

MEDIA *LOOSE PART PLAY* DALAM MERANSANG PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Ulfa Tia Ramlah¹, Arifah A. Riyanto², Lenny Nuraeni³

¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nurul Ilmi, Bandung, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

¹ulfatia97jamitiaali@gmail.com, ²arifah@ikipsiliwangi.co.id ³ lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Giving stimulation to early childhood is very important for the growth of the relationship between brain nerve cells by stimulating aspects of their development. Aspects of development that must be developed are aspects of cognitive development. Developments that are included in the cognitive aspect are the development of problem solving, logical thinking and exploring objects to stimulate children's cognitive development using the loose parts play media. The media used by these students can be transferred, transported, put together, changed in various forms according to their own wishes, namely games using Loose Parts Play media. The media can be used independently or mixed with other materials. With their imagination using these media Children can build or design an activity with these materials. The purpose of writing this article is to describe the achievement of AUD cognitive development which is stimulated through Loose Parts Play media. Descriptive qualitative is the method that will be used in this research. Observation, interview and documentation are data collection techniques used and data analysis used is narrative. The subjects in this study were children of group B Paud Nurul Ilmi Bandung. The result is the achievement of children's cognitive development looks well developed. Thus, the conclusion of this study is about the achievement of cognitive development of early childhood children Nurul Ilmi Bandung.

Keywords: Loose Parts Play, Cognitive Development, Early Childhood

ABSTRAK

Pemberian rangsangan pada Anak Usia Dini sangat penting untuk pertumbuhan hubungan antar sel syaraf otak dengan menstimulus aspek perkembangannya. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan yaitu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan yang termasuk dalam aspek kognitif adalah perkembangan memecahkan masalah, berpikir logis dan mengeksplorasi benda untuk merangsang perkembangan kognitif anak menggunakan media *loose parts play* tersebut. Media yang dipakai oleh peserta didik tersebut bisa dialihkan, diangkut, disatukan, diubah dengan berbagai macam bentuk sesuai keinginannya sendiri yaitu permainan menggunakan media *Loose Parts Play*. Media tersebut bisa dipergunakan secara mandiri ataupun dicampurkan dengan bahan lain. Dengan imajinasi mereka menggunakan media tersebut Anak Anak dapat membangun atau merancang suatu kegiatan dengan bahan-bahan tersebut. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan tentang pencapaian perkembangan kognitif AUD yang dirangsang melalui media *Loose Parts Play*. Kualitatif deskriptif adalah metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Observasi, wawancara dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dan analisis data yang digunakan adalah naratif. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B Paud Nurul Ilmi Bandung. Hasilnya adalah pencapaian perkembangan kognitif anak terlihat berkembang dengan baik. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini adalah mengenai pencapaian perkembangan kognitif anak Paud Nurul Ilmi Bandung.

Kata Kunci: *Loose Parts Play*, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan AUD adalah suatu proses tumbuh kembang anak usia 0-6 tahun secara keseluruhan, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, spiritual, moral, emosional, motorik, dan sosial yang tepat dan besar supaya anak dapat tumbuh berkembang secara baik dan optimal. Menurut Mashar (dalam Suyadi & Ulfa, 2017, hlm. 11) *golden age* disebut dengan pendidikan Anak Usia Dini atau priode anak keemasan. AUD harus mempelajari dan mengalaminya dengan sendiri setiap yang terjadi dilingkungannya, supaya mengetahui tentang fonomena-fonomena apa yang dilihatnya dikehidupannya saat priode keemasan ini. Dengan cara bereksplorasi mendukung anak lebih memahami lingkungannya secara baik. Maka dari itu pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini sangatlah penting.

