

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartini I Desa Banjarsari, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Implementasi media *loose parts*** di TK Kartini I Desa Banjarsari telah dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan eksplorasi menggunakan benda konkret seperti tutup botol, batu, dan stik es krim. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif. Implementasi ini didukung oleh kebijakan sekolah, perencanaan pembelajaran yang terintegrasi, serta ketersediaan bahan dari lingkungan sekitar.
2. **Penggunaan media *loose parts* terbukti mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak** pada lima indikator utama, yaitu:
 - a. **Klasifikasi dan kategori:** Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran secara bertahap dari kategori MB, BSH hingga BSB.
 - b. **Seriasi (pengurutan):** Anak dapat menyusun benda berdasarkan urutan ukuran dan pola sederhana melalui pengalaman langsung.
 - c. **Pemecahan masalah:** Anak menunjukkan peningkatan dalam mencoba berbagai solusi dan menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah.
 - d. **Perbandingan dan sebab–akibat:** Anak mulai memahami hubungan logis melalui kegiatan eksperimen sederhana.
 - e. **Perhatian dan konsentrasi:** Anak mampu fokus lebih lama dan menyelesaikan kegiatan dengan lebih tekun.

3. Hasil observasi menunjukkan adanya **perbedaan tingkat perkembangan (MB, BSH, BSB)** pada setiap anak, namun secara keseluruhan semua anak mengalami peningkatan setelah penggunaan media *loose parts*. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan orang tua yang menyatakan bahwa anak menjadi lebih aktif, kreatif, mandiri, serta memiliki minat belajar yang lebih tinggi.
4. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa **media *loose parts* efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini** karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat terus mendukung penggunaan media *loose parts* dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memasukkan kegiatan ini secara konsisten dalam kurikulum pembelajaran. Selain itu, sekolah juga dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kualitas implementasi.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran menggunakan *loose parts* serta memberikan variasi tantangan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Guru juga perlu terus berperan sebagai fasilitator yang mendorong anak untuk berpikir kritis dan mandiri.

3. **Bagi Orang Tua**

Orang tua diharapkan dapat mendukung pembelajaran di sekolah dengan memberikan stimulasi serupa di rumah, misalnya dengan menyediakan bahan-bahan sederhana untuk bermain dan belajar anak, sehingga perkembangan kognitif anak dapat lebih optimal.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini masih terbatas pada aspek kognitif, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh media *loose parts* terhadap aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, bahasa, atau kreativitas anak dengan metode dan subjek yang lebih luas.



**UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM**