

Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini melalui Media *Loose Parts*

Ati Winarti¹✉, Ema Aprianti²

¹ Kelompok Bermain (KOBER) Raudhatul Jannah, Kota Bandung, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ r4ida4n.r4tif4.c4y4ngku@gmail.com, ² emaaprianti@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 01/06/2026; Direvisi: 08/06/2026; Disetujui: 22/06/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Kemampuan
Berpikir Logis;
Media *Loose
Parts*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir logis anak di kelompok B di Kober Raudhatul Jannah yang belum tercapai dimana anak mengalami kesulitan dalam penalaran abstrak, merencanakan solusi untuk masalah, serta dalam penalaran logis kompleks seperti generalisasi dan inferensi. Hal ini disebabkan guru hanya menggunakan media yang kurang bervariasi baik dari segi bentuk warna dan ukuran. Adapun solusi yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak adalah dengan media *loose part*. Melalui media *loose part* ini peneliti mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart Penelitian ini dilaksanakan di Kober Raudhatul Jannah. Subjek penelitian terdiri dari anak pada kelompok B sebanyak 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kemudian dianalisis menggunakan nilai rata-rata dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya kemampuan berpikir logis berdasarkan perbandingan siklus I 51% dan siklus II 82%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part*, dimana anak mampu merencanakan, mengelompokkan, membuat bentuk, membuat pola dan mengurutkan bahan sesuai dengan tingkat pencapaian pembelajaran dalam perkembangan kognitif anak.

ABSTRACT

KEYWORDS

Early
Childhood;
Logical Thinking
Skills; Loose
Parts
Media

This study was motivated by the fact that the logical thinking skills of Group B children at Kober Raudhatul Jannah had not yet developed optimally. The children experienced difficulties in abstract reasoning, problem-solving, and higher-order logical thinking, including generalization and inference. These difficulties were attributed to the teachers' limited use of learning media, which lacked variety in terms of shape, color, and size. Therefore, loose parts media were implemented to improve children's logical thinking skills. This study employed Classroom Action Research (CAR), in which the teacher acted as the practitioner while the researcher served as the observer. The study followed the Kemmis and McTaggart model and was conducted at Kober Raudhatul Jannah. The participants were 10 children from Group B. Data were collected through observations and analyzed using descriptive statistics based on percentage and mean score analysis. The findings showed that the children's logical thinking skills improved from 51% in Cycle I to 82% in Cycle II. These findings indicate that learning activities using loose parts media effectively enhanced children's logical thinking skills by enabling them to plan, classify, create shapes, make patterns, and sort materials according to the expected level of cognitive development.

PENDAHULUAN

Usia awal tahun merupakan masa keemasan, dimana perkembangan kecerdasan pada saat ini telah meningkat sebesar 50%. Tahap ini merupakan masa meletakkan dasar-dasar pertama bagi perkembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri, dan kemandirian. Sujiono, (2011) menjelaskan bahwa masa anak-anak merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik dan sosial emosional pada anak usia dini.

Masa ini merupakan saat yang tepat untuk mengenalkan huruf-huruf dan angka, mengajari membaca dan berhitung.

Adapun kemampuan anak usia dini merujuk pada anak-anak yang berada dalam rentang usia dari lahir hingga sekitar 6 tahun. Pada tahap ini, anak-anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Periode ini sering disebut sebagai masa keemasan perkembangan karena otak anak sangat elastis dan responsif terhadap rangsangan dari lingkungan. Karakteristik anak usia dini sebagai anak yang mempunyai pembelajar aktif dan mengingat pentingnya fundamental, bermain harus menjadi kegiatan utama di pendidikan anak usia dini. Sesuai dengan hakikat anak usia dini bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sehingga anak tidak sadar bahwa permainan yang mereka lakukan atau hal sederhana yang disampaikan guru atau orang tua kepada anak adalah sebuah pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan suatu masalah. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya (Rahlini, 2018). Pemecahan masalah berkaitan erat dengan kemampuan kognitif, oleh karena itu perkembangan kognitif merupakan tahapan perkembangan yang sangat penting. Husdarta dan Nurlan (2010) membuat hipotesis Perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Selain itu perkembangan anak usia dini, dengan tingkat keberhasilan yang bervariasi bergantung pada stimulasi yang diberikan oleh guru (Aprianti, 2017).

Adapun kebutuhan Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang fundamental bagi seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan yaitu kognitif. Aspek kognitif meliputi tiga lingkup yaitu pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik (Nur et al., 2020). Salah satu lingkup kognitif yang penting untuk dikembangkan yaitu berpikir logis. Perkembangan kognitif, khususnya dalam kemampuan berpikir logis menuntut guru sebagai pendidik untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan berpikir logis anak. Pembelajaran yang perlu dilakukan adalah dengan memberikan ruang dan waktu yang cukup kepada anak dalam melakukan aktivitas bermain imajinatif, aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan tahapan perkembangan anak (Wiyani, 2014). Dalam pengembangan kemampuan berpikir logis pada aspek berpikir logis tentunya dipasok dengan media permainan yang dibutuhkan untuk mencapai kemampuan tersebut salah satunya adalah media. Media *loose part* merangsang anak memiliki keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran kreatif (Damayanti et al., 2020).

Oleh karena itu penting bagi guru mempersiapkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik dan sesuai untuk semua anak agar kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan perkembangan anak, sehingga kemampuan berpikir logis anak dapat meningkat, salah satunya menggunakan permainan *loose part*. Salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang menyenangkan yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan *loose part*. *Loose parts* adalah sebuah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disejajarkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Melalui pengalaman bermain, anak-anak memperoleh kemampuan sosial dan kognitif serta rasa keterkaitan. Secara teoritis penggunaan media *loose parts* dianggap memberi peluang pada anak untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungannya. Kontak secara langsung yang terjadi antara anak usia dini dengan lingkungannya melalui penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran diyakini

membawa berbagai manfaat. Media pembelajaran *loose part* berbahan plastik berpengaruh pada kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, kemampuan 4C anak yang meliputi kemampuan dalam aspek kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis setelah diterapkannya model pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts*

Adapun Penelitian ini menitikberatkan pada sejauhmana perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan *loose part*. Hal ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi peneliti terhadap beberapa anak yang mengikuti pembelajaran dikelas B Kober Raudhatul Jannah ditemukan bahwa mereka cenderung kurang dalam kemampuan berpikir logisnya. Peneliti menilai bahwa guru seharusnya dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif serta mensimulus kemampuan berpikir logis anak diantaranya adalah dengan menggunakan media *loose part*. Pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dimana bahan atau benda lepas dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan cara lain dan penggunaannya dapat ditentukan oleh anak (Imamah & Muqowim, 2020).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum penelitian bahwa kemampuan berpikir logis anak di Kober Raudhatul Jannah dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton dan pemberian LKA sehingga dalam kegiatan pembelajaran anak kurang menarik dan bervariasi. Upaya yang guru lakukan untuk meningkatkan kemampuan logis anak hanya dengan kegiatan calistung dengan menggunakan media pabrikan dan pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dimana pada kegiatan pembelajaran anak diinterbensi sehingga anak tidak bisa mengembangkan kemampuan berpikir logisnya secara optimal,

Pada penelitian Nursakdiah, et al., (2021) menyatakan bahwa perkembangan kognitif dengan menggunakan media loosepart menunjukkan peningkatan atau keberhasilannya dapat dilihat dari aktivitas anak dalam bermain dan anak mampu memecahkan masalah, peningkatan rasa ingin tahu anak meningkat saat melakukan aktivitas dengan tahapan STEAM menggunakan loosepart. Setelah diterapkan pembelajaran ini, anak-anak menjadi lebih bersemangat dalam berkreasi dengan menciptakan permainan baru dengan bahan *loose part* yang tersedia sesuai dengan imajinasi anak. Selanjutnya pada penelitian Rahlini (2018) menyatakan bahwa penggunaan media *loose part* dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak. Hal tersebut diketahui berdasarkan peningkatan hasil kegiatan belajar anak yang mencapai 100% pada pelaksanaannya. Selanjutnya pada penelitian Auliyalloh dan Rakhman (2020) menemukan bahwa media pembelajaran STEAM berbahan *loose part* dapat meningkatkan kognitif dalam mengkrasikannya dalam kegiatan main yang dilakukan disekolah, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memecahkan masalah dengan penggunaan media *loose part*.

