



Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts

Umi Kulsum

TKIP Al Madinah Nogosari Boyolali

Dusun Grenjeng, Desa Kenteng, Kecamatan Nogosari, Kabupaten Boyolali

Email : bundashofy5@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran jarak jauh untuk anak usia dini hasilnya kurang optimal. Terutama kemampuan kognitif anak. Kendalanya antara lain terbatasnya media belajar di rumah. Masalah ini dapat diatasi dengan metode Media *Loose Part*. Media *Loose Parts* merupakan benda-benda lepasan yang ditemukan di sekitar rumah dan digunakan sebagai media permainan konstruktif. Anak dapat mengombinasi, membuat susunan, merakit, memodifikasi, dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelompok A2 TKIT Al Madinah Nogosari selama belajar dari rumah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada kemampuan awal 42,99% menjadi 62,29% dan kemudian meningkat jadi 78,08 %. Media *Loose Parts* cukup efektif membantu guru dalam memberikan inspirasi kegiatan kepada anak dan dapat mempermudah orang tua dalam mendampingi anak-anak selama pembelajaran jarak jauh.

Kata kunci: Loose Part, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Media, Pembelajaran Jarak Jauh.

Abstract: *The result of online learning for toddler is not optimal. Especially children's cognitive abilities. The obstacles include limited learning media at home. This problem can be solved with the Media Loose Part method. Media Loose Parts are loose objects found around the house and used as a medium for constructive play. Children can combine, make arrangements, assemble, modify, and so on according to their wishes and creativity. This study aims to determine the use of Loose Parts media in improving cognitive abilities of students in group A2 TKIT Al Madinah Nogosari while studying from home. Data collection techniques used are observation and documentation. The results showed that the use of Loose Parts media can improve children's cognitive abilities. At the initial ability 42.99% to 62.29% and then increased to 78.08%. Loose Parts media is quite effective in helping teachers in inspiring activities for children and can make it easier for parents to accompany children during online learning.*

Keywords: *Loose Part, Cognitive Abilities, Toddler, Media, Online Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Hal ini merupakan perwujudan dari yang telah diamanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Aisyah (2014) Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Di masa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.

Pada masa pandemi Covid 19 ini, pembelajaran tatap muka pada sekolah-sekolah di zona oranye dan merah dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh. Bagi anak-anak usia dini di mana mereka belum dapat belajar secara mandiri dan lebih banyak belajar menggunakan inderanya untuk mengeksplor benda-benda nyata, maka diperlukan kreativitas pendidik dalam hal ini guru dan orang tua yang mendampingi mereka selama pembelajaran dari rumah. Pada kenyataannya tidak semua keluarga memiliki fasilitas alat permainan edukatif bagi putra-putrinya. Begitupun sekolah tak dapat membagikan alat permainan edukatifnya untuk semua peserta didiknya.

Selain itu, pada pelaksanaannya, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tidak seefektif pembelajaran tatap muka. Banyak kendala yang terjadi, seperti kesiapan sekolah dan guru dalam menyiapkan kurikulum di masa pandemi. Banyak orang tua yang belum memahami cara belajar anak usia dini. Mereka juga merasa terbebani karena harus mendampingi anak padahal mereka mempunyai kegiatan mencari nafkah/bekerja. Terbatasnya media dan alat peraga pendidikan di rumah juga menjadi masalah tersendiri. Keterbatasan media belajar ini menjadi salah satu sebab perkembangan peserta didik belum optimal. Begitu pula di TKIT Al Madinah Nogosari khususnya pada kelompok A2. Beberapa aspek pengembangan kemampuan dasar masih belum optimal terutama kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini ditandai dengan kemampuan anak untuk mengetahui fungsi benda dengan benar. Dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana. Kemampuan kognitif juga ditandai dengan kemampuan berfikir simbolik. Antara lain membilang banyaknya benda, mengenal konsep, dan lambang bilangan, serta mengenal lambang bilangan.

Peneliti menilai bahwa kemampuan kognitif peserta didik kelompok A2 masih dapat diupayakan peningkatannya. Keterbatasan media pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Orang tua dapat mengumpulkan bahan-bahan media Loose Parts dari sekitar rumahnya tanpa mengeluarkan biaya. Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi anak. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Pembelajaran dengan bahan ajar *Loose Parts* bertujuan supaya anak-anak kreatif. Anak-anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak akan belajar menghargai bahan-bahan atau benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan Loose Parts alam. Berdasarkan permasalahan di atas penulis merasa tertarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media belajar Loose Parts yang ada di sekitar lingkungan anak. Hasil

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi guru, orang tua dan peserta didik dalam meningkatkan berbagai kemampuan dasar, sehingga peserta didik berkembang lebih optimal.

B. Landasan Teori

1. Pengertian kemampuan kognitif

Kognisi (wikipedia) adalah proses mental yang terjadi mengenai sesuatu yang didapatkan dari kegiatan berpikir tentang seseorang atau sesuatu. Proses kognisi mencakup kegiatan mental, seperti menemukan, menginterpretasi, memilah, mengelompokkan dan mengingat (K. Eillen Allen, 2017). Selanjutnya ia mengutip pendapat Piaget yang menyatakan bahwa, perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan.

2. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 6 tahun, hal ini tertuang dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun.

Anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

3. Tahapan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Sudono, Anggani (2010) ada tiga tahapan kognitif

a. Tahapan Penguasaan Konsep

Pada tahap ini anak memahami konsep melalui pengalaman bekerja/bermain dengan benda konkrit. Seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

b. Tahapan Transisi

Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju kepada pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak secara individual yang berbeda, misalnya mengenal konsep satu dengan menggunakan benda, anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki sama sekaligus mengenal bentuk lambang.

c. Tahapan Lambang

Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami.

4. Media Loose Parts

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada

penerima pesan (Latif. Dkk, 2013). Adapun yang dimaksud media di sini adalah media pembelajaran yaitu sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Loose Parts merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. Bahan ajar *Loose Parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti, pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (Science), pengembangan bahasa (Literasi), Seni (Art), logika berpikir matematika (Math), teknik (Engineering), dan teknologi (Technology). Adapun manfaat *Loose Parts* disebutkan oleh Buhrin (2019) antara lain:

- a. Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak.
- b. Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak.
- c. Anak menjadi lebih aktif secara fisik
- d. Mendorong kemampuan komunikasi dan negoisasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka.
- e. Memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya terlibat serta menginspirasi kemampuan kreativitas mereka.
- f. Lebih hemat karena murah dan mudah didapat.
- g. Menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu seiring dengan meningkatnya keterampilan anak, karena dapat didesain ulang setiap hari.

Cara menggunakan *Loose Parts* dalam pembelajaran:

- a. Pertimbangkan keamanan ketika memilih bahan ajar *Loose Parts*
- b. Karakteristik peserta didik di dalam kelas juga dipertimbangkan.
- c. Pilih *Loose Parts* yang sesuai usia, ada *Loose Parts* yang tidak aman untuk usia dini.
- d. Waspada bahaya tersedak, tertelan, atau terluka, harus selalu dalam pengawasan.

5. Jenis-jenis *Loose Parts*:

Damayanti, A dkk (2020), menyebutkan jenis-jenis *Loose Parts* yaitu:

- a. Bahan dasar alam, seperti batu, kerikil, pasir, tanah, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.
- b. Penggunaan kembali kayu dan bambu
- c. Plastik, yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik, antara lain; sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, dan sebagainya.
- d. Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci, gembok, dan sebagainya.
- e. Kaca dan keramik, barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dan sebagainya.
- f. Benang dan kain yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain, kapas, kain perca, tali, pita, karet, dan sebagainya.

- g. Bekas kemasan, yaitu barang/wadah yang sudah tidak digunakan seperti kardus, gulungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, kardus snack, karton wadah telur, dan sebagainya.

Berbagai penelitian yang relevan tentang manfaat media *Loose Parts* dalam peningkatan kemampuan kognitif anak telah dilakukan. Di antaranya Anita Damayanti dkk, menyimpulkan bahwa kreativitas anak dapat berkembang dengan baik jika difasilitasi dengan metode pembelajaran yang tepat. Pembelajaran jarak jauh dengan media *Loose Parts* merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan dalam beraktivitas sains, engineering, art, dan math. Kelima aktivitas ini merupakan ranah kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memprediksikan kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan penggunaan media *Loose Parts*, sangat sesuai jika dilakukan pembelajaran jarak jauh.

Pada kondisi awal guru belum menggunakan media *Loose Parts*, hanya membagikan *school kit* yang berisi jadwal dan lembar kerja kepada orang tua. Dan hasilnya kemampuan kognitif belum meningkat. Selanjutnya guru memandang perlu diadakan tindakan dengan menggunakan media *Loose Parts*. Jenis *Loose Parts* yang peneliti gunakan media yang ramah dan aman bagi anak usia dini yaitu bahan dasar alam dan bekas kemasan. Pada siklus pertama, diharapkan kemampuan kognitif anak meningkat. Dan pada siklus kedua diharapkan hasilnya memuaskan.

C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelompok A2 TKIT Al Madinah Nogosari selama belajar dari rumah. Subjek penelitian ini adalah 19 orang peserta didik kelompok A2 TKIT Al Madinah, Nogosari, Boyolali.

D. Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Parts*

Peneliti mengawali dengan melakukan persiapan pra penelitian yaitu mengumpulkan data peserta didik yang akan diteliti melalui observasi langsung dari proses dan hasil pembelajaran dari rumah. Berdasarkan hasil observasi pra siklus ini diperoleh data bahwa kemampuan kognitif peserta didik secara keseluruhan sebesar 42,99 %. Kurangnya prosentase pencapaian tingkat kemampuan kognitif ini terjadi karena banyak hal, di antaranya pembelajaran cenderung membuat anak merasa bosan.

Dan kendala terbesar adalah kurangnya media pembelajaran yang mudah dan murah. Mayoritas orang tua yang mendampingi belajar dari rumah tinggal di desa. Mereka belum menyadari banyak bahan di seputar rumah yang dapat digunakan sebagai media *Loose Parts* pada kegiatan pembelajaran. Begitu pula guru, tidak selalu merancang pembelajaran sebagai kegiatan belajar yang menyenangkan.

Siklus pertama dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut. Diharapkan melalui tindakan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Kegiatan

diawali dengan pembukaan, dilanjutkan kegiatan inti dan penutup yang dilakukan secara daring.

Pada siklus pertama peneliti menemukan beberapa kekurangan di antaranya:

1. Pengelolaan kelas daring terkendala jaringan.
2. Kurangnya komunikasi antara guru dan orang tua sebagai pendamping peserta didik, sehingga banyak orang tua yang kurang memahami instruksi dari guru.
3. Beberapa peserta didik ada yang hanya didampingi oleh nenek atau kakaknya sehingga kurang maksimal dalam membimbing.
4. Adanya anggapan belajar harus memakai buku dan pensil sehingga pemakaian media *Loose Parts* yang ada di sekitar rumah kesannya hanya kegiatan bermain.

Setelah diadakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan media *Loose Parts*, diperoleh prosentase kenaikan kemampuan kognitif secara keseluruhan sebesar 62,29 %. Peserta didik yang mulai berkembang (MB) masih cukup tinggi yaitu 34,22%. Meskipun ada peningkatan yang dicapai namun masih kurang dari target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu sebesar 75%, maka perlu dilanjutkan ke siklus kedua.

Pada siklus kedua kegiatan pembelajaran juga dilakukan selama 3 hari berturut-turut. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Dalam siklus kedua ini peneliti membuat berbagai kegiatan yang mirip dengan siklus pertama untuk menghindari kebingungan orang tua.

Hasil refleksi dari siklus pertama juga peneliti tindak lanjuti dengan perbaikan kualitas video pembelajaran yang dikirim kepada orang tua. Apalagi setelah orang tua mendapatkan bantuan kuota belajar dari Kemdikbud, diharapkan kendala komunikasi dapat diminimalkan. Komunikasi dan arahan juga kami jalin lebih intensif.

Pada pelaksanaannya, peneliti secara umum menemukan kekurangan dan kelebihan pada siklus kedua. Kekurangannya adalah, peserta didik sedikit terganggu bila kegiatan dilakukan di luar rumah. Terkadang ada teman yang mengajak pergi bermain, sehingga mereka kurang fokus.

Kelebihannya antusiasme peserta didik dan orang tua meningkat setelah mereka dijelaskan manfaat bermain dengan media *Loose Parts*. Orang tua menjadi lebih semangat untuk menyiapkan bahan-bahan sebagai media belajar sesuai arahan dan koordinasi guru.

Dalam siklus kedua diperoleh kenaikan kemampuan kognitif secara keseluruhan meningkat dari 62,29% menjadi 78,08% untuk peserta yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 14,04% berkembang sangat baik (BSB). Adapun peserta didik yang belum Berkembang Sesuai Harapan (BSH) akan diberikan layanan pendekatan dan bimbingan sesuai potensinya.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Penggunaan media *Loose Parts* juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Bagi anak usia dini belajar dengan benda nyata lebih bermakna. Secara ekonomis penggunaan *Loose Parts* ini menjadi alternatif selama belajar dari rumah karena orang tua mendapatkan media yang mudah dan murah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. dkk. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Allen, Eillen K, Marrotz, Lynn R. 2017. *Profil Perkembangan Anak, Pra Kelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT Indeks.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, Anita. Dkk. 2020. *Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts*. Jurnal Buah Hati, Vol. 7, No. 2, September 2020.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- <https://buharin.gurusiana.id/article/2019/10/pembelajaran-berbasis-konten-steam-dan-loose-part-1729039>. Html, diunduh tanggal 28 November 2019
- Latif, Mukhtar. dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tampubolon, Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wikipedia
- Yus, Anita dan Eli Tohonan Tua Pane. 2013. *Teori Belajar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.