

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif, daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual, sosio-emosional (sikap perilaku dan agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Sejalan dengan itu, menurut Sujiono perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat menyusun strategi secara kreatif, berpikir kritis. Pengembangan kognitif dilakukan dengan rancangan pembelajaran yang dapat bermakna bagi anak.

Pembelajaran di PAUD melibatkan anak-anak usia 0 - 6 tahun. Salah satu karakteristik sekolah PAUD adalah suka bermain, suka bergerak, dan menyukai kegiatan berkelompok¹. Hal ini didukung oleh teori Frobel yang mengatakan bahwa bermain adalah cara belajar bagi anak atau dengan kata lain anak anak melaksanakan pembelajaran dengan prinsip *learning by doing* atau belajar sambil berbuat². Vygotsky menambahkan bahwa permainan bagi anak adalah ruang untuk

¹ Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. Jurnal Institusi Misbahul Ulum, 1(2), 109–121.

² Tadkiroatun, M. (2018). Teori dan Konsep Bermain. Modul PAUD: Bermain Dan Permainan Anak UT, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>

mengontruksikan pengetahuan dan konsep-konsep melalui interaksi aktif dengan segala aspek yang terlibat seperti peran dan fungsinya³.

Media Belajar adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik maupun pengajar kepada peserta didik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media belajar merupakan unsur yang sangat penting bagi anak usia dini dalam menunjang efektifitas kegiatan pembelajaran. Penggunaan media belajar yang sesuai, dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Salah satu media belajar anak yang mudah di dapat dan diaplikasikan adalah media belajar *Loose Part*.

Loose part dikembangkan pertama kalinya pada tahun 1971 oleh Nicolshon dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan komponen bahan yang mudah didapat, dimanipulasi, diubah, dan dirakit sendiri, yang diartikan sebagai media belajar lepas-pasang dari berbagai komponen yang ada di lingkungan sekitar anak untuk membuat anak-anak memiliki kesempatan bermain yang luas sesuai dengan kebutuhan belajar mereka⁴.

Metode pembelajaran *loose parts* muncul sebagai inovasi yang potensial untuk mengatasi keterbatasan tersebut. *Loose parts* adalah bahanbahan atau objek yang bersifat fleksibel, dapat dipindahkan, disusun ulang, dan dimanipulasi dari anak berdasarkan ide dan kreativitasnya tanpa aturan baku⁵.

³ Hergenhahn, B. ., & Olson, M. H. (2008). *Theories of Learning* (7th ed.). Prenada Media Group.

⁴ Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose Parts Play: a toolkit*.

⁵ Nurida. (2024). Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/37668/1/Nurida%2C%20180210067%2C%20FTK%2C%20PIAUD.pdf>

Bahan *loose parts* dapat berupa batu, kayu, kain, biji-bijian, kulit kerang, serta berbagai benda alami lain yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan⁶. Melalui penggunaan media *loose parts*, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan belajar secara aktif dengan cara yang menyenangkan dan bermakna⁷.

Dengan menggunakan media *loose parts* anak-anak dapat mengembangkan ide dan imajinasinya secara bebas sehingga pada akhirnya dapat memperkuat keterampilan sosial dan emosionalnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan bahan dan lingkungan yang mendukung, serta memberikan pertanyaan terbuka untuk merangsang pemikiran anak tanpa memberikan arahan yang kaku. Selain itu, pembelajaran *loose parts* juga relevan dengan pendekatan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) yang semakin digalakkan dalam pendidikan anak usia dini⁸.

Pemerintah Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara

⁶ Pratiwi, L., Asiyah, & Syarifin, A. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan PAUD Untuk Melatih Kreativitas Anak. *Al Fitral : Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 21–33.

<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/5008/3700>

⁷ Maulina, I., & Suhaibah, S. (2024). Kebebasan Anak Dalam Berkreasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media Loose Part. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 1965–1970.

⁸ Karmiati, N. W., Herman, H., & Mardiana, B. (2021). Membangun Dasar Steam Melalui Kegiatan Main di TK Negeri 02 Mekar Sari Kab. Boalemo Gorontalo. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 127–132.

<http://www.ejournaljp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/192%0Ahttp://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/192/174>

menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan nilai agama dan moral , motorik, social emosional, bahasa, dan kognitif yang tepat agar anak dapat berkembang secara optimal.

Loose parts diartikan sebagai bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan – bahan yang lain dapat berupa benda alam maupun sintetis. Ketika anak bermain dengan *loose parts*, anak bisa memainkan *loose part* sesuai dengan imajinasinya, dengan permainan *loose parts* ini dapat melatih anak didik untuk mengenal benda – benda ciptaan Tuhan, melatih kesabaran, melatih mengenal bilangan dan melatih untuk berbagi dengan teman.

Loose parts diartikan sebagai bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan – bahan yang lain dapat berupa benda alam maupun sintetis. Ketika anak bermain dengan *loose parts*, anak bisa memainkan *loose part* sesuai dengan imajinasinya, dengan permainan *loose parts* ini dapat melatih anak didik untuk mengenal benda – benda ciptaan Tuhan, melatih kesabaran, melatih mengenal bilangan dan melatih untuk berbagi dengan teman.

Menurut Haughey menyebutkan bahwa ada 7 tipe dari *loose parts* yaitu (1) bahan alami, (2) plastik, (3) logam, (4) kayu dan bambu, (5) benang dan kain, (6) kaca dan keramik, (7) bekas kemasan, dan komponen – komponen *loose parts* ini ada disekitar lingkungan kita

Konsep proses mental yang terjadi di otak manusia tidak dapat dipisahkan dari aspek pertumbuhan kognitif. Tentu saja, aspek-aspek pembangunan lainnya berkaitan erat atau sangat dipengaruhi oleh aspek ini. Akibatnya, terdapat berbagai pembagian dalam perkembangan kognitif itu sendiri, seperti matematika, kinestetik, taktil, visual, pendengaran, geometri, dan ilmu permulaan. Lebih lanjut di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga yang meliputi: a) konsep pengetahuan umum dan pengetahuan sains, b) konsep bilangan, lambang dan huruf, c) konsep warna, ukuran, bentuk serta pola.

Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif.

Istilah *Loose parts* mulai digunakan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek kelahiran London bernama Simon Nicholson yang menerbitkan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children – the Theory of Loose parts*”. Nicholson mengatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang terbuka maka memungkinkan anak menjadi seorang penemu dengan adanya interaksi anak dengan lingkungan. Istilah *Loose parts* mulai digunakan pada tahun 1971 oleh seorang arsitek kelahiran London bernama Simon Nicholson yang

menerbitkan karyanya tentang “*How Not to Cheat Children – the Theory of Loose parts*”. Nicholson mengatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang terbuka maka memungkinkan anak menjadi seorang penemu dengan adanya interaksi anak dengan lingkungan.

Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Sebagian besar psikologi kognitif berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif.

Standar Tingkat pencapaian perkembangan memiliki tujuan perkembangan pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) adalah untuk membangun karakter peserta didik AUD melalui pengembangan kecerdasan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Oleh karena itu, semua perkembangan kecerdasan harus dikembangkan seoptimal mungkin, termasuk kecerdasan kognitif.

Kecerdasan kognitif adalah kemampuan individu untuk berpikir, memahami, belajar, dan memecahkan masalah. Ini mencakup berbagai kemampuan seperti

penalaran logis, pemahaman bahasa, ingatan, perhatian, dan kemampuan untuk menganalisis dan mengintegrasikan informasi⁹.

Tujuan pengembangan kemampuan kognitif anak TK adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak sehingga mereka dapat mengolah informasi yang mereka pelajari, menemukan berbagai solusi untuk pemecahan masalah, menguasai pengetahuan tentang ruang dan waktu, memilah-milah dan mengelompokkan, dan mempersiapkan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir teliti.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelompok B TK Kartini I Desa Banjarsari, Jetis, Mojokerto, ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal. Beberapa indikator kognitif seperti kemampuan klasifikasi, seriasi, membedakan bentuk, serta memahami hubungan sebab-akibat masih menunjukkan hasil yang rendah. Dari 12 anak yang diamati, hanya sebagian kecil yang mampu menyelesaikan kegiatan kognitif dasar dengan baik, sementara lainnya masih terlihat kesulitan ketika diminta mengelompokkan benda, mengenali pola, menyusun urutan, atau memahami instruksi sederhana yang memerlukan penalaran. Anak-anak juga tampak mudah bingung ketika diminta membedakan objek dengan bentuk mirip atau menyusun benda dari ukuran kecil ke besar. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi kognitif yang diberikan selama

⁹ Balowa, C. C., Utoyo, S., & Pauweni, A. A. J. (2020). Penilaian Kecerdasan Anak melalui Aspek Perkembangan Kognitif. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(1), 91–98. <https://doi.org/10.37411/jecej.v2i1.117>

pembelajaran belum sepenuhnya efektif dalam membantu anak mencapai perkembangan yang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret, menarik, dan mendorong anak untuk berpikir aktif. Salah satu media yang dinilai sesuai untuk kebutuhan tersebut adalah media *loose parts*, karena sifatnya yang fleksibel, manipulatif, dan memungkinkan anak bereksplorasi secara bebas. Penggunaan *loose parts* diharapkan dapat memberikan stimulasi yang lebih optimal bagi perkembangan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal berpikir logis, mengelompokkan, menyusun, memecahkan masalah, serta memahami pola. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "*Implementasi Media Loose parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelompok B di TK Kartini I Desa Banjarsari Jetis Mojokerto.*"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut

1. Bagaimana Implementasi Media *Loose part* Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Study Kasus Siswa Kelompok B Di TK Kartini I Desa Banjarsari ?
2. Bagaimana penggunaan media *loose part* dapat mengembangkan kemampuan kognitif Study Kasus siswa kelompok B di TK Kartini I Desa Banjarsari ?

C. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk Mendeskripsikan implementasi media *loose part* dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok B di TK Kartini I Desa Banjarsari.
2. Untuk penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok B di TK Kartini I Desa Banjarsari.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf melalui permainan dan penggunaan media *loose part* sehingga anak merasa senang. Dalam kegiatan ini, anak menjadi pembelajar yang aktif sehingga tidak cepat bosan.

2. Bagi Guru

- a. Penggunaan media *loose part* dapat memecahkan masalah dalam kelas karena lebih menarik bagi anak.
- b. Menjadi referensi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif menggunakan media *loose part*.
- c. Memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran karena *loose part* mudah didapatkan di sekitar.