harapan***
- ***BSB = Berkembang Sangat Baik***

Kemudian setelah memiliki tiga komponen indikator dasar dalam pokok bahasan peningkatan kemampuan kreatifitas, Problem Solvin dan Intelegensi dalam mengembangkan kognitif anak, maka mengaplikasikan indikator tersebut dalam sebuah kisi kisi instrument seperti yang tertera pada table yang telah peneliti siapkan seperti dibawah ini:

Tabel 3.3

Kisi kisi instrumen

Variabel	Subvariabel	Indikator	Media
Perkembangan kognitif anak	1. Kreatifitas	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan kesesuain dalam menyusun pola warna dan mampu menyebutkan warnanya. 	Tutup botol warna warni, kotak kardus
	2. Problem Solving	Kemampuan dalam	angka,

		menyesuaikan antara angka dan warna didalam tempat yang sesuai.	gelas warna warni dengan tulisan angka dan huruf.
	3. Intelegensi	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyusun setiap pola huruf dan angka yang diberikan guru melalui media gelas plastik. 	

G. Teknik Keabsahan Data

Data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah data kualitatif, maka keabsahan data dapat diuji dengan menggunakan triangulasi data. Triangulasi data yang peneliti gunakan antara lain :

1. *Triangulasi Sumber*

Dalam pengecekan data triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas dengan mengecek data dari beberapa sumber kemudian data tersebut di deskripsikan dan dari situlah bisa ditarik sebuah kesimpulan.

2. *Triangulasi Teknik*

Dalam triangulasi teknik data dikumpulkan dari berbagai perbedaan dan dijadikan suatu sumber data yang akurat.

3. *Triangulasi Waktu*

Dalam penelitian sebuah data yang abash maka membutuhkan rentang waktu untuk menguji akan kredibilitas sebuah data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan medeskripsikan lokasi penelitian secara umum, sejarah singkat, kondisi guru dan murid, serta kondisi kurikulum ditempat penelitian.

1. Menenal RA Arfalis Kecamatan Medan Sunggal.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada sekolah RA Arfalis yang bertepatan di Jl. Balam No. 2B, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara sebagai tempat penelitian. Sekolah RA Arfalis memiliki luas 755m². Peneliti memilih sekolah tersebut karena dekat dari tempat tinggal. Selain itu sekolah RA Arfalis berada ditengah-tengah pemukiman penduduk, sekolah RA Arfalis merupakan sekolah islam yang menanamkan karakter sejak dini. Dilingkungan sekolah RA Arfalis yang dekat juga dengan sekolah-sekolah dasar seperti SD Negeri 106040 dan MIN 5 Kota Medan serta dekat dengan puskesmas. RA Arfalis ini dikenal memiliki system pemebelajaran yang variatif dalam menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan anak mulai dari perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, Bahasa, fisik motoric serta seni.

2. Data Jumlah Guru RA Arfalis

Pada bagian peneliti mendeskripsikan jumlah guru dan murid di RA Arfalis kecamatan medan sunggal. Dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 1. Guru RA Arfalis

No.	Guru RA Arfalis	Jumlah
1.	Laki-Laki	-
2.	Perempuan	7

Tabel 2. Murid RA Arfalis

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
A (Pelangi)	11	8	19
B1 (Matahari)	9	13	22
B2 (Bintang)	13	17	30
B3 (Bulan)	9	10	19
Jumlah Keseluruhan	42	48	90

3. Kondisi Kurikulum

Pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan kurikulum yang dipakai oleh RA Arfalis dalam pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sebelum peneliti membahas kurikulum RA Arfalis terdapat Visi Misi RA yang sebagai standarisasi dalam proses pembelajaran dan tujuan capaian dari visi misi sekolah dalam belajar yaitu :

Visi : Terwujudnya generasi yang berakhlak mulai, berilmu, berkepribadian yang islami dari usia dini

Misi : - Membimbing dan mengarahkan anak pada pengenalan dasar aqidah dan ibadah Mengoptimalkan potensi belajar anak

- Mengstimulasi kecerdasan, imajinasi, kreativitas dan sosialisasi anak

Kurikulum Raudhatul Athfal (RA) mencakup beberapa ketentuan dalam pengelolaan pembelajaran anak di Raudhatul Athfal, yang meliputi :

a. Standar pencapaian perkembangan anak

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan kriteria minimal tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang memiliki ciri

khlas keislaman serta mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional dan seni.

Tabel 6. Standar pencapaian perkembangan anak

USIA	ASPEK PERKEMBANGAN	STANDART KETERCAPAIAN ANAK
4-5 Tahun	Kemandirian	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain
	Pembiasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan pembiasaan mengucapkan salam dan kalimat thoyyibah • Pengenalan pembiasaan menjaga kebersihan diri dan lingkungan • Pengenalan pembiasaan mengikuti aturan dan tata tertib sekolah • Pengenalan pembiasaan adab yang baik dan akhlak mahmudah
	Aspek Tumbuh Kembang Anak	<ul style="list-style-type: none"> • Tercapainya penambahan berat badan dan tinggi badan, kondisi sehat, pada rentang usia PAUD • Tercapainya fitrah tahapan tumbuh kembang anak yang terdiri dari : anak tahap mengenal <ul style="list-style-type: none"> ➢ Fitrah keimanan (nilai agama dan moral) ➢ Fitrah jasmani (fisik motoric) ➢ Fitrah belajar dan bernalar (kognitif) ➢ Fitrah komunikasi (bahasa) ➢ Fitrah seksualitas dan individualitas (nilai social emosional) ➢ Fitras estetika (seni) • Tercapainya tahapan tumbuh kembang anak, potensi, bakat, minat, karakteristik anak
	Aspek ketercapaian perkembangan anak	<ul style="list-style-type: none"> • Bahas • Kognitif • Fisik motoric • Sosial emosional • Seni • Tahsin & tahfidz
5-6 Tahun	Aspek kemandirian	<ul style="list-style-type: none"> • Tercapainya perubahan perilaku yang berkesinambungan dalam kemandirian pribadi
	Aspek pembiasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pembiasaan mengucapkan salam dan kalimat thoyyibah • Pembiasaan menjaga kebersihan diri dan lingkungan • Pembiasaan mengikuti aturan dan tata tertib sekolah • Pembiasaan adab yang baik dan akhlak mahmudah
	Aspek tumbuh kembang anak	<ul style="list-style-type: none"> • Tercapainya penambahan berat dan tinggi badan, kondisi kesehatan, pada renatang usia PAUD • Tercapainya fitrah tahapan tumbuh kembang anak yang terdiri dari : anak dapat menyebutkan <ul style="list-style-type: none"> ➢ Fitrah keimanan (nilai agama dan moral)

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fitrah jasmani (fisik motoric) ➤ Fitrah belajar dan bernalar (kognitif) ➤ Fitrah komunikasi (bahasa) ➤ Fitrah seksualitas dan individualitas (nilai social emoaisonal) ➤ Fitrah estetika (seni) • Tercapainya tahapan tumbuh kembang anak, potensi, bakat, minat, karakteristik anak
	Aspek kesiapan mental untuk melanjut ke jenjang berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> • Tercapainya kemampuan pengenalan literasi awal bagi anak, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengenal huruf tunggal (aksara) ➤ Mengenal bunyi huruf (a,i,u,e,o) ➤ Kemampuan bercerita dan menceritakan • Kemampuan melengkapi kalimat sederhana

b. Isi pembelajaran di RA

Isi pembelajaran di RA meliputi pembelajaran yang berisi nilai (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*) yang diberikan anak didik melalui permainan. Adapun ruang lingkup dari isi pembelajaran di RA yaitu :

- 1) Pendidikan agama islam
- 2) Pembelajaran matematika
- 3) Pembelajaran bahasa dan keaksaraan
- 4) Pembelajaran sains
- 5) Pembelajaran seni
- 6) Pembelajaran social
- 7) Pembelajaran teknologi

c. Proses pembelajaran di RA

Pembelajaran pada dasarnya proses interaksi antara pendidik dan anak dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran pada dasarnya pengelolaan atas pertanyaan apa, siapa, bagaimana, mengapa dan seberapa baik tentang pembelajaran. konsep pembelajaran di RA menekankan pada aspek perkembangan anak, ciri khas karakter islami dan kecakapan abad 21 dalam pendidikan.