Untuk meningkatkan perkembangan anak Kelompok B Paud Nurul Ilmi, pendidik mesti memberi ransangan dengan baik dan terus berulang kali karena dalam fase ini AUD masih dalam fasih mengikuti dan mengenang perulangan yang dilihat dan diajarkan. Salah satu perkembangan yang akan dikasih ransangan dengan berulang kali kepada anak ialah aspek kognitif. Aspek kognitif yaitu aspek perkembangan anak yang diharuskan bisa berpikir sesuai akal, menyelesaikan masalahnya dengan sendiri dan bahkan dapat menyelesaikan masalahnya dengan hayalannya sendiri. Perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada anak usia dini karena dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari perkembangan ini yaitu berpikir memproses informasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan kognitif sangat diperlukan oleh anak usia dini dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya (Yuliani, 2009, hlm 1.1).

Perkembangan kognitif dapat menghasilkan perubahan dalam hal berpikir dan merupakan dasar untuk anak mengingat apa yang dipelajari dan yang ia lihat untuk memecahkan masalah dan menemukan pengetahuan baru. Menurut Khadijah (2016 hlm, 8) Untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir anak dan menyelesaikan berbagai macam masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan perkembangan anak. Dengan perkembangan kognitif ini dapat menunjukkan perkembangan anak dari cara berpikir anak usia dini.

Oleh karena itu hal paling penting juga bagi perkembangan anak yaitu dengan meningkatkan perkembangan kognitifnya, lantaran masih kurangnya kemampuan pada anak usia dini di Paud Nurul Ilmi Jl. Natawijaya No 17 Rt 03 Rw 03 Kelurahan Pungkur. Mengembangkan dengan apa yang anak amati, dengarkan, mengecap, mengecup, dan sentuh melalui panca indra yang dia miliki adalah perkembangan kognitif yang sangat diperlukan anak, salah satu proses lebih mudah mengembangkan kognitif anak yaitu dengan mencari tahu yang diminati anak dengan cara bermain. Maka karena itu untuk mempermudah proses belajarnya dan perkembangan kognitifnya anak membutuhkan media atau alat permainan yang mudah didapatkan dan pastinya dengan biaya yang meringankan sekolah dan orang tua.

Adapun bahan media *Loose Parts Play* adalah menjadi media pembelajaran yang menarik minat anak untuk memainkannya. Oleh sebab itu penelitian ini diambil dengan alasan kondisi saat ini yang kemungkinan media sekolah tidak akan cukup untuk dipinjamkan masing-masing anak ke rumahnya. Dengan memanfaatkan media

Loose Parts Play yang sangat mudah didapatkan anak dapat belajar di rumahnya juga dengan baik. Tujuan pendidikan dengan memberdayakan peserta didiknya adalah intinya dari sejak usia dini. seperti yang diungkapkan oleh Azyumardi (dalam Munawar, Roshayati dan Sugiyanti 2019 hlm 23) dengan membekali anak didiknya ketika kegiatan belajar mengajar harus dengan kecakapan hidup yang baik kehidupan lingkungannya dan keperluan anak didiknya sinkron dengan perkembangan zamannya. Dengan kegiatan tersebut dapat mengembangkan peserta didik dalam berpikir kritis dan lebih memudahkan anak bersosialisasi dengan efektif dilingkungan sekitarnya dengan baik.

Dengan menggunakan media *loose parts play* dapat memikat ketertarikan dan minat peserta didik untuk memainkannya, menyentuhnya, membawa media tersebut untuk dimainkan. Pengetahuan bermain dalam memakai media tersebut dapat merangsang keinginan anak untuk bermain menyenangkan dalam pembentukan hubungan antara kegiatan belajarnya dan kesenangannya (Sutton, 2011, hlm. 409). Menurut Nicholson, (dalam Gibson, Cornell dan Gill, 2017, hlm. 296) media *loose parts play* yaitu media dan bahan yang bisa dialihkan ke ruang mana saja. Baik ruang bermain anak maupun ruang tamu, media tersebut membagikan keleluasaan pada peserta didik untuk ikut serta dalam permainannya sesuai kegemarannya. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tentang pencapaian perkembangan kognitif AUD yang dirangsang melalui media Loose Part Play.

METODOLOGI

Adapun metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiono (dalam Gultom, Sirodjudin & windarsih hlm 3) Metode penelitian untuk menganalisis hasil dari penelitian namun tidak digunakan dalam membuat kesimpulan yang lebih luas atau yang dipakai untuk menggambarkan penelitian itu adalah metode deskriptif. Sedangkan menurut Meleong (dalam Nuraeni, 2015 hlm 23-24) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. contohnya perilakunya, persepsi motivasi, tindakan, kognitif dan sebagainya dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus peneliti, yaitu tentang media *Loose Parts Play* yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak usia dini.

Adapun subjek penelitiannya adalah 10 orang anak usia 5-6 tahun, di Paud Nurul Ilmi Bandung. Instrument dan teknik pengolahan data yang untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yang digunakan yaitu Wawancara, Observasi dan dokumentasi. Untuk melihat proses pembelajaran dengan menggunakan pencatatan dilakukan dengan observasi peneliti yang berada dan bersatu di dalam subjek disaat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan teknik analisis naratif yang disusun menjadi sebuah cerita dari hasil pengumpulan deskripsi peristiwa atau kejadian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan tentang pencapaian perkembangan kognitif Anak usia dini yang dirangsang melalui media

Loose Parts Play. Dan sesuai dengan pengolahan data menggunakan Observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil yang didapatkan dari Observasi sebagai berikut: 1) Membuka pembelajaran, langkah pertama yang dilakukan Guru terhadap siswanya terlihat sangat baik. Guru dapat menarik perhatian anaknya, dapat menjelaskan pembelajaran dengan baik, melaksanakan pembelajaran sesuai tujuan. 2) Penggunaan model pembelajaran. Saat menggunakan media tersebut Anak terlihat sangat antusias dalam menggunakan media tersebut sesuai dengan arahan guru. Dari kegiatan loose parts play tersebut anak dapat membedakan ukuran besar-kecil benda, dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam bentuk media *loose parts play* yang mereka dapatkan, anak dapat merancang sebuah karya menggunakan media *loose parts play* tersebut, anak dapat menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan dan anak mampu mempresentasikan hasil karya yang dibuatnya menggunakan media *loose part play*.

Adapun hasil jawaban yang didapatkan dari wawancara kepada guru sebagai berikut: 1) Guru selalu menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), (RRPM), (PROSEM) dan (PROTA) sebagai acuan kegiatan pembelajaran di kelas. 2) Guru memberi langkah-langkah terlebih dahulu cara menggunakan media *loose parts play* tersebut kepada anak kelompok B. 3) Guru selalu mengecek media mereka kembali sebelum pembelajaran sudah disiapkan atau belum. 4) Sebelum menyampaikan materi kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part play* guru selalu mempelajarinya terlebih dahulu. 5) Reaksi anak-anak ketika mendengarkan penjelasan langkah-langkah menggunakan media *loose part play* tersebut terlihat dengan respon yang baik dan fokus. 6) Penggunaan media *loose part play* saat pembelajaran anak-anak terlihat dapat menggunakan dengan baik dan mengeluarkan idenya dan dapat memecahkan masalah ketika membuat sebuah karya. 7) Media tersebut sangat disenangi sama anak, bahkan di luar jam sekolah anak-anak masih ada yang suka memainkannya. Pernyataan ini selalu didapatkan dari orang tuanya sendiri. 8) Media *Loose Parts Play* tersebut dapat digunakan anak disetiap saat kegiatan belajar ataupun disaat jam istirahat bermain anak. 9) Kegiatan belajar anak menggunakan media *Loose Part Play* tersebut dilakukan disetiap kegiatan, baik saat jam istirahat sekalipun untuk membebaskan sekalipun untuk membebaskan anak-anak menggunakan media tersebut.

Adapun hasil dokumentasi yang didapatkan ketika kegiatan pembelajaran *loose parts play* sebagai berikut:



Gambar 1 Aktivitas Pembelajaran

Pembahasan

Perkembangan kognitif itu penting bagi AUD dalam masa perkembangannya, dikarenakan kita tidak bisa terlepas dengan berfikir, menangani informasi dan menepatkan diri dengan lingkungannya dengan baik. Dengan menggunakan panca indra yang anak miliki anak dapat mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang didengarnya, dirabanya, dirasakannya. Adapun menurut para ahli psikologi Colvin (dalam Sujiono, 2009, hlm. 1.4) mendefinisikan perkembangan kognitif ialah dapat menepatkan diri dengan lingkungannya. Sedangkan Piaget (dalam Sujiono, 2009, hlm. 1.5) perkembangan kognitif yaitu sebagai pengetahuan yang luas, daya pikir, kreatifitas, perkembangan berbahasa dan daya ingatnya. Maka dari itu untuk mengembangkan kognitif anak harus menyeimbangkan minat anak dan memudahkan anak dalam kegiatan. Salah satunya dengan menggunakan media yang mudah didapatkan dan mudah dimainkan dengan menggunakan media *loose parts play*.

Sehubungan dengan hal tersebut media *Loose Parts Play* menurut Siskawati dan Herawati (2021, hlm. 44-45) yaitu semacam permainan yang menggunakan bahan bekas yang dapat dialihkan, diangkat, disatukan, dirancang kembali, disesuaikan, dirancang dan digabungkan kembali dengan bermacam cara. Bahan-bahan tersebut adalah bahan yang bisa dimanfaatkan menggunakan media yang lainnya. Adapun media tersebut bisa didapatkan langsung dari bahan-bahan alam ataupun barang bekas plastik. misalnya: manik-manik, ranting pohon, kerang, batu-batu kecil, kain perca, serpihan kayu, biji-bijian, bunga, daun, tali, kerang-kerangan dan lain-lain. Dengan menggunakan media alam tersebut anak dapat membuat suatu karya ataupun merancang sebuah pembelajaran melalui hayalan mereka sendiri menggunakan media *loose parts play* tersebut.

Maka dari itu mempunyai media tersebut di tempat bermainnya peserta didik memungkinkan mereka bisa memainkan media tersebut sesuai pilihan mereka dengan sendiri. Sering kali pendidik mendapatkan bahwasanya peserta didik sangat senang belajar dan bermain menggunakan media *loose parts play* yang sudah disediakan. Menurut Natalie Houser, *et al* (dalam Azizah, Munawar, Chandra 2020 hlm 67) *loose parts play* mengasih peluang bagi peserta didik dalam menggunakan media *loose parts play* yang peserta didik tunjuk dapat merangsang pikiran anak yang lebih luas bagi anak untuk berkreaitiv. Bermain dengan *Loose Parts Play* membuat anak-anak lebih berkreaitivitas dan berimajinasi, peserta didik juga lebih banyak mengembangkan karya-karya mereka, kreaitivitas dan perkembangan kognitifnya. dari pada anak didik memainkan permainan modern di zaman sekarang. Dari media tersebut juga dapat merangsang berbagai macam aspek terutama merangsang perkembangan kognitif anak lebih baik lagi. Maka dari itu untuk merangsang perkembangan kognitif anak harus menggunakan instrument yang sesuai.

Adapun instrument yang digunakan adalah observasi. Dalam hal ini peneliti mengamati proses pembelajaran anak berlangsung di dalam kelas, bagaimana respon anak dan sejauh mana anak dapat menyelesaikan dan bertahan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga mewawancarai Guru dalam persiapannya untuk kegiatan belajar dengan menyiapkan program kegiatan mulai dari PROTA, PROSEM, RPPM, RPPH dan Penilaian perkembangan anak. Maka dari itu tersebut dilakukan disetiap kegiatan, baik disaat jam istirahat sekalipun untuk membebaskan anak-anak menggunakan media tersebut. Anak-anak menggunakan media *loose parts play* sesuai dengan arahan gurunya. Adapun media tersebut yaitu media permainan yang berbahan alam

atapun bahan sintesis yang dapat diubah berbagai macam bentuk, digabungkan dengan bahan lainnya dan dapat dipisahkan dengan media yang lainnya. *Loose parts play* memberikan keleluasaan peserta didik untuk memainkannya dengan temannya dan anak dapat menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada.

Hal ini diwajibkan untuk Guru harus lebih kreatif dalam mengeluarkan ide-ide dari sebelumnya, dimana guru harus mengajak anak untuk bereksplorasi dan pendidik harus bisa menghadapi berbagai macam karakter anak yang berbeda-beda minat anak. Terutama dengan menggunakan media *loose parts* ini, Seperti yang dikatakan Sadiman (dalam Kusumawardani, Rosidah, Dina, Wardhani, Raharja, Universitas dan Ageng 2018 hlm 11) proses penyiapan pembelajaran *loose part play* adalah sebuah usaha sebagai bentuk manipulasi dari beragam sumber belajar supaya proses belajar peserta didik berjalan dengan efektif dengan memberikan kesempatan kepada anak seluas-luasnya untuk melakukan aktivitas kegiatan secara mandiri. Oleh karena itu bisa dilihat dengan cara guru dalam merancang sebuah pembelajaran yang dapat menarik minat anak, berkreasi, interaktif dan bermakna. Penggunaan media *loose parts play* adalah salah satu media yang sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran perkembangan kognitif anak. Berdasarkan penelitian ini, peneliti merasa perkembangan kognitif anak bertambah, dengan cara menggunakan media *loose parts play*.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data yang didapat, disimpulkan bahwa media *loose parts play* dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran merangsang perkembangan kognitif pada anak usia dini. Dengan adanya perencanaan sebelum pembelajaran dan persiapan bagaimana menggunakan media *loose parts play*, maka anak-anak dapat tetap belajar sambil bermain, bereksplorasi dan mengetahui berbagai hal. Dan menggunakan media *loose parts play* dapat merangsang perkembangan kognitif anak, berdasarkan perkembangan hasil yang dicapai yaitu: Anak dapat membedakan ukuran besar-kecil benda, dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam bentuk media *loose parts play* yang mereka dapatkan, anak dapat membuat sebuah karya menggunakan media *loose parts play* tersebut, anak dapat menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan dan anak mampu mempresentasikan hasil karya yang dibuatnya menggunakan media *loose part play*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S., Munawar, M., & DS, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57-71.
- Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). A Systematic Review of Research into the Impact of Loose Parts Play on Children's Cognitive, Social and Emotional Development. *School mental health. Journal of Early Childhood Care and Education*. 9(4), 295-309.
- Gultom, H., Sirodjudin, M. K., & Windarsih, C. A. (2020). PEMBELAJARAN COOKING CLASS MELALUI METODE STEAM UNTUK MENINGKATKAN ASUPAN GIZI PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 582-590.

- Khadijah, M (2016) *Pengembangan kognitif anak usia dini* Medan: Perdana publishing, Kelompok penerbit perdana mulya sarana.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Dina, R., Wardhani, K., Raharja, R.M., Universitas, F. dan Ageng, S. (2018), Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS - Vol. 13, No. 1, Juni 2018, 13(1), PP. 11–16.
- Nuraeni, L. (2015). Pemerolehan Morfologi (Verba) Pada Anak Usia 3, 4 Dan 5 Tahun (Suatu Kajian Neuro Psikolinguistik). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 13-30.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)-based early childhood education learning in Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276-285.
- Suyadi & Ulfah M. (2017) *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sutton, M. J. (2011). In the hand and mind: The intersection of loose parts and imagination in evocative settings for young children. *Children Youth and Environments*, 21(2), 408-424.
- Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Yuliani. (2009). *Perkembangan kognitif menurut para ahli*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1) 47-48