

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi berbagai aspek perkembangan. Pada tahap ini, perkembangan anak berlangsung sangat cepat sehingga menjadi fondasi penting bagi kehidupan dan pendidikan di masa mendatang. Periode ini dikenal sebagai *golden age* atau masa keemasan, karena berbagai potensi dasar anak berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis karena berpengaruh besar terhadap keberhasilan pendidikan pada jenjang selanjutnya.

Hal tersebut sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang ditetapkan oleh Republik Indonesia. Dalam Pasal 28 ayat (1) dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun dan tidak menjadi persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya, pada Bab I Pasal 1 ayat (14) ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mursyid, “*Pengembangan Pembelajaran PAUD*” ( Bandung:Remaja Rosdakarya,2015)

Pendidikan anak usia dini pada umumnya hanya mengembangkan pengenalan kognitif dalam bentuk APE (alat permainan edukatif) saja, APE merupakan segala bentuk alat untuk bermain yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak, memang APE berperan penting dalam pengembangan kognitif anak namun tidak semuanya, Alat Permainan Edukatif (APE) tidak hanya terbatas pada bentuk dan jenis tertentu, melainkan masih banyak media pembelajaran lain yang dapat dieksplorasi secara lebih mendalam oleh pendidik. Lingkungan bermain anak sesungguhnya memiliki kekayaan material yang berpotensi besar dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Namun demikian, banyak lembaga pendidikan yang belum sepenuhnya menyadari dan memanfaatkan potensi tersebut secara optimal. Akibatnya, proses pembelajaran sering kali hanya mengarahkan anak untuk menghasilkan karya yang seragam sesuai dengan contoh yang telah ditentukan oleh guru.

Padahal, anak memiliki kemampuan untuk menciptakan beragam karya secara mandiri sebagai wujud visualisasi imajinasi dan kreativitas yang dimilikinya melalui pemanfaatan berbagai material atau media pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk belajar sambil bermain. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan lingkungan serta berbagai sumber belajar yang ada guna mendukung proses pembelajaran anak secara optimal. Dalam sebuah hadist riwayat Ibnu Majjah tertuang betapa pentingnya menuntut ilmu.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majjah, No 224)<sup>2</sup>

Pemanfaatan *loose parts* berperan sebagai sumber belajar yang penting bagi anak dalam kegiatan bermain serta mampu menciptakan lingkungan bermain yang lebih kaya dan beragam. Media ini memungkinkan anak memanfaatkan berbagai benda di sekitarnya sebagai sarana bermain, karena *loose parts* tidak memiliki bentuk dan fungsi yang baku sehingga membuka peluang eksplorasi yang tidak terbatas. Anak usia dini memiliki cara berpikir yang khas dan imajinatif, yang memungkinkan mereka menghasilkan beragam karya berdasarkan pengalaman yang diperoleh melalui penglihatan dan pendengaran. Karya-karya tersebut merupakan perwujudan dari imajinasi anak yang diekspresikan melalui berbagai material yang tersedia.

Melalui penggunaan *loose parts*, anak diarahkan dan difasilitasi untuk terus mengembangkan imajinasi kreatif serta mengonkretkannya menjadi karya nyata, sehingga anak memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Namun, penggunaan *loose parts* tidak dapat dilakukan tanpa perencanaan. Diperlukan pendampingan guru dengan strategi pembelajaran yang tepat agar *loose parts* dapat berfungsi secara optimal sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Selain itu, pemanfaatan media *loose parts* perlu didukung oleh

---

<sup>2</sup> (HR. Ibnu Majjah dari Anas ra)

manajemen kelas yang efektif, mulai dari penataan alat permainan, pengelolaan kegiatan pembelajaran, hingga penerapan strategi yang terstruktur pada tahap kegiatan awal, inti, dan penutup. Pendidik berperan penting dalam memberikan arahan yang mendukung anak untuk mengubah imajinasi menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman bermain yang bermakna. Melalui kegiatan bermain tersebut, anak dapat memahami dan memaknai lingkungan di sekitarnya. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah lembaga pendidikan yang belum mampu mengoptimalkan penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran secara efektif.

KB Mutiara berupaya mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pemanfaatan berbagai material yang tersedia di lingkungan sekitar. Lembaga ini berlokasi di Desa Gunting, Kecamatan Sukorejo, yang berada di kawasan lereng Gunung Arjuno, sehingga memiliki ketersediaan media *loose parts* yang melimpah. Kondisi tersebut menjadikan penggunaan media *loose parts* lebih efisien, mudah dijangkau, serta bervariasi dalam mendukung kegiatan pembelajaran anak.

*Loose parts* merupakan material yang bersifat edukatif karena mendorong anak untuk berpikir secara aktif mengenai kemungkinan pemanfaatan benda-benda tersebut. Material yang memiliki nilai dan potensi ini dapat ditransformasikan dalam berbagai bentuk menjadi kreasi dan temuan baru, sehingga mampu menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. Melalui eksplorasi tersebut, anak memperoleh pengalaman baru yang menjadi

sumber pembentukan pengetahuan, yang kemudian difasilitasi melalui penggunaan beragam material untuk mewujudkan ide-ide imajinatif ke dalam bentuk karya nyata. Gilman dari McGill University memandang *loose parts* sebagai sebuah *mindset*, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada proses, di mana interaksi dan percakapan spontan anak saat bermain dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna.<sup>3</sup>

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan usia, minat, dan tahap perkembangan anak sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan metode *loose parts* dalam pengembangan kemampuan kognitif dinilai lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya dalam pengenalan konsep angka.

Peneliti memilih KB Mutiara Sukorejo sebagai lokasi penelitian karena masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam memahami kemampuan kognitif, terutama dalam mengenal angka 1–5. Pada kondisi awal, proses pembelajaran di lembaga tersebut masih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga guru mengalami keterbatasan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan media *loose parts* dapat diterapkan secara lebih luas pada berbagai lembaga pendidikan anak usia dini

---

<sup>3</sup> Yuliaty Siantajani, Loose Parts: “Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD”, h. 60

serta menjadi rujukan ilmiah bagi pendidik dan praktisi dalam bidang pendidikan anak usia dini dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif anak.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana penggunaan media loose part dapat mengembangkan kognitif anak kelas Anggur di KB Mutiara Sukorejo.
2. Bagaimana cara mengimplementasikan media loose part dalam mengembangkan kognitif anak kelas anggur di KB Mutiara Sukorejo.

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian terkait penggunaan media Loose Part untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak usia dini di KB Mutiara di Desa Gunting Kecamatan Sukorejo memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana penggunaan media Loose Part dapat mengembangkan kognitif anak kelas Anggur di KB Mutiara Desa Gunting Kecamatan Sukorejo.
2. Untuk menganalisis apa strategi yang digunakan untuk mengembangkan kognitif lambang bilangan anak usia dini dengan menggunakan media Loose Part di KB Mutiara Desa Gunting Kecamatan Sukorejo.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian penggunaan media Loose Part untuk meningkatkan pengembangan kognitif anak usia dini di KB Mutiara Desa Gunting

Kecamatan Sukorejo diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang bergelut di dunia pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pengetahuan serta kemampuan penerapannya dalam praktik pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat menumbuhkan kepekaan peneliti terhadap berbagai permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam merumuskan solusi terhadap permasalahan tersebut.

### 2. Manfaat bagi pendidik

Bagi pendidik, khususnya guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini menjadi sumber referensi dalam memperoleh alternatif strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini juga dapat memperluas wawasan pendidik mengenai upaya pengembangan kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif.

### 3. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik, yaitu anak usia dini, penelitian ini memberikan pengalaman belajar melalui pendekatan yang baru, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan media *loose parts*. Melalui pembelajaran tersebut, anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan potensi serta kemampuan yang dimilikinya.

## E. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil penelitian yang mengkaji

permasalahan yang sama atau serupa, baik dalam bentuk skripsi, buku, maupun karya tulis ilmiah lainnya, peneliti memaparkan sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dan telah ditemukan. Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media *loose parts* dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini akan diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama peneliti, tahun dan Sumber	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Amilia Niken Pratiwi, 2023 Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta	<i>Penggunaan media loose part dalam pengembangan aspek kognitif mengenai lambang bilangan pada anak usia dini di TK PGRI Pandeyan Ngemplak Boyolali</i>	Penelitian penggunaan media loose part dengan meningkatkan kognitif Anak Usia Dini	Penelitian ini bertempat di TK PGRI Ngemplak Boyolali dengan menargetkan pengenalan lambang bilangan 1-10. Sedangkan penelitian saya hanya menargetkan pengenalan lambang bilangan 1-5 <sup>4</sup>

<sup>4</sup> Amilia niken pratiwi, "Penggunaan media *loose part* dalam pengembangan aspek kognitif mengenai lambang bilangan pada anak usia dini di TK PGRI Pandeyan Ngemplak Boyolali" 2023

2	Monica Fauziyah ,2022 Universitas Negeri Surabaya	<i>Pengembangan media Liputan (lingkaran putaran) berbasis loose part untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan</i>	Penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan	Penelitian ini bertempatan di TK Dharma Bakti Jotosanur Tikungan Lamongan dengan hanya terfokus pada satu media yaitu lingkaran putaran angka
---	---	---	--	---