Dalam proses pembelajaran pada RA juga menganut pada prinsip pembelajaran yang mampu mengembangkan karakter islami dengan pola bermain, seperti :

- 1) Prinsip motivasi
- 2) Prinsip pengulangan
- 3) Prinsip partisipasi aktif
- 4) Prinsip perhatian
- 5) Prinsip pembagian waktu
- 6) Prinsip perubahan perilaku secara bertahap
- 7) Belajar melalui bermain

Selanjutnya terdapat beberapa pendekatan dalam proses pembelajaran di RA yaitu :

- 1) Pendekatan pembelajaran yang islami
- 2) Pendekatan saintifik
- 3) Pendekatan kontekstual

B. Hasil Penelitian

1. Implementasi media Loose Part dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis

Berdasarkan hasil observasi media *loose parts* merupakan media yang biasa dijadikan alat peraga ataupun eksperimen untuk anak usia dini. Media *loose parts* ini juga bisa meningkatkan kognitif anak dalam mengenalkan huruf-huruf abjad, warna dan angka-angka. Mengenal media *loose parts* akan membantu anak untuk memecahkan masalah, mampu membuat urutan angka-angka dengan baik, mampu mengelompokkan warna-warna sesuai dengan tempat yang disediakan, mampu menyusun huruf abjad secara berurutan. Sebelum menggunakan media *loose part*, guru-guru terlebih dahulu mempersiapkan bahan-bahan untuk pembelajaran yang menggunakan media *loose part*, kemudian anak harus memahami aturan mainnya terlebih dahulu yang akan diajarkan atau diarahkan oleh guru. Pada penggunaan media *loose parts* dapat dirasakan suatu keadaan suasana belajar yang berbeda. dimana anak bukan hanya diajarkan tentang bagaimana menguasai belajar, hitungan dasar, mengenal angka, namun dengan media *loose parts* kemampuan anak dirangsang dengan pacuan imajinasi untuk memecahkan suatu masalah dengan alat peraga yang disediakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dalam beberapa responden kepala sekolah, guru-guru dan murid yaitu, seperti yang dikatakan responden selaku kepala RA Arfalis:

“semenjak murid dikenalkan dengan metode *loose parts*, suasana belajar murid terasa penuh semangat, karena mereka diajarkan untuk belajar mengeksplor kemampuannya dan tanpa disadari hal ini mampu merangsang perkembangan kognitif anak.”

Peneliti juga melakukan wawancara dengan responden yang lain selaku wali kelas matahari yang mengajarkan media *loose parts* dalam memberikan materi pelajaran mengatakan:

“pada setiap materi pelajaran yang saya berikan dengan menggunakan media *loose parts* membuat suasana belajar murid menjadi sangat semangat, karena kami para guru membuat media belajar dengan bahan-bahan di sekitar dan diolah menjadi alat peraga untuk murid. Murid bermain sambil belajar mengurutkan huruf abjad dan angka-angka, dan juga murid mampu mengelompokkan jenis bilangan warna dari tutup botol yang telah di design oleh guru-guru. Secara sadar dan tak langsung dengan pola belajar seperti ini menstimulus daya kognitif dan imajinasi murid.”

Sebagai pelaku utama dalam penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kognitif anak, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu murid yang mendapatkan pembelajaran dengan media tersebut, yakni Muhammad Arka Niscala yang peneliti wawancarai mengatakan:

“kami senang belajar menggunakan alat peraga yang diberikan oleh ibu guru, karena ditutup botolnya ada dibuat berbagai jenis huruf abjad dan angka-angka, jadi kami disuruh untuk menyusun huruf abjad dan angka-angka yang ada di tutup botol sesuai dengan warna.”

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti lakukan, melalui media *loose parts*, murid mendapatkan model pembelajaran yang menarik dalam mengenalkan huruf, berhitung serta menyusun deretan abjad menjadi sebuah kata. Murid memiliki ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Bukan hanya dengan menggunakan media *loose parts*, kognitif murid terasa seperti mendapatkan stimulus dan meningkat serta murid juga memiliki daya imajinasi dan kreatif dalam belajar. Dengan menggunakan media *loose parts*, secara langsung kognitif murid memiliki sebuah peningkatan dan berkembang. Murid juga dapat bekerjasama bersama temanya dalam mencari huruf-huruf dan angka-angka yang telah ditentukan oleh guru.

Analisis berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi maka dapat dianalisis bahwasanya media *loose parts* ini membawa sebuah efektivitas dalam pola belajar murid untuk

mengembangkan kemampuan kognitifnya, dengan pola belajar yang proaktif menggunakan alat peraga dari benda sekitar yang mudah dibongkar dan dikenali tetapi disulap menjadi media alat peraga yang dijadikan sumber pembelajaran membuat semangat belajar murid meningkat, karena rasa ingin tahu murid semakin terangsang dan terus bertambah sehingga dapat membantu dalam peningkatan kognitif anak. Melalui media *loose parts* guru memanfaatkannya dalam merangsang minat belajar dan kognitif anak. Pendidik menjadi mudah dalam menyampaikan dan mengenalkan huruf abjad dan angka-angka pada usia 4-5 tahun. Serta lebih termotivasi untuk menambah variasi dan lebih kreatif dalam kegiatan belajar, yang paling menarik dalam point ini ialah suasana belajar yang dirasakan murid menjadi sangat menyenangkan dan tidak membosankan, dengan berbagai jenis alat peraga yang diberikan oleh guru, secara tidak langsung memberikan stimulus dalam meningkatkan kognitif anak, serta membuat anak lebih kreatif dan mampu mengatasi *problem solving* yang dihadapi dalam menyelesaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Maka berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan bahwasannya benar nyatanya media *loose parts* membawa peningkatan kognitif terhadap anak.

2. Langkah-langkah Implementasi Media loose parts dalam meningkatkan kognitif anak usia sampai 4-5 tahun.

Sebelum menerapkan media Loose Part dalam proses pembelajaran tentunya ada kesiapan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil penelitian observasi bahwa sebelum menggunakan media Loose Part, guru-guru terutama mempersiapkan bahan-bahan untuk pembelajaran yang menggunakan media Loose Part. Kemudian anak harus memahami aturan mainnya terlebih dahulu yang akan diajarkan atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan media Lose Part dilakukan di RA Arfalis dengan Langkah-langkah pelaksanaan, antara lain :

1) *Pembukaan.*

Pembukaan dilakukan diawal pembelajaran sebelum kegiatan inti dimulai, kegiatan awal pada pembelajaran menggunakan media Loose Parts dimulai pukul 08.00 WIB. Langkah-langkah yang dilakukan pada pembukaan sebagai berikut:

- a) Sebelum masuk kelas melaksanakan pembelajaran guru kelas meminta anak untuk berbaris dihalaman terlebih dahulu untuk baris berbaris menyanyi dan senam tersedia.
- b) Kemudian guru kelas memberikan salam kepada anak yang akan dijawab oleh anak, selanjutnya menanyakan kabar kepada anak dengan tujuan agar anak secara tidak langsung belajar berkomunikasi dan tidak lupa guru mengabsen dengan cara menggunakan nyanyian agar anak dapat mengetahui nama teman-teman di kelasnya.
- c) Setelah itu dapat dilanjutkan membaca doa mau belajar, do'a kedua orang tua, hafalan surat-surat pendek, asmaul husna secara bersama dan menyanyikan lagu yang disesuaikan tema seperti tema menulis dan berhitung dengan sub tema Menyusun kata dan angka dan warna dengan menyanyikan lagu tentang belajar membaca dan menghitung tidak lupa disisipkan lagu lain seperti lagu malaikat. Wali kelas juga memberikan provokasi berupa kalimat yang disesuaikan dengan tema tersebut.

2) *Kegiatan Inti*

Setelah kegiatan pembukaan selesai maka dilanjutkan dengan kegiatan inti menggunakan media Loose

Parts. Pada waktu itu peneliti mengobservasi anak kelas Matahari, wawancara guru kelas maupun dokumentasi, berikut langkah-langkahnya:

- a) Pada kegiatan inti anak-anak ditunjukkan alat main yang disediakan oleh wali kelas.
- b) Kemudian anak diminta mengamati dan mendengarkan penjelasan dari guru mengenai aturan main yang akan dilakukan oleh anak.
- c) setelah anak memahaminya anak diperbolehkan untuk melakukan permainan yang telah disediakan

Pada kegiatan inti metode tanya jawab sangat dibutuhkan ataupun kalimat provokasi untuk mengetahui apakah anak dapat memahami aturan serta perintah yang guru terangkan dan memicu anak untuk bertanya apa yang belum anak ketahui. Pada saat pembukaan guru sudah mengenalkan mengenai tema berhitung dan mengenal huruf dan jenis-jenis warna, lalu dalam kegiatan inti guru memberi materi mengenai urutan huruf dan angka sesuai dengan warnanya dan juga menyusunnya menjadi sebuah kata. Sebelum guru memberi contoh bagaimana cara menyusunnya, guru memasukkan pembelajaran pengenalan lambang bilangan dengan menghitung jumlah tutup botol, memberitahukan warna warna dari tutup botol dan juga menjelaskan jenis jenis huruf.

Anak merespon kegiatan tersebut dengan antusias dan semangat, dengan demikian secara tidak langsung anak dapat mempelajari lambang bilangan, huruf tanpa merasa terbebani. Selain mengajak anak untuk menghitung anak juga diajak untuk menyebutkan serta menghubungkan angka seperti yang dicontohkan dengan cara mempersilahkan anak untuk bermain secara bergantian menghubungkan angka

dengan benda, maka hal tersebut dapat melatih percaya diri dan kemandirian anak.

Hal tersebut dapat membantu anak dalam mengasah otak pada diri anak. Tujuan yang diperoleh dari kegiatan bergantian agar anak dapat merasakan dan melakukan permainan yang telah disediakan. Dan juga dalam kegiatan tersebut menggunakan metode praktek langsung untuk mengetahui seberapa anak mampu dalam memahami, melakukan serta mengerjakan apa yang dicontohkan dan dikerjakan guru.

3) *Penutup.*

Hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa kegiatan penutup dilakukan setelah kegiatan inti selesai, saat penutup guru melakukan recalling terlebih dahulu dengan mengulang kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari dari awal sampai akhir. Hal tersebut dapat melatih daya ingat anak mengenai materi pembelajaran.

Selain itu pada kegiatan recalling guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali apa yang telah dipelajari. Setelah kegiatan tersebut selesai guru menanyakan bagaimana perasaan anak pada proses pembelajaran hari ini. Guru dapat mengetahui bagaimana perasaan anak apakah anak senang, merasa kecewa, sedih atau marah. Kemudian apabila anak menunjukkan sikap tersebut guru dapat memberi solusi atau penyelesaian masalah mengapa anak tersebut mengalami perasaan tertentu. Dengan adanya kegiatan penutup ini dapat dijadikan guru sebagai alat ukur evaluasi dalam proses pembelajaran dan sejauh mana anak dapat memahami materi pembelajaran tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwasannya pendidik perlu

memberikan sebuah media pembelajaran untuk menunjang pemahaman anak dan sudah disesuaikan tema pada hari tersebut kemudian memberikan aturan main pada saat pelaksanaan pembelajaran. Guru juga memberikan provokasi yang sesuai dengan tema, provokasi tersebut berupa ucapan langsung dan bentuk tulisan yang diletakkan bersama komponen Loose Parts yang digunakan. Dalam kegiatan inti pengenalan lambang bilangan anak, huruf dan juga warna, menggunakan media yang telah dibuat pendidik sesuai dengan tema. Guru juga menggunakan Loose Parts untuk media berhitung, mengenal konsep bilangan, membedakan jenis benda menurut bentuk, warna dan ukuran, membandingkan, mengelompokkan, mengenal lambang bilangan.

2. Hasil Penerapan Media *Loose Parts* dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Arfalis.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Loose Parts di RA Arfalis, ada beberapa hasil yang didapatkan berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, diantaranya :

- 1) Melalui media Loose Parts, anak mempelajari jiwa kreatif untuk bisa memanfaatkan media disekitar yang dianggap tidak bermanfaat menjadi sebuah karya dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.
- 2) Melalui media Loose Part anak lebih cepat menangkap untuk mengenal angka-angka secara berurutan.
- 3) Melalui media loose part anak lebih mudah untuk mengenal huruf abjad dan menyusun suku kata.
- 4) Melalui Media Lose Part anak membangun kemampuan problem solving dan juga meningkatkan rasa ingin tahunya dengan menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

- 5) Dalam menggunakan media loose part juga dapat menarik perhatian dan minat anak untuk mengenalkan huruf abjad dan angka-angka.
- 6) Dengan menggunakan media Lose Part guru bisa mengetahui bagaimana emosi anak Ketika dia mengalami stagnun (kebuntuan) dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan dan juga membuat guru harus memiliki planing B dalam mengatasi setiap kali insiden human eror pada anak, supaya emosi dan mood yang diberikan tidak mempengaruhi suasana belajar anak yang sedang semangat.

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan adalah bahwa potensi yang dimiliki oleh setiap anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain media loose parts yang memungkinkan munculnya sejumlah indikator kreativitas untuk memanfaatkan media yang ada di sekitar lingkungan sekolah dengan berbagai bentuk hasil karya.

Menerapkan pembelajaran media loose parts, antusias anak-anak jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan lembar kerja. Jika dilihat perbandingannya kegiatan belajar menggunakan lembar kerja dengan media loose parts memiliki perbedaan yang signifikan. Pada penerapan media lembar kerja, anak mudah bosan, tidak semangat dan kurang aktif. Sedangkan ketika pembelajaran menggunakan media loose parts anak menjadi aktif dan kreatif dalam menyelesaikan kegiatan, karena bahan loose part menarik rasa ingin tahu sehingga mereka lebih antusias dalam kegiatan belajar.

Hasil dari wawancara yang peneliti lakukan bahwa pembelajaran media loose part ini dikemas dalam suatu kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Mereka dihadapkan dengan benda-benda yang nyata dan bukan benda yang imitasi atau tiruan. Hal ini karena anak pada dasarnya belajar dengan bermain. Melalui bermain anak akan menemukan pengalaman yang baru melalui kegiatan yang nyata. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas bintang:

“Melalui kegiatan media loose part anak menjadi lebih kreatif, rasa ingin tahu meningkat, dalam bermain anak memenuhi rasa ingin tahu melalui eksplorasi, investigasi dan eksperimen kemudian adanya kosakata dari orang dewasa yaitu guru yang menstimulasi pemikiran anak”

Dalam pembelajaran media loose parts tidak ada target anak harus bagus dalam menyelesaikan suatu proyek. Anak diberi harus kebebasan dalam mengeksplorasi sesuai dengan imajinasi mereka. Hal tersebut karena diimbangi dengan media yang beraneka ragam atau menggunakan media *loose parts*. Anak akan menemukan pengalamannya ketika bermain. Sebagaimana yang disampaikan oleh oleh guru kelas bintang:

“Media loose parts adalah suatu konsep pembelajaran, di mana muatannya itu bisa dimunculkan saat anak bermain, kemudian loose part bisa digunakan dalam model pembelajaran apapun. Jadi kalau menggunakan media yang pabrikan itu kurang sesuai.”

Hasil dari dokumentasi yang peneliti lakukan yaitu selain menerapkan pembelajaran media *loose parts* anak-anak juga bekerjasama untuk membantu dalam membuat alat dan bahan media loose parts, maka terbentuk suatu media yang berbeda-beda. Dengan adanya suasana yang baru di dalam kelas serta cara belajar yang memberikan kebebasan pada anak untuk berkesplorasi sesuai imajinasinya, akan membantu guru dalam mengenali bakat dan minat peserta didik. Selain itu, anak dapat mengikuti pembelajaran sampai selesai karena secara tidak sadar mereka asik dengan dunianya sendiri. *Loose part* bisa menjadi solusi yang tepat ketika suatu lembaga tidak memiliki banyak alat dan bahan mainan karena *loose parts* banyak ditemukan dilingkungan sekitar kita tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak. Selain itu juga mengenalkan pada anak bahwa benda-

benda di sekitarnya masih ada yang bisa dimanfaatkan, didaur ulang dan digunakan untuk belajar.

Analisis berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dapat dianalisis bahwa pembelajaran dengan media loose parts dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Komponen indikator dari perkembangan kognitif anak usia dini ialah sebagai acuan dari guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini adalah dengan melakukan kegiatan yang semenarik mungkin, serta dari kegiatan pembelajaran media loose part anak dapat bereksperimen, menjadi lebih kreatif, dan puncaknya membangun makna dan tujuan bermain sehingga ide kreativitas anak dapat tertuang secara maksimal. Berikut beberapa hasil analisis berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diantaranya murid memiliki jiwa kreatif untuk bisa memanfaatkan media disekitar, media loose parts membuat guru bekerja lebih kreatif untuk menciptakan sebuah kreatifitas bagaimana caranya murid mampu untuk memahami materi yang diberikan dengan cara yang berbeda, selain itu juga kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui media loose parts murid mampu berimajinasi, mampu memecahkan masalah sederhana, dan juga meningkatnya rasa ingin tahu dengan menyelesaikan misi pembelajaran yang diberikan oleh guru, serta dengan menggunakan media loose parts guru bisa mengetahui bagaimana emosi murid ketika dia mengalami kebingungan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan juga membuat guru harus memiliki rencana cadangan dalam mengatasi setiap kali insiden *human error* pada murid, supaya perasaan yang diberikan tidak mempengaruhi suasana belajar murid yang sedang semangat.

3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media loose parts di RA Arfalís

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan adalah adanya faktor pendukung dari berbagai pihak salah satunya adalah kepala sekolah menjadi motivator bagi gurunya sehingga dapat meningkatkan mutu pendidik dan sekolah. Di samping itu, pendidik sebagai fasilitator, mediator, dan sebagai percontohan bagi anak didik. Sehingga perlunya pendidik yang inovatif dan kreatif untuk membantu menstimulasi perkembangan anak. Kemudian ketersediaan media loose parts yang variatif sesuai kebutuhan ini sangat penting, karena media sebagai alat dan bahan untuk kegiatan belajar. Tanpa media pembelajaran akan kurang maksimal. Penyediaan media yang variatif akan membuat anak lebih berimajinasi serta bereksplorasi dalam membuat suatu proyek.

Selain adanya faktor pendukung, ada juga faktor penghambat dalam hasil implementasi pembelajaran media loose parts yaitu tidak adanya kerjasama yang baik antara orang tua dan lembaga. Koordinasi antara orang tua dan lembaga menjadi hal yang penting untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Orang tua sebagai salah satu pendukung keberhasilan anak. Orang tua harus memahami secara penuh kebutuhan anak di sekolah, sehingga orang tua juga ikut aktif dalam mengatasi permasalahan putra putrinya. Bagi orang tua tidak sepenuhnya menyerahkan anak ke sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan adalah adanya faktor pendukung atau keberhasilan dalam kegiatan media loose parts yaitu perencanaan yang disiapkan secara matang. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas bintang:

“Perencanaan yang disiapkan guru dalam kegiatan yang pertama adalah biasa seperti perencanaan yang tertuang di rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan atau (RPPM). Dan tidak kalah pentingnya adalah media. Media disiapkan sesuai rencana kegiatan yang akan dilakukan. Contohnya adalah ketika guru sudah menyediakan media loose parts untuk kegiatan proyek, sudah sesuai tema. Kemudian anak bermain keluar dari tema diperbolehkan. Misal tema binatang, ketika dalam tema anak membuat kandang binatang tiba-tiba mereka melihat kok ada rumput, rumput makanan sapi, oh ternyata sapi bisa menghasilkan susu. Susunya bisa dibuat apa saja? Kemudian anak membuat minuman dari susu, nah itu

diperbolehkan. Walaupun demikian guru tetap melihat situasi dan kondisi, sekiranya memungkinkan akan dilaksanakan”

Selain pendukung dalam hasil implementasi kegiatan belajar menggunakan media loose parts, terdapat penghambat dalam hasil implementasinya yaitu kesalahan penggunaan strategi bermain loose parts dalam mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak, seperti yang disampaikan dalam wawancara kepada guru kelas bintang:

“terkadang guru bisa membuat kesalahan dalam penggunaan strategi bermain media loose parts akibatnya anak jadi jenuh dan tidak semangat, karena pengelolaan kelas yang kurang kondusif jadi anak tidak dapat dikondisikan dengan baik.”

Meskipun kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts terlihat mudah untuk dilaksanakan tetapi tetap saja ada *human error* baik dari pendidik maupun murid.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti lakukan terdapat faktor penghambat dan pendukung dari hasil implementasi media loose parts yaitu media loose parts dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dan dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk media, media loose parts juga dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya, sedangkan faktor penghambat dalam pengimplementasian media loose parts dalam meningkatkan kognitif anak yaitu kondisi ruangan atau kelas yang terlalu sempit menjadikan ketidaknyamanan untuk proses kegiatan belajar mengajar, karena anak tidak dapat bergerak dengan bebas dan menjadikan pembelajaran kurang efektif.