Meskipun penelitian tentang penggunaan media *loose part* sudah banyak dilakukan namun penelitian penggunaan media *loose part* masih menjadi salah satu media yang menjanjikan dalam penggunaannya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak karena berkembangnya zaman sehingga media *loose part* pun berkembang dengan bertambahnya jenis-jenis media *loose part* yang bertambah bervariasi baik dari bahan, bentuk, dan ukuran.

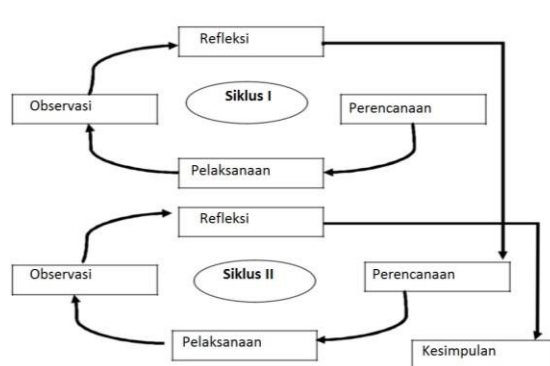
Berdasarkan pengamatan di lapangan perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah kemampuan berpikir logis anak, yaitu dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *loose part* yang secara efektif dapat menstimulasi kemampuan kognitif dalam berpikir logis, kritis dan kreatif anak usia dini sehingga ini penelitian ini dapat rujukan. walaupun pada menjadi novelty dan dapat dijadikan rujukan dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan *loose part* yang bisa diambil dari benda-benda yang dekat dengan anak dan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan yang dimana jenis bahan *loose part* ini berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman untuk melihat capaian

kemampuan di aspek pada perkembangan kognitif. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurjanah (2020) menyatakan bahwa *loose parts* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak usia lima sampai enam tahun sehingga direkomendasikan pembelajaran ini terus dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada lingkup perkembangan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. *Loose part* adalah suatu metode pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan objeknya dari hal sederhana yang dekat dan digemari anak. Sesuai dengan hakikat anak usia dini bermain sambil belajar, belajar seraya bermain sehingga anak tidak sadar bahwa permainan yang dilakukan atau hal sederhana yang disampaikan pendidik atau orang tua adalah sebuah pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan pada anak tentunya akan melihat dari kebutuhan anak dalam bermain, hal ini memerlukan sebuah media yang menyenangkan, hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu dilakukan untuk mendeskripsikan proses stimulasi kemampuan kognitif dalam berpikir logis melalui permainan *Loose part*.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Tindakan yang dimaksud adalah penekanan pada kegiatan yang menguji coba suatu ide kepada aktivitas atau praktik nyata di dalam skala kecil yang diharapkan dapat memberikan perbaikan dan meningkatkan kualitas suatu pembelajaran. Arikunto, (2011) berpandangan bahwa “PTK adalah refleksi yang dilakukan secara seksama pada kegiatan belajar mengajar setelah dilaksanakan tindakan.” Kegiatan pembelajaran ini sudah dirancang sebelumnya oleh guru untuk dilakukan ujicoba kepada peserta didik.

Selanjutnya, untuk mendeskripsikan hasil penelitian peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan menggunakan media *loose part*. Penelitian menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pelaksanaan penelitian pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan oleh peneliti, di rencanakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc. Taggart. Model tersebut membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu tahap *rencana (planning)*, tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Adapun tahap-tahap PTK dengan model Kemmis-Mc. Taggart secara jelas adalah 1) diagnosis masalah; 2) perancangan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian; 4) evaluasi; dan 5) refleksi. Tahap-tahap yang dipaparkan tersebut merupakan tahapan dalam satu siklus. Siklus berikutnya, tahap perencanaan direvisi dengan mengurangi pernyataan-pernyataan guru yang bersifat mengontrol siswa. Siklus-siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan, dan apabila sudah dirasa cukup maka penelitian dapat dihentikan. Berikut ini gambar tahapan penelitian yang akan dilakukan selama penelitian berlangsung:



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di Kober Raudhatul Jannah. Penelitian di laksanakan pada kelompok B Kober, waktu penelitian di laksanakan pada semester II tahun ajaran 2022 / 2023 yaitu dari Februari sampai dengan April, waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

Subjek penelitian merupakan anak pada kelompok B Kober Kober Raudhatul Jannah sebanyak 10 anak yang terdiri dari enam anak laki-laki dan empat anak perempuan dengan karakteristik anak yang belum memperoleh pembelajaran dengan media *loose part* dalam pembelajarannya.

Penelitian ini melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data (informasi) guna memberikan penjelasan dan dapat menjawab permasalahan penelitian secara objektif. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Fokus yang observasi adalah bagaimana peningkatan kemampuan berpikir logis anak melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part*. Observasi yang dilakukan diharapkan dapat memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, serta unjuk kerja anak di dalam tahapan pengembangan setiap siklus yang dilakukan. Penilaian yang dilakukan pada tahap pertama adalah melihat respon yang diberikan oleh anak terhadap permintaan peneliti kepada anak untuk mengamati lingkungan di sekelilingnya. Selanjutnya guru mengamati anak ketika bermain dan melakukan eksplorasi serta mencatat pertanyaan apa saja yang muncul dari anak. Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini merujuk pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak (STPPA) kelompok B usia 5-6 tahun yaitu anak kelompok B mampu (1) membuat keputusan sendiri dalam kegiatan, (2) mengelompokkan media sesuai bentuk, warna dan ukuran, (3) mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar. Dari hasil pengumpulan data dengan observasi maka kemudian dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata dalam bentuk presentase sebagai bahan penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman, 12, Bold, spasi 1)

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dilakukan melalui dua siklus dimana sistem pembelajaran yang digunakan di Kober Raudhatul Jannah menggunakan sistem pembelajaran sentra, sistem pembelajaran kelompok ini memusatkan kegiatan pembelajaran kepada anak. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Januari 2023 dimana kemampuan berpikir logis anak di kelas B Kober Raudhatul Jannah sebelum dilakukan Tindakan kelas dapat dilihat pada data di bawah ini. Data ini memuat informasi kemampuan berpikir logis anak sebagai data prasiklus sebelum dilakukan tindakan kelas berdasarkan tiga indikator yaitu: 1) Anak mampu membuat keputusan sendiri dalam kegiatan, 2) Anak

mampu mengelompokkan media sesuai warna, bentuk dan ukuran, 3) Anak Mampu mengurutkan benda dari yang terkecil sampai terbesar. Hasil yang diperoleh pada table 1 data prasiklus dengan rata-rata presentase 33%

Table 1. Data Prasiklus

No	Nama	Indikator									Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AZG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25%
2	AKQA	1	2	2	2	2	1	2	1	2	15	42%
3	ATM	1	1	2	1	2	1	2	1	1	12	33%
4	AZAP	1	2	2	2	2	1	2	1	2	15	42%
5	AWR	2	1	1	1	1	2	1	2	1	12	33%
6	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25%
7	ASA	2	1	1	1	1	2	1	2	1	12	33%
8	ANP	2	1	1	1	1	2	1	2	1	12	33%
9	AAR	2	1	1	1	1	2	1	2	1	12	33%
10	AFM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25%
Jumlah											325%	
Rata Rata											33%	

Dari hasil observasi pada prasiklus ini dapat terlihat bahwa kemampuan berpikir logis pada 10 anak dapat dikatakan bahwa ketercapaian ketiga indikator kemampuan logis belum tervapai yaitu 33%. Adapun data ini dijadikan dasar peneliti harus membuat Tindakan sebagai Langkah untuk mencapai peningkatan pada kemampuan berpikir logis anak kelompok B.

Penggunaan media yang menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak peneliti menggunakan media *loose part* yang dilakukan pada kegiatan bermain anak dengan aturan dan arahan yang ditetapkan oleh guru yaitu anak dapat bebas menggunakan media *loose part* yang tersedia. Pada pelaksanaannya siklus I anak mulai terlihat antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part*, adapuan pada siklus I ini peningkatan hasil belajar kemampuan logis anak kelompok B belum berkembang dengan baik dikarenakan anak dalam kegiatan pembelajarannya belum kondusif, belum memtaati pertaturan yang ditetapkan guru karena anak masih belum bisa memilih kegiatan main dan rasa pensaran anak terhadap bahan-bahan media *loose part* yang beragam yang menyebabkan anak menjadi krang tertib dalam kegiatan pembelajarannya.

Table 2 Observasi Siklus I

No	Nama	Indikator									Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AZG	1	2	3	2	3	2	3	2	2	20	56%
2	AKQA	1	2	2	2	3	3	2	2	2	19	53%
3	ATM	1	2	2	2	3	3	2	2	3	20	56%
4	AZAP	1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	44%

5	AWR	2	2	3	2	3	2	2	2	3	21	58%
6	AS	1	1	3	2	3	2	2	1	2	17	47%
7	ASA	2	2	3	1	3	3	1	2	3	20	56%
8	ANP	2	2	1	2	3	2	2	2	3	19	53%
9	AAR	2	1	3	2	3	2	1	2	1	17	47%
10	AFM	1	1	3	2	3	1	1	2	1	15	42%
Jumlah											511%	
Rata Rata											51%	

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa kemampuan berpikir logis anak melalui media *loose part* meningkat dengan presentase 51% ketercapaiannya ketiga indikator kemampuan logis anak kelompok B berkembang sesuai harapan (BSB), berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus 1, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang signifikan dan lebih baik. Pada siklus II ini peneliti memberikan aturan dan arahan yang lebih jelas dan juga terperinci tentang kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part*, disamping itu juga peneliti menambahkan bahan-bahan *loose part* lebih beragam, Adapun hal tersebut bertujuan untuk anak lebih terstimulus kemampuan logisnya dan antusias pada saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan kemampuan logis anak kelompok B.

Tabel 3 Observasi Siklus II

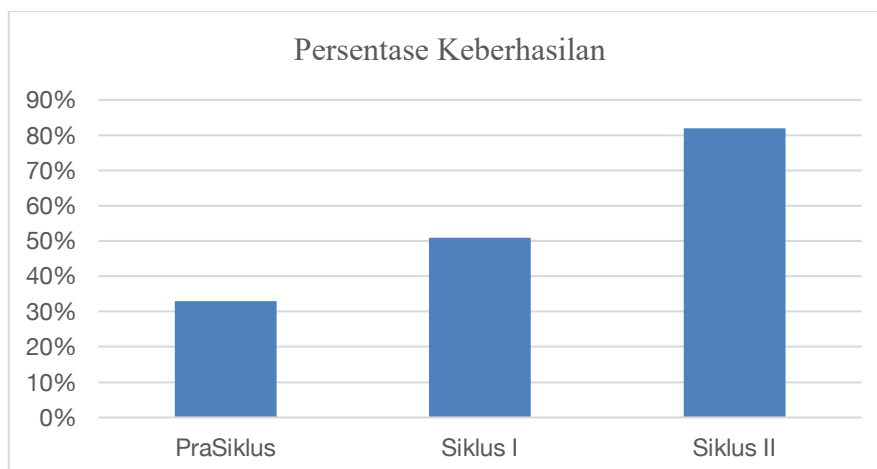
No	Nama	Indikator									Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AZG	2	3	4	3	3	4	3	3	4	29	81%
2	AKQA	3	3	4	3	3	3	3	4	4	30	83%
3	ATM	3	3	3	3	3	4	3	3	4	29	81%
4	AZAP	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83%
5	AWR	3	3	4	3	3	4	3	3	3	29	81%
6	AS	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83%
7	ASA	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83%
8	ANP	3	3	4	3	3	4	3	4	4	31	86%
9	AAR	3	3	4	2	3	4	3	3	4	29	81%
10	AFM	2	3	4	3	3	4	3	3	4	29	81%
Jumlah											822%	
Rata Rata											82%	

Berdasarkan hasil dari data pada table 3 hasil dari refleksi siklus I dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir logis anak kelompok B dengan menggunakan media *loose part* sudah meningkat dengan presentase 82%, hal ini dapat disimpulkan bahwa indikator yang telah ditetapkan sebagai bahan acuan kemampuan berpikir logis anak telah mencapai keberhasilan yang telah ditentukan dengan berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil dari siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan kemampuan berpikir logis anak kelompok B, refleksi pada siklus I peneliti menambahkan beraneka ragam media *loose part* dengan aturan main yang ditetapkan dengan tujuan untuk

mendapatkan hasil yang signifikan, begitupun pada siklus II peneliti Kembali menambahkan media *loose part* yang lebih beragam dengan aturan yang yang ditetapkan dan terperinci pada kegiatan main hal ini bertujuan untuk anak agar lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak dapat lebih fokus dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan logis anak kelompok B.

Berdasarkan observasi dan pengamatan pada setiap siklus baik pada siklus I dan Siklus II, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak dari ketiga indikator kemampuan logis anak kelompok B, hal ini dapat dilihat dari presentase pada siklus I 51% mengalami peningkatan dari serup pertemuan atau Tindakan pada setiap indikator kemampuan logis. Hal ini menurut peneliti dipengaruhi karena anak masih tahap penyesuaian Ketika menggunakan media *loose part*. Pada kegiatan siklus II keadaan anak lebih terarah dan kondusif dimana anak sudah mulai tenang dengan mengikuti arahan, aturan guru dengan terperinci sehingga dalam kegiatan bermain anak mulai nyaman, menyenangkan dan antusias dalam kegiatan pembelajarannya. Berikut adalah presentase keberhasilan penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak kelompok B dimulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II.



Grafik 1 Persentase Peningkatan Kemampuan Logis Anak

Berdasarkan hasil dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada kemampuan logis anak kelompok B dengan menggunakan media *loose part* pada setiap siklus terdapat peningkatan yang dimulai dari prasiklus yang mendapatkan ketercapaian dibawah rata rata dengan kategori anak mulai berkembang (MB) dan dengan adanya refleksi pada siklus I mendapatkan peningkatan hasil dengan rata-rata peningkatan 14% di siklus II meningkat 31% hal ini menandakan pada setiap Tindakan disetiap siklus adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir logis anak kelompok B.

Pembahasan

Kondisi awal penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perlakuan dalam kegiatan pembelajaran diketahui bahwa kondisi perkembangan berpikir logis peserta didik belum menunjukkan perkembangan yang baik. Pendidik kurang menunjukkan kreativitas dalam merancang kegiatan permainan yang merangsang kemampuan berpikir logis anak. Kondisi ini seperti ini terjadi karena guru sering memberikan permainan yang kurang menarik dan bervariasi sehingga perkembangan kognitif anak kurang berkembang secara keseluruhan (Nursakdiah *et al.*, 2021). Kemampuan berpikir logis anak perlu dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang ada disekitar lingkungan

anak, oleh karena itu upaya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dirasakan cocok digunakan dalam pembelajaran. implementasi penggunaan media *loose part* dilakukan melalui dua siklus pembelajaran, dimana setiap siklus memiliki tahapan masing-masing dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, secara umum peningkatan kemampuan berpikir logis anak antar prasiklus, siklus I ketercapaian rata-rata 51% dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu presentase rata-rata 82%. Hal ini dapat terlihat dari setiap pertemuan atau Tindakan yang dilakukan pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil pengamatan yang berlangsung pada setiap siklus, menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir logis peserta didik. Pada setiap indikator tampak bahwa kemampuan berpikir logis anak terdapat peningkatan. Informasi ini diperoleh dari hasil perbandingan yang menginformasikan bahwa kemampuan membuat rencana kegiatan bersama menunjukkan peningkatan, dimana kemampuan anak sesuai harapan dan perkembangan yang sangat baik telah meningkat. Kemampuan membuat rencana ini merupakan kemampuan mengemukakan ide dalam urutan kata-kata sehingga terlihat dalam konstruksi yang linier. Kemampuan peserta didik membuat keputusan sendiri dalam memilih tema menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dimana hal ini menunjukkan adanya peningkatan cara pikir yang runtun masuk akal berdasarakan fakta objek tertentu.

Kemampuan guru membuat perencanaan berupa membuat RPPH sejalan dengan pendapat Wahyuni dan Ibrahim (2018) yang mengungkapkan sebuah perencanaan memegang peranan yang penting dalam kegiatan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran, yang diketahui dengan perencanaan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, yang dimaksud dengan perencanaan pembelajaran adalah proses penyusunan berbagai keputusan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi pelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari perencanaan yang telah dibuat oleh guru dengan menentukan target capaian yang ingin dicapai pada perkembangan kognitif anak dijabarkan pada aspek kemampuan kognitif berpikir logis indikator anak mampu mengelompokkan media yang disediakan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran menunjukkan peningkatan yang paling signifikan, dimana peserta didik telah memiliki kemampuan mengenal bentuk, warna, ukuran dan pola. Hal ini sesuai dengan tingkat pencapaian pembelajaran dalam perkembangan kognitif anak yang ditetapkan dalam Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD. Pada indikator ini dalam kegiatan pembelajaran anak mampu mengelompokkan media atau benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dengan media permainan *loose part* anak mampu membedakan warna melalui kegiatan mengelompokkan batu warna warni, anak mampu mengelompokkan bentuk melalui kegiatan mengelompokkan kancing, stikeskrim, ranting, berbagai jenis biji-bijian. Sejalan dengan penelitian Anisabela dan Rahminawati (2022) bahwa penggunaan *loose part* dapat memberikan stimulus tentang kemampuan kognitif khususnya mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran. Hal ini telah dibuktikan dengan hasil penelitian indikator Kemampuan mengelompokkan media berdasarkan warna, bentuk dan ukuran menunjukkan bahwa berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada aspek kemampuan kognitif berpikir logis indikator anak mampu mengurutkan benda dari yang lebih kecil ke yang lebih besar menunjukkan adanya peningkatan. Kemampuan anak untuk mengurutkan objek merupakan kemampuan yang mendasar yang penting. Hal ini karena bila anak mampu mengklasifikasi benda dengan serasi (mengelompokkan, mengurutkan) maka anak tidak akan mengalami kesulitan untuk mengklasifikasi sesuatu benda pada tahap selanjutnya (Rahlini, 2018). Hal ini dibuktikan dengan

hasil penelitian indikator Kemampuan mengurutkan benda dari yang terkecil keyang paling besar menunjukkan bahwa dan berkembang sangat baik (BSB).

Kemampuan berpikir logis adalah kapasitas untuk menganalisis situasi atau masalah dengan cara yang sistematis, konsisten, dan terstruktur, menggunakan penalaran yang masuk akal untuk mencapai kesimpulan yang valid. Hal Ini melibatkan kemampuan untuk mengenali pola, memahami hubungan sebab-akibat, dan menerapkan prinsip-prinsip logika untuk memecahkan masalah atau membuat keputusan. Berdasarkan pencapaian tiga indikator dengan hasil rekapitulasi ketiga indikator dicapai peningkatan 82%, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir logis anak bisa ditingkatkan melalui penggunaan media *loose part* sejalan dengan penelitian Dewi et al., (2023) menyatakan bahwasetelah anak diberikan permainan dengan menggunakan dan memanfaatkan media *loose part* pada kegiatannya maka diperoleh peningkatan terhadap kemampuan berpikir logis anak dimana anak mampu mengambil keputusan sendiri, anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dan anak mampu mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar. Penelitian ini juga sejalan dengan Shabrina dan Lestarinigrum (2020) menyatakan bahwa kemampuan berpikir logis dari subjek lebih berkembang melalui kegiatan bermain *loose part*.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan Pristikasari et al.,(2022) hasil hipotesisnya menyatakan bawah pembelajaran dengan bahan berbasis alam dengan menggunakan *loose part* terbukti sangat efektif dalam pengembangan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam berpikir logis. Pendapat tersebut juga didukung oleh Furi & Harmawati (2019) untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak merupakan salah satu aspek penting salah satunya kemampuan untuk mengenal sebuah objek baik dari segi bentuk, ukuran dan warna termasuk dalam mengenal berbagai jenis *loose part* Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian indikator Kemampuan mengurutkan benda dari yang terkecil keyang paling besar menunjukkan bahwa dan berkembang sangat baik (BSB).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus maka diperoleh kesimpulan yaitu media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan logis anaka kelompok B di Kober Raudhatul Jannah. Hasil Kemampuan berpikir logis anak menunjukkan adanya perkembangan pada setiap indikatornya. Hasil Observasi dan refleksi pada siklus I rata-rata peningkatan kemampuan logis anak mencapai 51%, sedangkan pada siklus II peningkatan sudah mulai signifikan dengan ketercapaian rata-rata 82%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan menarik dengan menggunakan media yang bervariasi baik dari jenis, bahan dan ukuran yaitu media *loose part*. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran menggunakan permainan dengan media *loose part* dimana peserta didik dapat merencanakan, menyusun angka, mengelompokkan, membuat bentuk, membuat pola dan mengurutkan bahan yang tersedia yang tersedia. media *loose part* dapat disajikan dengan berbagai macam cara bergantung pada ketersediaan ruang dan bahan. Penggunaan permainan dengan *Loose part* memungkinkan anak untuk bebas bermain sesuai dengan ide yang dimiliki dan melatih anak untuk mengendalikan diri dan memiliki rasa tanggung jawab. Peserta didik dapat menggunakan media *loose part* sesuai dengan kehendak dan hal ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan berpikir logis dengan mengembangkan rasa ingintahu sehingga pembelajaran yang dilalui menjadi lebih bermakna.

REFERENSI

- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD (JRP GP)*, 2(1), 47-52. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.896>
- Aprianti, E. (2017). Penerapan Pembelajaran BCM (Bermain, Cerita, Menyayi) Dalam Konteks Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Kober Baiturrohim Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol. 3 No. 2 (2017): VOL 3 NO 2, OKTOBER 2017 DOI: <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p195-211.651>
- Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan *Loose parts* Di Kelompok B Tk Kasih Ibu. *Jurnal Ceria*, 3(6), 553–558. Retrieved From <https://Journal.Ikipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Ceria/Article/View/4894/Pdf>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (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>.
- Furi, A. Z., & Harmawati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media *Loose parts* pada Anak Kelompok B. *Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7–19. <http://ejournal.ivet.ac.id/index.php/emp>
- Husdarta., & Nurlan, K. (2010). *Pertumbuhan & perkembangan peserta didik (olahraga dan kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and *loose part*. Yinyang: *Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Nur, L., Hafina, A., Rusmana, N. (2020) Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1). 42-50, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2620>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis *Loose parts* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31. <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpau/article/view/3672>
- Nursakdiah, Hayati, F., & Marlina, C. (2021). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan Menggunakan Bahan *Loose part* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT Syekh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1) <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/312>
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Pristikasari, E., Mustaji, & Jannah, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan *Loose parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>
- Rahlini, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengurutkan Benda Dari Ukuran Terkecil Ke Terbesar Dengan Media Gambar Di Kelompok ATK Dewi Sartika Kecamatan Pandawan. *Jurnal Sagacious* 4(2), 23–28. <https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/236>
- Shabrina, E., & Lestaringrum, A. (2020). The Role of *Loose parts* Play in Logical Thinking Skillin KB Lab school. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 3(1), 36–48. <https://doi.org/10.26555/jecce.v3i1.1679>

- Sujiono, Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Dewi,V., E. R., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Wahyuni, R., & Berliani, T. (2018). Pelaksanaan Kompetensi Pedagogik Guru di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 108–115. <https://doi.org/10.17977/>
- Wiyani. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.