## F. Definisi Istilah

### 1. Media

#### a. Pengertian Media

Media merupakan segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta menstimulasi pikiran, perasaan, dan kemauan anak, sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.<sup>5</sup>

Oleh karena itu, media pembelajaran secara umum dapat dimaknai sebagai sarana dan prasarana yang dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Secara khusus, media pembelajaran berfungsi sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

#### b. Jenis-jenis media

Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifatnya ke dalam beberapa jenis, yaitu:

<sup>5</sup> fadhillah, "Edutainment Pendidikan Anak usia Dini" (Jakarta: Kencana, 2014).  
hlm73

- 1) **Media auditif**, yaitu media yang hanya dapat diterima melalui indera pendengaran dan mengandung unsur suara.
- 2) **Media visual**, yaitu media yang hanya dapat diamati melalui indera penglihatan tanpa disertai unsur suara.
- 3) **Media audio visual**, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar sehingga dapat didengar sekaligus dilihat oleh peserta didik.<sup>6</sup>

#### c. Ciri-ciri media

Menurut Angkowo, salah satu karakteristik media pembelajaran dapat ditinjau dari kemampuannya dalam memberikan rangsangan terhadap pancaindra peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman. Secara umum, media pembelajaran memiliki karakteristik dapat diraba, dilihat, didengar, serta diamati melalui pancaindra. Selain itu, ciri media pembelajaran juga dapat ditinjau dari aspek biaya, jangkauan sasaran, serta tingkat kontrol penggunaannya oleh pemakai. Berdasarkan karakteristik tersebut, guru dapat menyesuaikan pemilihan media pembelajaran dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang dihadapi.<sup>7</sup>

#### d. Fungsi media

## KH. ABDUL CHALIM

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- 1) sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

---

<sup>6</sup> Rostina Sundayana, "Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika" (Bandung: Alfabeta, 2016).hlm 13-14

<sup>7</sup> Rudy gunawan, "Pengembangan Kompetensi Guru IPS" (Bandung: Alfabeta, 2014).hlm 77

efektif;

- 2) sebagai bagian integral dari keseluruhan proses dan situasi pembelajaran;
- 3) penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang diajarkan;
- 4) media pembelajaran tidak berfungsi sebagai sarana hiburan semata, melainkan sebagai alat pendukung yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran.

e. Manfaat media

Menurut Kemp dan Dayton, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat strategis. Media mampu menyeragamkan penyampaian materi sehingga perbedaan penafsiran guru terhadap suatu konsep dapat diminimalkan. Selain itu, media menjadikan proses pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif. Pemanfaatan media juga meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, karena guru tidak perlu menjelaskan materi secara berulang-ulang. Dampak lainnya adalah peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik, fleksibilitas belajar yang memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja, serta meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan media yang tepat, peran guru juga menjadi lebih positif dan produktif sebagai fasilitator pembelajaran.

#### f. Pemilihan Media

Media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan konsep dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan matang, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penetapan kriteria pemilihan media menjadi pedoman penting agar media yang digunakan benar-benar relevan dan memiliki daya guna tinggi.

Dalam konteks PAUD, pemilihan media perlu mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini serta keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Media hendaknya dipilih berdasarkan asas manfaat yang jelas, baik dari sudut pandang guru, anak, maupun kepentingan lembaga. Selain itu, pemilihan media perlu didasarkan pada kajian edukatif yang memperhatikan kurikulum, cakupan bidang pengembangan, serta karakteristik peserta didik. Media yang digunakan juga harus memenuhi standar kualitas, seperti relevan dengan tujuan, aman, kuat dan tahan lama, menarik secara visual, sederhana, serta mendukung aktivitas bermain anak. Keseimbangan koleksi media pembelajaran juga perlu diperhatikan agar mendukung pembelajaran inti maupun pengembangan bakat dan minat anak. Untuk memudahkan pemilihan media yang tepat, pendidik dapat memanfaatkan katalog, kajian pustaka, ulasan media, serta berdiskusi melalui forum profesional seperti

Kelompok Kerja Guru (KKG).<sup>8</sup>

## 2. Loose parts

### a. Pengertian loose parts

Istilah *loose parts* berasal dari bahasa Inggris yang secara harfiah bermakna bagian-bagian yang bersifat longgar atau terpisah. Konsep ini disebut *loose parts* karena material yang digunakan berupa kepingan atau unsur yang dapat dilepas, dipindahkan, dan disusun kembali, baik digunakan secara tunggal maupun dikombinasikan dengan objek lain. Setelah selesai digunakan, material tersebut dapat dikembalikan pada fungsi dan kondisi awalnya.<sup>9</sup>