Analisis berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat dianalisis yaitu kegiatan implementasi media loose parts ialah dapat menstimulasi berbagai perkembangan kognitif anak, dapat menstimulasi anak untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan loose parts juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki, serta dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu tidak adanya kerjasama yang baik antara orang tua dan lembaga. Orang tua menyerahkan sepenuhnya

kepada lembaga, namun ada baiknya selaku orang tua harus bekerjasama kepada lembaga dalam memenuhi kebutuhan belajar anak guna tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah dilakukan. Meskipun begitu kepala sekolah selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada pendidik untuk tetap bersemangat dalam menjalankan kegiatan dengan menggunakan media loose parts. Perencanaan pun diperlukan dengan sangat penting dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran media loose parts ini gunanya agar pendidik lebih memahami tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

C. Pembahasan

1. Media Loose Part dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis

Media Loose Part merupakan media yang biasa dijadikan alat peraga ataupun eksperimen untuk anak usia dini. Media Loose Part ini juga bisa meningkatkan kognitif anak dalam mengenalkan huruf-huruf abjad, warna dan angka-angka. Mengenal media Loose Part akan membantu anak untuk memecahkan masalah, mampu membuat urutan angka-angka dengan baik, mampu mengelompokkan warna-warna sesuai dengan tempat yang disediakan, mampu menyusun huruf abjad secara berurutan, Muryaningsih (2021). Pada penggunaan media Lose Part, dapat dirasakan suatu atmosfer suasana belajar yang berbeda, dimana anak bukan hanya diajarkan tentang bagaimana menguasai belajar, hitungan dasar, mengenal angka, namun dengan media Lose Part kemampuan anak dirangsang dengan pacuan imajinasi untuk memecahkan suatu masalah dengan alat peraga yang disediakan.

Pada penerapan media Loose Part di RA Arfalis tentunya ada sebuah manfaat dan tujuan yang ingin dicapai melalui media Loose Part. Dalam pemanfaatan Media Lose Part yang digunakan di RA Arfalis guru menggunakan dari beberapa barang daur ulang seperti

botol minuman, dan juga tutup botolnya, kardus, kain perca, pipet dan kayu. Dari beberapa alat-alat tersebut dirangkai dan didesain menjadi sebuah karya yang berbentuk beberapa jenis huruf-huruf abjad dan hijaiyah, angka arab dan latin, kemudian menggunakan karton bekas untuk membentuk sebuah puzzle yang bisa dimasukkan dengan beberapa bentuk bangun ruang, dimana nantinya dengan media tersebut anak mengikuti pola permainan sekaligus sambil belajar dengan aturan main yang diciptakan oleh guru. (Hadiyanti et al., 2021)

Melalui observasi yang peneliti lakukan di RA Arfalis dapat dikatakan bahwasannya media Lose Parts ini membawa sebuah efektivitas dalam pola belajar murid untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Dengan pola belajar yang proaktif menggunakan alat peraga dari benda sekitar yang mudah dibongkar dan dikenali tetapi disulap menjadi media peraga yang dijadikan sumber pembelajaran membuat semangat belajar murid meningkat. Karena murid merasa rasa ingin tahunya semakin terangsang dan terus bertambah sehingga dapat membantu dalam peningkatan kognitif anak.

Hal ini juga dikuatkan berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh *Azky Farida (2020)* dengan judul penelitian “Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di PAUD Al – Musfiroh Gunung Sindur Jawa Barat”, dengan hasil penelitian Penggunaan media Loose Parts pada pembelajaran PAUD dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain Loose Parts dilaksanakan dengan menerapkan seluruh tahapan bermain Loose Parts dengan memperhatikan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang yang dilakukan anak di setiap harinya, dan Pembelajaran dilakukan dengan memadukan tujuh strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan Bahasa (Azky Farida, 2020).

Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Maestri Sabrina dengan judul “*Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan*

Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu” dengan hasil penelitian Penggunaan media loose parts dalam penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran yaitu dari benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik yang disiapkan oleh guru dan peneliti yang disusun dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak untuk bermain, guru hanya memberi motivasi dan Penggunaan media loose parts dalam penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran yaitu dari benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik yang disiapkan oleh guru dan peneliti yang disusun dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak untuk bermain, guru hanya memberi motivasi dan masukan-masukan pada anak tanpa membantu. Penggunaan media loose parts ini sangat membantu dalam pengembangan kreativitas anak Sabrina (2021).

Maka dari beberapa penelitian terdahulu diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya Media Lose Parts memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kognitif anak. Dengan menggunakan peraga bahan ajar melalui barang bekas yang disulap menjadi media pembelajaran dengan menggunakan tehnik pengajaran yang aktif dan kreatif, membuat murid terstimulus dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam berkespresi, berkreasi serta berimajinasi.

2. Hasil Penerapan Media Lose Parts Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Arfalis

Dalam dunia pendidikan istilah “kognitif” merupakan hal yang paling sering didengar dan diperhatikan. Dimana biasanya dalam setiap pemberian materi pelajaran hal mendasar yang selalu dinilai oleh seorang guru ialah perkembangan kognitif seorang anak. Kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* berarti mengetahui dalam arti yang luas. Istilah Kognitif sendiri secara umum memiliki arti semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan,

menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga individu tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya. Kognitif merupakan aspek – aspek fundamental yang membimbing tingkahlaku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut dalam berbagai aspek (Veronica, 2018).

Pada fase anak usia dini merupakan mereka yang berada direntang usia 0 – 6 tahun dimana mereka masih dalam proses tumbuh kembang yang terjadi hanya satu kali dalam siklus kehidupan manusia, selama proses tumbuh kembang ini mereka membutuhkan bantuan dan bimbingan agar mereka dapat membentuk sebuah perkembangan dalam fisik, mental, intelektual serta kepribadiannya agar mereka siap untuk menempuh pendidikan dijenjang yang selanjutnya dan disinilah karakter mereka dibentuk untuk pertama kalinya. Maka dari itu dalam proses perkembangan Kognitif anak Usia Dini benar benar harus diberikan stimulus dengan cara yang tepat (Anita Damayanti et al., 2020).

Dalam penerapan Media Loose Parts pada RA Arfalris yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan koognitif anak, terutama pada usia 4-5 tahun, ada beberapa gambaran kegiatan yang terlaksana. Secara prosesnya Media Loose Parts sendiri dilakukan oleh guru kelas, dengan menggunakan media barang-barang bekas seperti tutup botol, kardus, aqua gelas dan lain-lainya dan kemudian bahan tersebut dijadikan bahan pembelajaran.

Hasil yang didapatkan murid dengan menggunakan Penerapan Media Loose Parts dalam meningkatkan Koognitif anak antara lain:

- a. Melalui media Loose Parts murid mampu menumbuhkan jiwa kreatif dalam memanfaatkan media di sekitar dengan menjadikannya sumber pembelajaran.
- b. Melalui media Loose Parts membuat guru bekerja lebih keras dan berfikir sekeratif mungkin untuk menciptakan sebuah materi pembelajaran yang mmebuat murid mudah memahaminya dan membuatnya menarik untuk terus mengikuti proses pembelajaran.

- c. Melalui media Loose Parts murid membangun sebuah imajinasi, kematangan dalam problem solving, dan terjadinya lonjakan rasa ingin tahu dengan menyelesaikan setiap misi dan tantangan dari setiap Pelajaran yang diberikan.

Dengan menggunakan media Loose Parts, guru bisa mengetahui bagaimana emosi murid Ketika dia mengalami kebuntuan maupun jenuh dalam menyelesaikan misi pembelajaran yang diberikan, dan juga guru harus memiliki planning B agar suasana belajar tetap berjalan lancar dan kondusif (Widya Masitah, 2017).

