

PENERAPAN PERMAINAN *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA KELOMPOK A

Marlina Ferida Sribentang¹, Heni Nafiqoh²

¹ PAUD Siwi Asri Jl. Marga Asri III Kota Bandung

² Institut Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan IKIP Siliwangi, Jl Jenderal Sudirman Cimahi

¹ marlinaferida1977@gmail.com, ² heni-nafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

One of the abilities that must be possessed by children is cognitive ability, where cognitive ability is the ability of an individual related to mental. In the problems in this study at PAUD Siwi Asri, there are several children whose cognitive abilities have not yet emerged, therefore the researcher aims to improve cognitive abilities by playing loose parts. The research method used in this research is descriptive qualitative with qualitative data analysis. Data collection techniques in this study by observation, documentation, and interviews. This study used the subject of children aged 4-5 years, 6 children, and 2 teachers, principals, and parents as informants where the assessment was carried out by observation, documentation, interviews. The results of the assessment and then evaluation of children through loose parts games in the first semester of 2020/2021 the teacher guides and teaches repeatedly with different themes and activities. From these activities, five of the six children studied were developing very well (BSB) in the three indicators studied while one child in the last indicator showed developing as expected (BSH), this has proven that loose parts games can improve children's cognitive abilities.

Keywords: Cognitive Ability, Loose Parts Game

ABSTRAK

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak adalah kemampuan kognitif, dimana kemampuan kognitif adalah kemampuan seorang individu yang berkaitan dengan mental. Pada permasalahan dalam penelitian ini di PAUD Siwi Asri terdapat beberapa anak yang dalam kemampuan kognitifnya masih belum muncul maka dari itu peneliti bertujuan meningkatkan kemampuan kognitif dengan permainan *loose parts*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan subjek anak usia 4-5 tahun, 6 anak dan 2 orang guru, Kepala Sekolah serta orang tua sebagai informan dimana penilaian dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara. Hasil penilaian kemudian evaluasi terhadap anak melalui permainan *loose parts* pada semester satu tahun 2020/2021 guru membimbing dan mengajarkan secara berulang-ulang dengan tema dan kegiatan yang berbeda diperoleh hasil tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan *loose parts* tersebut berkembang sangat baik dan meningkat dalam kegiatan tersebut, dari enam anak yang diteliti lima anak berkembang sangat baik (BSB) dalam tiga indikator yang diteliti sedangkan satu anak dalam indikator terakhir menunjukkan berkembang sesuai harapan (BSH), hal ini sudah membuktikan bahwa dengan permainan loose parts dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Permainan Loose Parts

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai *Golden Age* (masa keemasan) yaitu usia sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya dan merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Potensi anak harus distimulus dengan baik karena akan berpengaruh pada pengembangan keseluruhan aspek dan dan berkesinambungan. (Musfiroh 2008 hlm. 113)

Secara psikologis perkembangan anak berkaitan dengan satu aspek dengan aspek lainnya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dari berbagai aspek perkembangan. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*) (Sujiono, 2014).

Perkembangan kognitif sangat penting dan sangat diperlukan bagi anak karena (1) mengembangkan daya ingat, berdasarkan apa yang anak lihat, dengar dan dirasakan (2) melatih daya ingatannya seperti kejadian yang pernah dialaminya, (3) mengembangkan pemikiran anak dari peristiwa satu dan yang lainnya (4) menumbuhkan keberanian anak untuk berekspresi. (5) memecahkan permasalahan sederhana (6) mengetahui macam simbol yang berada pada lingkungan. (Sujiono, 2014).

Maka dari penjelasan di atas Pendidikan pra sekolah menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Bermain bagi anak adalah belajar, bermain itu dapat membantu peserta didik dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif. Menurut Ris-mawati (2012, hlm. 142) aktivitas permainan yang memberikan stimulasi maksimal bagi otak anak. Dan akan berpengaruh terhadap perilaku anak dimasa yang akan datang. menurut sujiono (2013, hlm. 83) pembentukan dan pembiasaan perilaku yang baik, serta pengembangan dalam pengetahuan dan keterampilan dasar pada diri anak, menumbuhkan motivasi dan keinginan belajar yang positif.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak pada kelompok A di PAUD Siwi Asri masih belum muncul yaitu dalam daya ingat anak belum terlalu memahami apa yang telah pembelajaran diajarkan pendidik, maka peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *loose parts*. Adapun penerapan permainan Loose Parts untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan memberikan permainan yang menggunakan bahan yang ada di sekitar anak yaitu gelas plastik bekas yang diberi angka dengan spidol yang berbeda warna angka yang dituliskan satu sampai dengan sepuluh dimana guru menugaskan anak untuk menunjuk angka yang guru sebutkan, dalam permainan ini kemampuan kognitif anak akan terlatih karena anak akan mengingat-ingat angka berapa dan warna apa yang sesuai dengan yang disebutkan oleh guru pada saat pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rohmalina (2019) dengan judul penelitian Menstimulus kemampuan kognitif kognitif melalui melalui pembelajaran tematik dengan metode bercocok tanam, ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini bahwa melatih kemampuan kognitif anak bisa dilakukan dengan bahan alam dan barang bekas yang masih bisa terpakai.

Dengan menggunakan media *Loose Parts*, Menurut Haughey (2020) *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang fleksibel dapat berupa benda alam ataupun sintesis. Kemampuan kognitif anak seperti mampu mengenal berbagai konsep sederhana warna, bentuk, dan ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah sederhana. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan mealukan aktifitas kreatif tanpa batas.

METODOLOGI

Berdasarkan perumusan permasalahan, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penggunaan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menganalisis skenario dan implementasi, respon guru dan anak dalam meningkatkan kecerdasan kognitif melalui permainan *loose Parts* pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Siwi Asri.

Menurut Moleong, (2010 hlm. 46) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk menguraikan hasil dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks yang tidak dibuat-buat. Sebagai informan adalah kepala sekolah dan 2 orang guru usia anak 4-5 tahun dalam penelitian ini dan untuk sampel penelitian ini hanya mengambil subjek penelitian 6 anak saja dari 25 anak yang berusia 4-5 tahun di PAUD Siwi Asri.

Obserbasi, wawancara, dokumentasi dijadikan metode pengumpulan data didalam penelitian. Data yang diperoleh melalui instrument penelitian yang berbentuk uraian terinci yang berjumlah besar perlu dilakukannya direduksi, dan difokuskan pada pokok penting saja, sehingga data itu memberi gambaran yang kuat. Hasil akhir dan verifikasi sesuai model alir (*flow model*) yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm.246).

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Dalam tahapan perencanaan guru juga menyesuaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan tema yang telah ditetapkan dalam program semester sekolah dan melakukan evaluasi dan penilaian dalam menstimulus pada anak, dimana guru memberikan pembelajaran dengan berbagai macam pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Implementasi pembelajaran, dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap awal atau pembukaan, tahap inti dan penutup. Melalui proses pengamatan, peneliti memperoleh gambaran seksama tahapan yang dilakukan oleh guru kepada anak dalam proses pembelajaran bermain *loose parts*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada semester satu tahun ajaran 2020/2021, peneliti dan guru menerapkan tiga indikator dalam penilaian anak yaitu kemampuan mengingat, menyebutkan kembali apa yang dilihat dan didengar, berani berinovasi sendiri (mengungkapkan pendapat), Hasilnya dapat diketahui bahwa dari 6 anak yang perkembangan nilai indikator kemampuan kognitif anak mencapai standar penilaian berkembang sangat baik (BSB) terdapat 5 anak dalam empat indikator yang dilaksanakan sedangkan untuk 1 anak masih ada satu indikator yang berkembang sesuai harapan (BSH), namun hal ini sudah menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak setelah dilakukan kegiatan metode permainan *loose parts* sudah sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada, dengan demikian kemampuan daya ingat anak dapat dikatakan berkembang sangat baik (BSB).

Perubahan yang terjadi di lapangan merupakan upaya pendidik untuk mengembangkan kemampuan daya ingat pada anak yang selalu berusaha merangsang anak-anak secara berulang-ulang dengan menggunakan metode bermain *loose parts*, membimbing anak-anak dengan selalu memberikan motivasi untuk tetap semangat dan mengingatkan anak tentang kegiatan apa yang sudah dipelajari. Beberapa perubahan yang terjadi selama beraktivitas dalam kegiatan tersebut antara lain dapat memicu semangat baru terhadap seni pada anak dan membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, seper-

ti melatih daya ingat, berani mengungkapkan pendapat, berani Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat terlihat dari indikator kemampuan mengingat, berinovasi dan berani berpendapat. membaca, dengan menunjukkan hasil 5 anak (BSB), 1 anak (BSH). Dari hasil penelitian, wawancara dan observasi, kegiatan metode *loose parts* terbukti dapat mengembangkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Siwi Asri. Hal ini membuktikan adanya respon positif dari guru dan anak dalam kegiatan bermain *loose parts* tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan dari awal hingga akhir menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang dalam kegiatan bermain *loose parts* sesuai dengan tujuannya. Pada umumnya kemampuan yang terdapat dalam indikator kemampuan kognitif anak dapat terstimulasi sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga dengan mengimplementasikan kegiatan bermain *loose parts*. Kemampuan kognitif anak dapat meningkat sebagai contoh anak dapat mengingat bahwa angka dua berwarna hijau.

Peningkatan terjadi pada setiap aspek penilaian dalam enam pertemuan yang dilaksanakan, anak di PAUD Siwi Asri pun mengalami peningkatan dalam kemampuan kognitif. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi disaat proses belajar berlangsung menggunakan instrument yang digunakan. untuk guru dan anak, dalam upaya tersebut guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, guru sudah optimal dalam mengorganisasikan waktu dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, guru memberikan arahan dan bimbingan dalam melaksanakan metode bermain *loose parts*.

Peneliti mendapatkan hasil berdasarkan observasi dengan kegiatan bermain *loose parts* yang dilakukan dari awal hingga akhir menunjukkan bahwa kemampuan kognitif meningkat bermain *loose parts* sesuai dengan tujuannya. Kegiatan ini fleksibel sehingga anak dapat dengan bebas menggunakannya dan tentu saja bebas untuk berimajinasi dalam kegiatan bermain. Ini merupakan strategi dimana pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi anak (Rachmawati, 2010).

Dengan kegiatan bermain media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terlihat pada aktivitas anak saat melakukan kegiatan dengan empat indikator yaitu kemampuan mengingat. Dari enam anak yang dijadikan sampel penelitian menunjukkan hasil berkembang sangat baik (BSB) dalam tiga indikator hanya satu indikator yang menunjukkan berkembang sesuai harapan (BSH) yang dialami oleh dua anak, tetapi hasil capaian tersebut menunjukkan empat anak sudah (BSB) dan dua anak (BSH) dalam enam kali pertemuan pada semester satu tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terbukti bahwa kegiatan tersebut dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia 4-5 tahun di PAUD Siwi Asri. Hal ini membuktikan adanya respon positif dari guru dan anak dalam kegiatan bermain *loose parts* tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bermain *loose parts* pada peserta didik usia 4-5 tahun dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD Siwi Asri, maka hasil akhir yang didapat bahwa kemampuan kognitif anak meningkat kemudian perkembangan ini terlihat pada beberapa aktivitas anak saat melakukan aktivitas bermain *loose part*, Dari 6

anak yang dijadikan sampel penelitian menunjukkan hasil (BSB) dalam tiga indikator hanya satu indikator yang menunjukkan (MB) yang dialami oleh dua anak, hasil capaian tersebut menunjukkan 5 anak sudah (BSB) dan 1 anak (BSH) dalam enam kali pertemuan pada semester satu tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan penelitian terbukti bahwa kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Siwi Asri. Hal ini membuktikan adanya respon positif dari guru dan anak dalam kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Haughey, (2020). Media Loose Parts sebagai alat meningkatkan kognitif anak. Retrieved May 5, 2020 from <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj/article/download/46326/29088>
- Moleong, L., J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musfiroh. (2008) *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Rachmawati, Y. (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Rohmalina, R. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN METODE EKSPERIMEN BERCOCOK TANAM DI KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(4), 115-121.
- Rismawati, (2012). Perkembangan kognitif pada anak. Retrieved April 4, 2020, from: <http://eprints.ums.ac.id/34038/7/BAB%20I.pdf>
- Sujiono, (2014). Kemampuan kognitif anak usia dini. Retrieved May 12, 2020 from : <http://repository.ut.ac.id/4687/>
- Sujiono, Y. N. (2013). . Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.