Nicholson memaknai *loose parts* sebagai unsur-unsur “variabel” yang mencakup beragam material dan bentuk, fenomena fisik seperti magnet, listrik, dan gravitasi, media berupa gas dan cairan, bunyi, musik, gerakan, reaksi kimia, aktivitas memasak dan api, hingga manusia, tumbuhan, kata-kata, konsep, serta ide. Keberagaman unsur tersebut memungkinkan anak untuk bermain, bereksperimen, menemukan hal baru, dan merasakan kesenangan dalam prosesnya.<sup>10</sup>

Dari penjelasan Nicholson tersebut dapat dipahami bahwa *loose parts* mencakup segala jenis benda yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak, sehingga melalui aktivitas bermain anak secara tidak sadar dapat

<sup>8</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), hlm. 14-15

<sup>9</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2020), 12.

<sup>10</sup> Simon Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landscape Architecture* 62, no. 1 (1972): 30-34.

menemukan pengalaman dan pengetahuan baru. Seluruh proses tersebut berlangsung dalam konteks bermain yang bersifat menyenangkan dan penuh kegembiraan.

Siskawati dan Herawati mengemukakan bahwa *loose parts* merupakan benda-benda yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, botol plastik, kardus bekas, logam, dan kain. Oleh karena itu, bahan-bahan tersebut dapat diperoleh oleh guru maupun orang tua tanpa memerlukan biaya khusus.<sup>11</sup>

Sejalan dengan pandangan tersebut, Nurmalina dan Amalia menjelaskan bahwa *loose parts* adalah material yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, serta disatukan kembali dengan berbagai cara. Media *loose parts* membuka peluang kreativitas yang tidak terbatas dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong anak untuk berkreasi secara aktif. Penggunaan *loose parts* sebagai bahan ajar dinilai memiliki manfaat yang berkelanjutan dan tidak terbatas. Media ini dapat dimanfaatkan untuk mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus dan kasar, sains (*science*), pengembangan bahasa (*literacy*), seni (*art*), logika matematika (*math*), teknik (*engineering*), serta teknologi (*technology*).<sup>12</sup>

Sally Haughey, sebagaimana dikutip oleh Yuliati Siantajani,

<sup>11</sup> Siskawati dan Herawati, “Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2019): 87–88.

<sup>12</sup> Nurmalina dan Amalia, *Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts* (Bandung: Alfabeta, 2020), 45–47.

menyatakan bahwa *loose parts* umumnya berupa benda-benda yang berasal dari alam maupun bahan sintetis.<sup>13</sup> Selaras dengan pandangan tersebut, Maria Melita Rahardjo menambahkan bahwa *loose parts* dapat dipindahkan ke berbagai ruang, baik di dalam maupun di luar ruangan, serta digunakan dengan cara yang sangat beragam dan tidak terbatas.<sup>14</sup>

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, *loose parts* dapat dimaknai sebagai material yang berasal dari bahan alam maupun sintetis yang bersifat fleksibel, dapat digabungkan, dipindahkan, dipisahkan, dan digunakan kembali, baik di dalam maupun di luar ruangan, dengan kemungkinan pemanfaatan yang sangat luas dalam proses pembelajaran anak.

#### b. Media-media loose part

Media loose parts merujuk pada berbagai jenis benda terbuka yang mudah dijumpai dalam lingkungan kehidupan sehari-hari. Media ini umumnya tersusun atas sejumlah komponen yang beragam, dapat disentuh dan dirasakan oleh anak, serta memiliki variasi tekstur, bentuk, dan warna yang berbeda-beda. Keberagaman tersebut memberikan pengalaman sensorik yang kaya dan mendukung eksplorasi anak secara aktif. Secara umum, media loose parts terdiri atas tujuh komponen utama, yaitu sebagai berikut.<sup>15</sup>

Pertama, bahan alam, yakni material yang diperoleh langsung dari

<sup>13</sup> Sally Haughey, dikutip dalam Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2020), 18.

<sup>14</sup> Maria Melita Rahardjo, *Strategi Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 63.

<sup>15</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2020), 23–25.

alam sekitar, seperti batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah-buahan, biji-bijian, bunga, kerang, tulang, serta potongan kayu. Kedua, bahan plastik, yang mencakup berbagai benda berbahan plastik dengan beragam bentuk, warna, dan ukuran, seperti sedotan, botol dan gelas plastik, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, dan keranjang.

Ketiga, bahan logam, yaitu benda-benda yang terbuat dari unsur logam, antara lain kaleng, uang logam, peralatan dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, pelat kendaraan, kunci, dan drum. Keempat, bahan kayu dan bambu, yang berasal dari barang berbahan kayu atau bambu yang sudah tidak terpakai, seperti balok kayu, tongkat, seruling, kepingan puzzle, kursi, bangku, papan, serta bilah bambu.

Kelima, bahan kaca dan keramik, yakni benda yang dibuat dari kaca atau keramik, seperti botol dan gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, dan kacamata. Keenam, benang dan kain, yang meliputi berbagai material berserat, seperti kain dengan tekstur beragam, tali dalam berbagai ukuran, benang, kapas, kain perca, pita, dan karet.

Ketujuh, bahan bekas kemasan, yaitu wadah atau barang sisa yang sudah tidak digunakan, misalnya kardus, gulungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, serta karton wadah telur. Seluruh komponen tersebut dapat dimanfaatkan secara fleksibel dalam kegiatan pembelajaran, baik secara terpisah maupun dikombinasikan, sehingga mendorong kreativitas, imajinasi, dan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Nurmalina dan Amalia, *Pembelajaran Kreatif Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts* (Bandung: Alfabeta, 2020), 52–54.

### c. Prosedur dalam penggunaan media loose part

Proses pemanfaatan media loose parts dilaksanakan melalui beberapa tahapan berurutan. Tahap awal adalah tahap edukasi, yaitu fase pengenalan anak terhadap berbagai jenis material yang akan digunakan dalam kegiatan bermain dan belajar. Selanjutnya, anak memasuki tahap ekspansi, di mana mereka mulai mengeksplorasi, mengombinasikan, serta mencoba berbagai kemungkinan penggunaan material secara lebih luas. Setelah itu, berlangsung tahap perkembangan, yakni fase ketika kemampuan anak dalam mengelola, memodifikasi, dan menciptakan bentuk atau pola dari loose parts semakin meningkat.

Tahapan tertinggi dalam aktivitas bermain menggunakan loose parts adalah membangun makna dan tujuan bermain, yaitu ketika anak mampu memahami proses bermain yang dilakukannya, menetapkan tujuan secara mandiri, serta memberikan arti terhadap hasil eksplorasi dan karya yang diciptakan.

### d. Manfaat Media Loose Part

*Loose parts* merupakan material pembelajaran yang bersifat fleksibel dan adaptif, karena dapat digunakan sesuai dengan ide, minat, dan imajinasi anak. Sifatnya yang terbuka memungkinkan *loose parts* dibentuk menjadi berbagai wujud tanpa batas, mengikuti gagasan kreatif yang muncul dari anak. Melalui aktivitas bermain menggunakan *loose parts*, anak memperoleh sejumlah manfaat penting dalam proses perkembangannya, di

antaranya sebagai berikut.<sup>17</sup>

Pertama, *loose parts* berperan dalam mengembangkan keterampilan inkuiri anak. Rasa ingin tahu yang secara alami dimiliki anak menjadi landasan utama terbentuknya kemampuan inkuiri. Kemampuan ini sangat penting karena membantu anak dalam memperoleh informasi, melakukan pengamatan, menganalisis temuan, serta membuat pertimbangan sederhana. Aktivitas bermain dengan *loose parts* mendorong anak untuk bereksplorasi dan mencari tahu berbagai kemungkinan, sehingga keterampilan berpikir inkuiri dapat berkembang secara optimal.<sup>18</sup>

Kedua, penggunaan *loose parts* mendorong anak untuk belajar mengajukan pertanyaan. Lingkungan belajar yang terbuka dan tidak membatasi ide anak akan memicu proses berpikir kritis, rasa penasaran, serta keinginan untuk menguji gagasan yang dimiliki. Anak terdorong untuk mempertanyakan proses, hasil, dan kemungkinan lain dari permainan yang dilakukan sebagai bagian dari pembelajaran aktif.<sup>19</sup>

Ketiga, bermain dengan *loose parts* menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Anak belajar memecahkan masalah dan mengambil risiko melalui proses mencoba dan menemukan. Selain itu, kemampuan kognitif dalam bidang matematika dan sains berkembang melalui aktivitas mengelompokkan, menghitung, dan memahami sebab-akibat. Aspek fisik juga terasah ketika anak aktif bergerak mencari material

<sup>17</sup> Yuliaty Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT Sarana Ilmu Pustaka, 2020), 15.

<sup>18</sup> Simon Nicholson, "How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts," *Landscape Architecture* 62, no. 1 (1972): 30–34.

<sup>19</sup> Yuliaty Siantajani, *Loose Parts*, 22.

dan menggunakan koordinasi motorik halus saat berkreasi. Perkembangan sosial emosional muncul melalui interaksi, kerja sama, negosiasi, serta munculnya rasa percaya diri dan bangga atas hasil karya. Di sisi lain, kemampuan komunikasi dan apresiasi seni anak turut berkembang, bahkan nilai spiritual dapat ditanamkan ketika anak berinteraksi langsung dengan lingkungan alam sebagai ciptaan Tuhan.<sup>20</sup>

Keempat, *loose parts* sangat efektif dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Lingkungan bermain yang bebas dan terbuka memungkinkan anak mengikuti minat serta gagasan pribadinya, sehingga alur permainan berkembang secara spontan dan dinamis sesuai dengan kreativitas yang dimiliki masing-masing anak.<sup>21</sup>

### 3. Kognitif

#### a. Pengertian kognitif

Menurut Susanto kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Woolfolk yang dikutip Susanto mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Vygotsky mengemukakan yang dikutip Sujiono bahwa kemampuan kognitif untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan

<sup>20</sup> Nurmalina dan Amalia, “Pemanfaatan Loose Parts dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 145–147.

<sup>21</sup> Sally Haughey, dalam Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT Sarana Ilmu Pustaka, 2020), 40.

tindakan, memperluas kemampuan, dan melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya.

Patmonodewo menjelaskan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Artinya bahwa dengan memiliki kemampuan kognitif anak menggunakan alat berpikirnya untuk mengamati, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa guna memecahkan masalah seefektif dan seefisien mungkin dalam mencapai tujuan. Semakin banyak stimulasi yang diperolehanak saat berinteraksi dengan lingkungan semakin cepat berkembang fungsi pikirnya.

Menurut Susanto Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Bicara tentang anak usia dini, pikiran anak mulai berkembang sejak anak lahir. Setiap hari dalam kehidupannya anak mengalami perkembangan pikiran, seperti belajar mengenal orang, belajar mengenal sesuatu, belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, memperoleh banyak ingatan, dan menambah banyak pengalaman. Secara terus menerus pikiran berkembang dan terus dilakukan stimulasi dengan baik, perkembangan pikiran anak akan optimal.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Slavin mengemukakan bahwa

perkembangan sebagian besar bergantung pada manipulasi anak dan interaksi aktif dengan lingkungan. Kemampuan manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan dicirikan pada tahap-tahap kecerdasan atau kemampuan kognisi. Setiap tahap-tahap kecerdasan itu dicirikan oleh kemunculan kemampuan-kemampuan baru dan cara mengolah informasi. Piaget yang dikutip Santrock membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Semua anak melewati tahap-tahap ini namun dengan kecepatan yang berbeda pada tiap anak. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pencapaian utama pada tahap ini adalah adanya perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk melambangkan objek di dunia ini

#### b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan pentingnya proses belajar dibandingkan semata-mata hasil akhir yang dicapai. Dalam pandangan ini, pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai hubungan mekanis antara stimulus dan respons, tetapi juga mencakup cara individu berpikir, memahami, serta menyusun strategi untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, sikap, persepsi, dan struktur mental peserta didik memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran.<sup>22</sup>

Beberapa prinsip utama dalam teori belajar kognitif antara lain sebagai berikut. Pertama, persepsi dan pemahaman individu terhadap tujuan

---

<sup>22</sup> Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (New York: International Universities Press, 1952), 8–10.

pembelajaran sangat memengaruhi perilaku dan tindakan belajar yang ditunjukkan. Kedua, proses pembelajaran dipandang lebih esensial dibandingkan hasil atau dampak akhir yang diperoleh. Ketiga, materi pembelajaran sebaiknya diorganisasikan ke dalam bagian-bagian kecil agar dapat dipelajari secara bertahap dan sistematis. Keempat, kegiatan belajar menuntut adanya proses berpikir yang kompleks, seperti menganalisis, menghubungkan, dan menyimpulkan. Kelima, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan syarat utama agar pembelajaran kognitif dapat berlangsung secara efektif.<sup>23</sup>

### c. Tujuan Pembelajaran Kognitif pada Anak Usia Dini

Pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini memiliki pengaruh yang sangat positif dan strategis, sehingga perlu distimulasi sejak dini. Aspek kognitif berkaitan erat dengan kemampuan bernalar, kreativitas, bahasa, daya ingat, serta penguasaan pengetahuan dasar.<sup>24</sup>

Selain faktor internal, lingkungan juga memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Lingkungan yang kondusif akan membantu anak tumbuh secara optimal dan mampu memahami dirinya sendiri serta dunia di sekitarnya. Perkembangan kognitif anak umumnya distimulasi melalui berbagai bentuk permainan sederhana yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak.<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Robert M. Gagné, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1985), 65–68.

<sup>24</sup> Anita Woolfolk, *Educational Psychology*, 12th ed. (Boston: Pearson Education, 2014), 34–36.

<sup>25</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 92–94.

Pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mencapai beberapa kemampuan berikut. Pertama, membantu anak mengembangkan kemampuan auditori, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan pendengaran dan pemrosesan bunyi. Kedua, melatih kemampuan visual anak yang mencakup penglihatan, pengamatan, perhatian, persepsi, serta respons terhadap lingkungan, yang dapat dikembangkan melalui aktivitas mengelompokkan dan mengamati benda.

Ketiga, mengembangkan kemampuan taktil atau peraba anak melalui aktivitas yang melibatkan tekstur dan sentuhan, seperti bermain pasir, plastisin, atau mengelompokkan benda berdasarkan permukaannya. Keempat, melatih keterampilan tangan atau motorik halus, misalnya melalui kegiatan menggambar, mewarnai, melukis dengan jari, serta menjiplak huruf.

Kelima, mengembangkan kemampuan geometri anak sebagai dasar pemahaman bentuk dan simbol yang akan berkembang seiring bertambahnya usia. Keenam, membantu anak menguasai kemampuan dasar matematika dan sains, tidak hanya dalam hal berhitung, tetapi juga dalam memahami konsep-konsep sederhana yang berkaitan dengan pengetahuan ilmiah.

Ketujuh, melatih alur berpikir anak agar mampu menghubungkan pengalaman yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh terhadap lingkungannya. Kedelapan, mendorong

anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar dengan memanfaatkan seluruh pancaindra, sehingga anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Kesembilan, membantu anak mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri melalui penalaran dan proses berpikir ilmiah. Kesepuluh, melatih kemampuan bersosialisasi anak, karena perkembangan kognitif yang baik akan mendukung kepercayaan diri, keberanian bereksplorasi, serta kesiapan anak menghadapi dinamika sosial dan perubahan lingkungan di masa depan.<sup>26</sup>

#### 4. Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kognitif Anak Usia Dini

##### a. Strategi Penggunaan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kognitif Anak

Anak usia dini memiliki kecenderungan menyukai aktivitas bermain dengan benda-benda yang bersifat konkret. Oleh karena itu, diperlukan strategi khusus dalam pemanfaatan media *loose parts* agar material yang digunakan sesuai dengan karakteristik usia anak, jumlah peserta didik, serta penataan yang memungkinkan anak menjangkaunya secara mandiri. Langkah awal yang perlu dilakukan pendidik adalah melakukan pengamatan terhadap perilaku anak ketika mulai berinteraksi dengan *loose parts*. Melalui proses observasi ini, guru dapat menentukan waktu yang tepat untuk

<sup>26</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2014), 57–61.

menambah jumlah maupun variasi material yang digunakan dalam kegiatan bermain.<sup>27</sup>

Apabila anak menunjukkan perilaku kurang terkontrol, seperti membanting, melempar, menyebarkan material secara berlebihan, atau cenderung menguasai semua *loose parts* sendiri, hal tersebut menandakan bahwa anak belum siap menerima penambahan jumlah material. Sebaliknya, jika anak mampu menggunakan *loose parts* dengan tertib, berbagi, dan fokus dalam bermain, maka penambahan variasi material dapat dilakukan secara bertahap sesuai kebutuhan perkembangan anak.<sup>28</sup>

Penggunaan *loose parts* sebaiknya diawali dari material sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Meskipun sering muncul anggapan bahwa anak akan kurang tertarik pada benda-benda yang sudah biasa mereka jumpai, persepsi tersebut dapat berubah ketika material ditata dalam wadah yang menarik, disusun secara estetis, dan disajikan dengan cara yang mengundang anak untuk bereksplorasi. Penataan lingkungan bermain yang menarik terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dan belajar.<sup>29</sup>

Dalam praktiknya, *loose parts* tidak memerlukan instruksi khusus dari guru. Anak secara alami akan memainkannya sesuai dengan ide dan

<sup>27</sup> Yuliaty Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT Sarana Ilmu Pustaka, 2020), 52–54.

<sup>28</sup> Simon Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landscape Architecture* 62, no. 1 (1972): 32–33.

<sup>29</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2014), 89–91.

imajinasi yang dimilikinya. Bagi anak yang belum terbiasa, guru dapat menyediakan satu keranjang berisi beberapa *loose parts* yang dikombinasikan dengan mainan pabrikan. Melalui pengamatan, guru dapat melihat bagaimana anak mengintegrasikan berbagai jenis material tersebut ke dalam aktivitas bermainnya. Lingkungan bermain yang autentik memungkinkan anak menemukan berbagai benda dan dengan cepat menggunakannya sebagai representasi ide yang ada dalam pikirannya, serta mengubahnya seiring dengan berkembangnya gagasan secara fleksibel.<sup>30</sup>

Interaksi dengan teman sebaya juga memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan ide anak. Proses bermain bersama memungkinkan terjadinya negosiasi, pertukaran gagasan, dan pengembangan kreativitas secara kolaboratif. Setelah kegiatan bermain selesai, anak perlu dibiasakan untuk merapikan kembali *loose parts* ke tempat semula. Kegiatan beres-beres merupakan bagian dari pembelajaran yang menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, kegiatan ini sebaiknya dilakukan dengan keteladanan dari guru dan dikemas dalam suasana yang menyenangkan, misalnya melalui nyanyian atau permainan sederhana, sehingga anak memandang beres-beres sebagai bagian dari aktivitas bermain, bukan sebagai tugas yang membebani.<sup>31</sup>

Melalui penerapan strategi tersebut, anak yang bermain dengan media *loose parts* secara tidak langsung dapat menemukan berbagai ide dan

<sup>30</sup> Sally Haughey, dalam Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT Sarana Ilmu Pustaka, 2020), 61–63.

<sup>31</sup> Nurmalina dan Amalia, “Pemanfaatan Loose Parts dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 78–80.

konsep, termasuk pemahaman terhadap lambang bilangan serta pengembangan kreativitas dan kemampuan kognitif lainnya secara menyeluruh.

b. Loose Parts dan Perkembangan Kognitif Anak

Anak usia dini merupakan peniru yang efektif sekaligus pembelajar aktif yang membangun pengetahuannya melalui aktivitas bermain. Dalam proses tersebut, anak secara alami menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta kecenderungan untuk terus mengeksplorasi pengalaman baru. Oleh karena itu, karakteristik tersebut perlu difasilitasi melalui kegiatan bermain yang terencana, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.<sup>32</sup>

Aktivitas bermain dapat dioptimalkan dengan penggunaan bahan dan alat permainan edukatif yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan anak. Salah satu media yang efektif untuk tujuan tersebut adalah media **loose parts**. Media ini berupa bahan permainan yang bersifat fleksibel, dapat dipindahkan, digabungkan, dibongkar-pasang, serta dirancang ulang sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Loose parts dapat digunakan secara mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain, serta dikenalkan kepada anak sejak usia dini menggunakan bahasa sederhana dan konteks yang dekat dengan lingkungan sehari-hari anak.<sup>33</sup>

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam

---

<sup>32</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 67.

<sup>33</sup> Yuliati Siantajani, *Loose Parts: Media Lepasan Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020), 15–16.

pertumbuhan anak usia dini. Media loose parts berperan sebagai bahan ajar yang memiliki kegunaan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaannya, anak dapat mengeksplorasi berbagai kemampuan, seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus dan kasar, sains, pengembangan bahasa (literasi), seni, logika matematika, teknik, hingga pemahaman awal tentang teknologi.<sup>34</sup>

Metode bermain menggunakan loose parts sangat relevan diterapkan pada anak usia dini karena pembelajaran pada tahap ini melibatkan seluruh pancaindra. Dengan media loose parts, anak dapat secara langsung melihat, menyentuh, dan merasakan beragam tekstur benda, serta memanfaatkan imajinasinya untuk menciptakan berbagai bentuk dan karya. Aktivitas ini membantu anak mengenal lingkungan sekitarnya sekaligus memahami bahwa benda-benda yang ada dapat dimanfaatkan kembali untuk menghasilkan kreasi baru yang bermakna.<sup>35</sup>

Melalui permainan loose parts, anak akan terdorong untuk menghadapi tantangan dalam menciptakan karya-karya baru dari berbagai bahan yang tersedia. Hal ini menjadikan kegiatan bermain lebih menarik, bermakna, dan tidak monoton. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu memberikan stimulus yang tepat melalui penyediaan media dan alat permainan yang beragam agar perkembangan kognitif dan keterampilan anak dapat

<sup>34</sup> Simon Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landscape Architecture* 62, no. 1 (1971): 30–34.

<sup>35</sup> Maria Montessori, *The Absorbent Mind* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1967), 88–90.

terstimulasi secara optimal, sekaligus menumbuhkan sikap peduli dan penghargaan terhadap lingkungan.<sup>36</sup>



---

<sup>36</sup> Suyanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), 102–104.