3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media *loose parts* di RA Arfalis

Setiap pembelajaran pasti ada faktor pendukung dan penghambat dalam proses belajar mengajar, berikut faktor pendukung yang dihadapi dalam pembelajaran yang menggunakan media loose parts:

- a. Faktor pendukung
 - 1) Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, tidak habis dalam sekali pakai, dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk media
 - 2) Dapat menstimulasi berbagai perkembangan kognitif anak
 - 3) Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
 - 4) Dapat menstimulasi anak untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
 - 5) Loose parts juga dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
 - 6) Dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru
- a. Faktor penghambat
 - 1) Kesalahan penggunaan strategi bermian loose parts dalam mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak

- 2) Pengelolaan kelas yang kurang kondusif hingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik
- 3) Kondisi ruangan atau kelas yang terlalu sempit menjadikan ketidaknyamanan untuk proses kegiatan belajar mengajar, karena anak tidak dapat bergerak dengan bebas dan menjadikan pembelajaran kurang efektif
- 4) Sulit mencari barang bekas yang masih layak digunakan untuk media loose parts.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dalam Implementasi Media Loose Part yang digunakan di RA Arfalis, guru menggunakan dari beberapa barang daur ulang. Barang daur ulang tersebut dirangkai dan didesign menjadi sebuah karya yang berbentuk beberapa jenis huruf-huruf abjad dan angka-angka, dimana nantinya dengan media tersebut anak mengikuti pola permainan sekaligus sambil belajar dengan aturan main yang diciptakan oleh guru. Melalui observasi yang peneliti lakukan di RA Arfalis dapat dikatakan bahwasannya media Lose Parts ini membawa sebuah efektivitas dalam pola belajar murid untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya. Dengan pola belajar yang proaktif menggunakan alat peraga dari benda sekitar yang mudah dibongkar dan dikenali tetapi di sulap menjadi media peraga yang dijadikan sumber pembelajaran membuat semangat belajar murid meningkat.
2. Hasil penerapan media loose parts dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Arfalis adalah mampu menumbuhkan jiwa kreatif dalam memanfaatkan media di sekitar, membuat guru bekerja lebih keras dan berpikir kreatif, membangun sebuah imajinasi bagi murid dalam memecahkan masalah sehari-hari, guru bisa mengetahui bagaimana emosi murid ketika mengalami kesulitan.
3. Faktor pendukung dalam penggunaan media loose parts untuk meningkatkan kognitif anak terletak pada peran guru serta ketersediaan media loose parts yang beragam di sekitar lingkungan sekolah. Adapun faktor penghambat dalam penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kognitif anak terletak pada kemampuan, minat, serta ruangan atau kelas yang terbatas.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh peneliti selama penelitian, saran yang peneliti sampaikan dalam rangka perbaikan Penerapan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Koognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Arfalis antara lain;

1. Bagi Guru, guru dapat menerapkan media Loose Parts dari lingkungan alam sekitar yang dekat dengan anak dengan menyesuaikan aspek-aspek dasar perkembangan peserta didik.
2. Bagi Sekolah, sebaiknya sarana dan prasarana dalam menunjang pelaksanaan Media Loose Parts dipenuhi, sehingga dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dan dapat berjalan maksimal.
3. Bagi murid, sebaiknya para murid mengikuti bimbingan dan arahan guru, sehingga kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Loose Parts dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Bagi orang tua, sebaiknya selalu mengawasi dan mendampingi anaknya saat di rumah dalam mengenali karakteristik yang digunakan dalam penerapan Media loose Parts, jangan hanya memberikan fasilitas pada anak tanpa adanya pengawasan dan pendampingan. Perhatian orang tua sangat dibutuhkan agar anak dapat berkembang dan meningkat kreativitasnya.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya berkaitan dengan penerapan Media Loose Parts. Diharapkan pada penelitian selanjutnya lebih mengembangkan dalam proses pengumpulan data dan menggunakan teknik yang diperkirakan dapat lebih optimal dalam mendapatkan data yang diperlukan. Sehingga penelitian dapat disempurnakan sesuai bidang ilmu yang berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Murid Kelas X Ananda Batam*. 3(2), 78–90.
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2015). Media Pembelajaran. *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 23–35.
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *Paudia*, 9(1), 57–71. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.5745>
- Azky Farida. (2020). PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD AL-MUSFIROH GUNUNGSINDUR, JAWA BARAT. *Skripsi*, 1–161.
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Adaara*, 11(2), 145–154.
- Fairuz Zunaidah Rohmi, & Mangun Budiyanto. (2020). Penerapan Metode Yanbu'a Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Murid Kelas V Di Mi Al-Muhsin 1 Krapyak Wetan Bantul Yogyakarta. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-04>
- Furi, A. Z. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B*. 1(2), 7–19.
- H.Abd.Hafid. (2011). *SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 6, 69–78.
- 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>
- Hamdanah dan iqbal hasanudin. (2019). Media Pembelajaran Berbasis 4.0. In *RajaGrafindo Persada* (Vol. 6, Issue August).
- Juli Maini Sitepu, S. N. H. H. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN BOUNCH MAGIC BALL PADA KELOMPOK A DI RA AL-FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN. *INTIQAD: JURNAL AGAMA DAN PENDIDIKAN ISLAM*, Vol.9 No.2, 40–52.
- Karim, M. B. (2014). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF. *Jurnal PG-PAUD TRUNOJOYO*, Vol.1, No., 103–113.
- Karyadi, A. C., & Rosa, M. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part di PAUD Suryakasih Rawa Bebek*

Jakarta Timur. 1(2), 86–90.

- Maswan, M. (2013). Variasi Pembelajaran Dalam Teknologi Instruksional. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 5(2), 21–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v5i2.10>
- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 535–540. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Muliati Sula. (2021). Peningkatkan kemampuan sains anak melalui media loose parts pada kelompok b di tk aba ii tombolo kabupaten gowa. *Skripsi*, 1–142.
- 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>
- Nugroho, F. A. A. (2010). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pengurangan. *Skripsi*, 1(1), 1832–1844.
- Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Priyanto, A. (2014). PENGEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI AKTIVITAS BERMAIN. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE," No. 02/Tah(02)*, 41–48.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Rosidi, A. (2020). Perencanaan Metode Yanbu ' a Dalam Menghafal Al- Qur ' an Di Pondok Pesantren Takhassus Tahfidzul. *Jurnal Of Islamic Education Studies*, 1(1), 39.
- Sa'ud, udin s. (2013). Model-Model Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sabrina, M. (2021). PENGARUH MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK B2 TK BINA ANAK DI KELOMPOK B2 TK BINA ANAK BANGSA PALU Oleh : *Skripsi*, 1–131.
- Sit, M. (2019). Model Pengembangan Karakter Berbasis Mind Mapping Pada Anak Usia Dini. *INTIQAD: JURNAL AGAMA DAN PENDIDIKAN ISLAM*, 11(2), 264–286. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v>
- Siti Aisyah Mu'min. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al - Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>

- Tatminingsih, S. (2019). Hakikat Anak Usia Dini. *Modul Pendidikan Anak Usia Dini, vol.1 no.2*, 1–31.
- Tuti Andriani. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Umami, Y. S., & Afnida, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Belajar Loose Part untuk Optimalisasi Perkembangan Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 10(1), 39. <https://doi.org/10.24036/123237>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 49–55. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>
- Widya Masitah, H. R. S. (2017). *Peran Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Hasil Belajar Murid Sekolah Dasar Islam Terpadu Daarul Istiqlal Deli Serdang Tahun Ajaran 2016 - 2017*. 1–14.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliani Nurani Sujono. (2019). Hakikat Pengembangan Kognitif. *PAUD4101*, 2, 1–32.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. SURAT IZIN RISET



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Nomor : 2106/II.3/UMSU-01/F/2023
Lamp : -
Hal : Izin Riset

10 Muharram 1445 H
28 Juli 2023 M

Kepada Yth :
Ka. RA Arfalis
di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Raudah Aulia
NPM : 1801240012
Semester : X
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Arfalis

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,

Wakil Dekan I



CC. File

LAMPIRAN 2. SURAT BALASAN RISET



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ARFALIS PLAY GROUP RA-TK

Jl. Balam No.2 Sei Sikambang B, Kec. Medan Sunggal
HP : 081377230147 – 082277094198

Medan, 4 Agustus 2023

Nomor : 025/KA.ARF/2023
Lampiran : -
Perihal : Persetujuan Izin Riset

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di-
tempat

Assalamu'laikum warahmatullahi wabarakatuh

Menindaklanjuti surat Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Nomor :2106/II.3/UMSU-01/F/2023 perihal Izin Riset Mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Raudah Aulia
NPM : 1801240012
Semester : X
Fakultas : Agama Islam

Sehubungan hal tersebut diatas, kami sampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara bahwa Pihak Raudhatul Athfal Arfalís Kecamatan Medan Sunggal tidak keberatan menerima mahasiswa tersebut. Melaksanakan Riset sesuai dengan surat permohonan Saudara dengan syarat mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku di Raudhatul Athfal Arfalís Kecamatan Medan Sunggal.

Medan, 4 Agustus 2023

Kepala RA ARFALIS

Ade Salsura Evani, S.Pd.I



LAMPIRAN 3. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN RPPH

Semester/Minggu ke	: 1/ke-2
Tema besar	: Aku Sayang Bumi
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema:	Hidup Sehat/Aku Suka Buah/ Buah Nenas
Kelompok/Usia	:A/4-5 Tahun
KD (kompetensi dasar)	: NAM (1.1, 1.2), FM (3.3-4.3), BHS (2.14, 3.10-4.10), KOG (2.2, 2.3), SOSEM (2.6-2.8, 2.11, 2.12) SENI (3.15-4.15)

A. Materi dalam kegiatan

Tujuan pembelajaran : Agar anak mengetahui berbagai macam tanaman buah ciptaan Allah di bumi ini.

Rangkuman kegiatan hari ini : Bernyayi macam-macam nama buah-buahan, menuliskan angka pada ruas buah nanas, meniru tulisan nama “buah nanas”, mencap gambar buah nanas dengan tangkai daun pepaya.

B. Materi dalam pembiasaan

- Membiasakan mengucapkan salam, berdo'a sebelum dan sesudah belajar, Rukun Iman, Ruman Islam, Membaca iqro', Lagu, Tepuk dan Tanya Jawab.
- Senam pagi
- Memiliki sikap disiplin, kreatif, meningkatkan kognitif, motorik halus.
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Kertas HVS putih
- Cat air
- Tangkai daun pepaya

- Pensil, penghapus dan buku

D. Pembukaan (30 menit)

- Salam pembukaan
- Do'a sebelum belajar, doa pembuka hati dan doa kedua orang tua.
- Hafalan surat Al-fatihah dan surat Al-fill
- Dawwamul Qur'an : surat al-waqiah dan surat an-naba'
- Mutiara hadist : hadist menuntut ilmu
- Bernyayi lagu : Buah-buahan
- Penjelasan tema (tanya jawab) : tentang macam-macam buah-buahan ciptaan allah di bumi ini.
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati:
 - Anak melihat gambar buah-buahan yang di bawa guru.
 - Anak mengamati cat warna dan lembar kerja anak.
2. Anak menanyakan:
 - Nama buah-buahan, warna buah-buahan, bentuk buah-buahan, rasa buah, cat warna.
3. Anak mengumpulkan informasi:
 - Menulis angka pada buah nenas.
 - Meniru tulisan kebuh nenas.
 - Melakukancap buah nanas.
4. Anak menalar:
 - Anak mengetahui nama buah-buahan.
 - Anak mengetahui warna buah-buahan.
 - Anak mengetahui tumbuhan ciptaan allah.

5. Anak mengomunikasikan:

- Kegiatan 1: Menuliskan angka pada ruas buah nanas
- Kegiatan 2: Meniru tulisan nama “buah nana”
- Kegiatan 3: Mencap gambar buah nanas dengan tangkai daun pepaya.

Recalling:

- Guru menanyakan kepada anak nama dan warna buah-buahan yang sudah di sampaikan guru.
- Guru menguatkan kembali konsep atau materi.
- Merapikan mainan
- Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama.

Istirahat (30 menit)

- Bermain dan makan bersama

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan:

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Membaca surat al-fill
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: kolase dengan origami bagian-bagian tanaman buah.
5. Berdo'a penutup, doa keluar rumah, doa naik kendaraan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN RPPH

Semester/Minggu ke	: 1/ke-2
Tema besar	: Aku Sayang Bumi
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Hidup Sehat/Aku Suka Buah/Buah Kesukaan Ku
Kelompok/Usia	:A/ 4-5 Tahun
KD (kompetensi dasar)	: NAM (1.1, 1.2), FM (3.2-4.2), BHS (2.14, 3.10-4.10), KOG (2.3, 2.4), SOSEM (2.6-2.8, 2.11, 2.12) SENI (3.15-4.15)

A. Materi dalam kegiatan

Tujuan pembelajaran : Agar anak mengetahui berbagai macam tanaman buah ciptaan Allah di bumi ini, pengenalan huruf vokal, melestarikan tanaman.

Rangkuman kegiatan hari ini : Bernyayi macam-macam nama buah-buahan, menghitung jumlah berbagai macam jenis buah, melengkapi huruf vokal nama buah-buahan (apel, jeruk, jambu, mangga, durian), menggambar buah kesukaan dan menceritakannya di depan teman-teman.

B. Materi dalam pembiasaan

- Membiasakan mengucapkan salam, berdo'a sebelum dan sesudah belajar, Rukun Iman, Ruman Islam, Membaca iqro', Lagu, Tepuk dan Tanya Jawab.
- Senam pagi
- Memiliki sikap disiplin, cinta damai, kreatif, meningkatkan kognitif, motorik halus.
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP sebelum dan sesudah makan
-

C. Alat dan Bahan

- Kertas HVS putih
- Crayon
- Pensil, penghapus dan buku gambar

D. Pembukaan (30 menit)

- Salam pembukaan
- Do'a sebelum belajar, doa pembuka hati dan doa kedua orang tua.
- Hafalan surat Al-fatihah dan surat Al-fill
- Dawwamul Qur'an : surat al-waqiah dan surat an-naba'
- Mutiara hadist : hadist menuntut berbakti pada ibu
- Bernyayi lagu : Buah-buahan
- Penjelasan tema (tanya jawab) : tentang vitamin yang terkandung dalam buah.
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati:
 - Anak melihat gambar buah-buahan yang di bawa guru.
 - Anak mengamati lembar kerja anak.
2. Anak menanyakan:
 - Nama buah-buahan, warna buah-buahan, bentuk buah-buahan, rasa buah, huruf vokal.
3. Anak mengumpulkan informasi:
 - Menghitung jumlah buah.
 - Melengkapi huruf vokal.
 - Menggambar buah kesukaan.
4. Anak menalar:
 - Anak mengetahui nama buah-buahan.
 - Anak mengetahui warna buah-buahan.

- Anak mengetahui tumbuhan ciptaan Allah.
5. Anak mengomunikasikan:
- Kegiatan 1: Menghitung jumlah buah-buahan
 - Kegiatan 2: Melengkapi huruf vokal pada kata buah
 - Kegiatan 3: Menggambar buah kesukaan.

Recalling:

- Guru menanyakan kepada anak nama buah-buahan yang di sukai.
- Guru menguatkan kembali konsep atau materi.
- Merapikan mainan
- Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama.

Istirahat (30 menit)

- Bermain dan makan bersama

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan:

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Membaca surat al-fill
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: kolase dengan origami bagian-bagian tanaman buah.
5. Berdo'a penutup, doa keluar rumah, doa naik kendaraan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN RPPH

Semester/Minggu ke	: 1/ke-2
Tema besar	: Aku Sayang Bumi
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Hidup Sehat/Aku Suka Buah/Buah Kesukaan ku
Kelompok/Usia	:A/4-5 Tahun
KD (kompetensi dasar)	: NAM (1.1, 1.2), FM (3.2-4.2), BHS (2.14, 3.8-4.8), KOG (2.3, 2.4), SOSEM (2.6-2.8, 2.11, 2.12) SENI (3.15-4.15)

A. Materi dalam kegiatan

Tujuan pembelajaran : Agar anak mengetahui berbagai macam tanaman buah ciptaan Allah di bumi ini, pengenalan huruf vokal, melestarikan tanaman.

Rangkuman kegiatan hari ini : Bernyayi macam-macam nama buah-buahan, menghitung jumlah berbagai macam jenis buah, melengkapi huruf vokal nama buah-buahan (apel, jeruk, jambu, mangga, durian), menggambar buah kesukaan dan menceritakannya di depan teman-teman.

B. Materi dalam pembiasaan

- Membiasakan mengucapkan salam, berdo'a sebelum dan sesudah belajar, Rukun Iman, Ruman Islam, Membaca iqro', Lagu, Tepuk dan Tanya Jawab.
- Senam pagi
- Memiliki sikap disiplin, cinta damai, kreatif, meningkatkan kognitif, motorik halus.
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Kertas HVS putih

- Crayon
- Pensil, penghapus dan buku gambar

D. Pembukaan (30 menit)

- Salam pembukaan
- Do'a sebelum belajar, doa pembuka hati dan doa kedua orang tua.
- Hafalan surat Al-fatihah dan surat Al-fill
- Dawwamul Qur'an : surat al-waqiah dan surat an-naba'
- Mutiara hadist : hadist menuntut berbakti pada ibu
- Bernyayi lagu : Buah-buahan
- Penjelasan tema (tanya jawab) : tentang vitamin yang terkandung dalam buah dan cara mengolahnya.
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati:
 - Anak melihat gambar buah-buahan yang di bawa guru.
 - Anak mengamati lembar kerja anak.
2. Anak menanyakan:
 - Nama buah-buahan, warna buah-buahan, bentuk buah-buahan, rasa buah, huruf vokal.
3. Anak mengumpulkan informasi:
 - Menghitung jumlah buah.
 - Melengkapi huruf vokal.
 - Menggambar buah kesukaan.
4. Anak menalar:
 - Anak mengetahui nama buah-buahan.
 - Anak mengetahui warna buah-buahan.
 - Anak mengetahui tumbuhan ciptaan allah.
5. Anak mengomunikasikan:

- Kegiatan 1: Menghitung jumlah buah-buahan
- Kegiatan 2: Melengkapi huruf vokal pada kata buah
- Kegiatan 3: Menggambar buah kesukaan.

Recalling:

- Guru menanyakan kepada anak nama buah-buahan yang di suka.
- Guru menguatkan kembali konsep atau materi.
- Merapikan mainan
- Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama.

Istirahat (30 menit)

- Bermain dan makan bersama

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan:

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Membaca surat al-fill
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: kolase dengan origami bagian-bagian tanaman buah.
5. Berdo'a penutup, doa keluar rumah, doa naik kendaraan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN RPPH

Semester/Minggu ke	: 1/ke-2
Tema besar	: Aku Sayang Bumi
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Hidup Sehat/Aku Suka Buah/Kreasi buah
Kelompok/Usia	:A/ 4-5 Tahun
KD (kompetensi dasar)	: NAM (1.1, 1.2), FM (3.2-4.2), BHS (2.14, 3.8-4.8), KOG (2.3, 2.4), SOSEM (2.6-2.8, 2.11, 2.12) SENI (3.15-4.15)

A. Materi dalam kegiatan

Tujuan pembelajaran : Agar anak mengetahui berbagai macam tanaman buah ciptaan Allah di bumi ini, mengolah buah, cara yang baik memakan buah.

Rangkuman kegiatan hari ini : Bernyayi macam-macam nama buah-buahan, membuat bentuk/ gambar buah sesuai angka, menceritakan cara makan buah yang benar, cooking class (membuat sate buah).

B. Materi dalam pembiasaan

- Membiasakan mengucapkan salam, berdo'a sebelum dan sesudah belajar, Rukun Iman, Ruman Islam, Membaca iqro', Lagu, Tepuk dan Tanya Jawab.
- Senam pagi
- Memiliki sikap disiplin, cinta damai, kreatif, meningkatkan kognitif, motorik halus.
- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Kertas HVS putih
- Crayon
- Pensil, penghapus dan buku gambar

- Pisau buah
- Buah semangka dan pepaya
- Tusuk sate

D. Pembukaan (30 menit)

- Salam pembukaan
- Do'a sebelum belajar, doa pembuka hati dan doa kedua orang tua.
- Hafalan surat Al-fatihah dan surat Al-fill
- Dawwamul Qur'an : surat al-waqiah dan surat an-naba'
- Mutiara hadist : hadist saling menyayangi
- Bernyayi lagu : Buah-buahan
- Penjelasan tema (tanya jawab) : tentang vitamin yang terkandung dalam buah dan cara mengolahnya.
- Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati:
 - Anak mengamati buah-buahan yang di bawa guru.
 - Anak mengamati lembar kerja anak.
2. Anak menanyakan:
 - Kegiatan yang dilakukan, proses pembuatan, manfaat buah, warna dan rasa.
3. Anak mengumpulkan informasi:
 - Membuat gaambar buah sesuai jumlah angka.
 - Menceritakan cara makan buah yang benar.
 - Membuat sate buah.
4. Anak menalar:
 - Anak mengetahui bentuk angka.
 - Anak mengetahui warna, rasa dan bentuk buah.

- Anak mengetahui cara mengolah buah dan makan buah yang benar.
5. Anak mengomunikasikan:
- Kegiatan 1: Membuat gambar buah sesuai angka
 - Kegiatan 2: Menceritakan cara makan buah yang baik
 - Kegiatan 3: membuat sate buah.

Recalling:

- Guru menanyakan kepada anak nama buah, bentuk, warna dan rasanya.
- Guru menguatkan kembali konsep atau materi.
- Merapikan mainan
- Bila ada perilaku yang kurang baik harus di diskusikan bersama.

Istirahat (30 menit)

- Bermain dan makan bersama

F. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan:

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Membaca surat al-fill
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari: kolase dengan origami bagian-bagian tanaman buah.
5. Berdo'a penutup, doa keluar rumah, doa naik kendaraan.

LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI





