

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA LOOSE PART  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB NURUL ULUM LAMPEJI  
MUMBULSARI TAHUN 2025-2026**

Zulfa Rifqiah<sup>1</sup>, M. Fadil Djamali<sup>2</sup>, Muhammad Agus Sugiarto<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PG PAUD FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember  
[zulfarifqiah03@gmail.com](mailto:zulfarifqiah03@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the cognitive skills of youngsters aged 5-6 years by incorporating loose parts into learning exercises. The research method used in this study is Classroom Action Research (CAR), which is based on the Kemmis and McTaggart model and consists of four stages: preparation, implementation, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles that included preparation, activity, observation, and reflection stages. The investigation was carried out in two stages involving children between five and six years old years as the study subjects. The use of loose parts used in this study include natural materials, recycled materials, textiles, and wooden materials to stimulate children's creativity and encourage them to generate new ideas during play. The study's conclusions show that the application of loose parts effectively improves children's cognitive abilities, as evidenced by increased analytical thinking, inventiveness, and problem-solving skills. Therefore, loose parts can be regarded as an effective alternative learning medium to improve early childhood cognitive development.*

**Keywords:** *Cognitive stimulation in children, open-ended materials, children creativity*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik berusia lima hingga enam tahun melalui pemanfaatan sarana *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Tindakan Kelas dengan model Kemmis & McTaggart diantaranya mencakup Perencanaan, tindakan, Observasi, & refleksi. Proses analisisnya terdiri atas 2 siklus dengan subjek anak usia 5 sampai 6 tahun. Media *loose part* yang digunakan meliputi bahan alam, bahan daur ulang, bahan tekstil, dan bahan kayu untuk merangsang kreativitas serta kemampuan anak dalam menemukan ide-ide baru saat bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang ditandai dengan meningkatnya keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, media *loose part* efektif digunakan sebagaimana untuk alternatif sarana pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

**Kata Kunci:** Stimulasi kognitif anak, *loose part*, kreatifitas peserta didik

### **A. Pendahuluan**

PAUD termasuk untuk prioritas penting di dunia pendidikan nasional, dan telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1, butir 14, Pendidikan tersebut diartikan sebagai suatu bentuk pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui pemberian stimulasi pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan secara optimal. Tujuannya adalah guna menunjang perkembangan fisik serta psikis anak sehingga memiliki kesiapan memulai tahap study selanjutnya. (Kemdikbud, 2014).

PAUD menjadi sangat penting mengingat bahwa dasar pendidikan anak berfokus pada enam elemen utama, meliputi perkembangan NAM, fisik motorik, koognitif, bahasa, sosial emosional, dan juga seni, yang dapat dikembangkan sesuai dengan tahap dan kelompok usia anak oleh anak. (Efendi, 2003).

Perkembangan kognitif menjadi suatu aspek yang sangat terpenting untuk kesiapan sekolah AUD, pada kenyataannya masih banyak anak yang menunjukkan perkembangan

kognitif yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran di kelas, anak sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti mengelompokkan benda, mengenal pola, membedakan ukuran, serta memecahkan persoalan sederhana. Hal ini mengindikasikan bahwasanya Kemampuan AUD untuk berpikir logis belum berkembang dengan baik.

Perkembangan kognitif merupakan suatu faktor terpenting untuk kesiapan bersekolah pada AUD. Pada kenyataannya, sejumlah besar siswa menunjukkan perkembangan kognitif yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran di kelas, anak sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti mengelompokkan benda, mengenal pola, membedakan ukuran, serta memecahkan permasalahan sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis dan kemampuan peserta didik belum berkembang maksimal. Permasalahan tersebut dipicu oleh berbagai faktor, seperti kurangnya variasi media pembelajaran, kegiatan yang masih berpusat pada guru, serta penggunaan bahan ajar yang bersifat monoton seperti lembar kerja atau buku tematik. Kondisi tersebut

membuat anak kurang terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi, padahal aktivitas tersebut sangat penting dalam pembentukan struktur kognitif.

Dalam pembelajaran, penggunaan media dengan bahan terbuka merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, guru perlu berperan dalam membimbing serta mengarahkan anak agar mampu mengeksplorasi potensi dirinya melalui bahan *loose parts*. Pembelajaran ini juga membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangan secara menyeluruh. (Lestari & Halim, 2022).

Penggunaan *loose parts* menjadi solusi yang relevan karena media ini dapat merangsang kemampuan kognitif melalui berbagai aktivitas seperti mengelompokkan benda berdasarkan bentuk atau warna, menyusun pola, membandingkan ukuran, serta menciptakan struktur sederhana. *Loose parts* memungkinkan anak belajar secara langsung melalui proses manipulatif, yang sangat penting dalam pembentukan skema berpikir pada tahap perkembangan kognitif usia dini. Selain itu, *loose parts* mendukung prinsip

pembelajaran dengan fokus pada kebutuhan anak. Anak diberikan peluang untuk mengambil keputusan sendiri, menemukan cara baru menggunakan material, dan mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan tugas. Aktivitas ini bukan hanya meningkatkan fleksibilitas berpikir, sekaligus mengasah kemampuan berpikir divergen dan kreativitas, yang merupakan bagian utama dari perkembangan kognitif. Media *loose parts* juga menawarkan kelebihan karena bersifat variatif, mudah didapat, dan ramah lingkungan. Seperti bahan alam (kerikil, daun, kayu, biji-bijian, pasir, ranting) maupun bahan daur ulang (tutup botol, botol bekas, karton, stik es krim, kain perca) sebagai sumber belajar. Keberagaman material ini memberikan rangsangan multisensori yang membantu menambah pengalaman belajar anak dan mendukung proses perkembangannya kognitif yang lebih optimal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tidak teratur dalam pembelajaran menjadi alternatif yang kreatif dan berhasil untuk menstimulasi aspek perkembangannya kognitif AUD.

Dengan bermain yang bermakna, peserta didik tidak hanya menghasilkan keterampilan kreatif dan kemampuan mengatasi masalah, namun juga membuat pengalaman belajar yang menyenangkan & sejalan dengan perkembangan mereka.

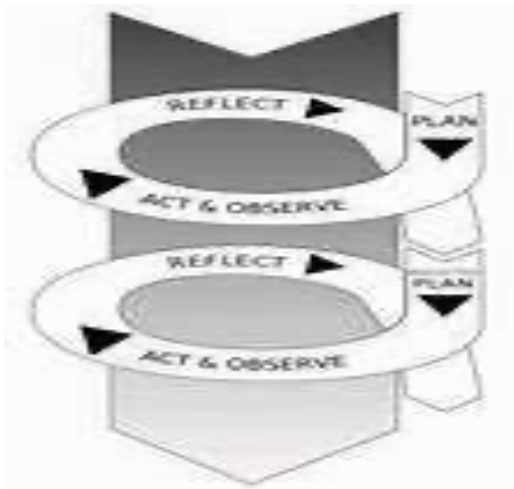
### **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam studi ini yakni PTK, PTK dapat diartikan sebagai bentuk analisis tindakan (*action research*) Dimana analisis ini dilaksanakan pendidik sebagai peneliti di dalam kelasnya sendiri atau bekerja sama melalui pihak lain. Penelitian ini berfokus pada masalah nyata yang dialami guru, yang diperoleh dari hasil observasi proses pembelajaran, kemudian ditindaklanjuti dengan upaya perbaikan guna meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas yang lebih berkualitas.

Berdasarkan Pendapat Kemmis dan Taggart (1988), metodologi analisis tindakan ada empat tahap tindakan: perencanaan lanjut tindakan lanjut observasi dan terakhir refleksi. Metode penelitian Tindakan ini dijadikan acuan para peneliti. Dalam model ini, aktivitas tindakan serta observasi dilakukan secara

bersamaan, yaitu ketika tindakan berlangsung maka dilakukan pengamatan. Pendidik berperan sebagai seorang peneliti yang juga melakukan analisis guna melihat transformasi dalam tingkah laku siswa. Hasil analisis selanjutnya diobservasi sebagai dasar perencanaan analisis berikutnya. Siklus ini berjalan secara berulang hingga pendidik merasa cukup, permasalahan teratasi, dan pencapaian belajar yang lebih baik telah mencapai titik optimal atau tidak perlu ditingkatkan lagi. (Mulyatiningsih, n.d.).

Analisi ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana pada setiap siklus ada empat tahap, yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam riset ini terdapat teknik pengumpulan yaitu observasi (Data diperoleh melalui lihat langsung pada objek penelitian), dokumentasi (Pengumpulan data melalui dokumen atau arsip), dan Wawancara (metode pengumpulan data yang melibatkan wawancara langsung antara peneliti dan responden).



Desain TK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian ini akan dilaksanakan di KB NURUL ULUM LAMPEJI MUMBULSARI JEMBER pada tahun ajaran 2025-2026 (semester genap). Populasi dalam sasaran dalam analisis ini adalah semua anak usia 5 sampai 6 tahun di KB Nurul Ulum, dan sampel yang digunakan juga mencakup seluruh anak pada rentang usia tersebut di KB Nurul Ulum 25 yang berjumlah 25 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah total anak, karena semua peserta didik dijadikan sebagai objek dalam penelitian.

Dalam penelitian ini juga ada teknik pengumpulan data yaitu observasi (Teknik pengumpulan temuan dengan cara melihat secara langsung (objek penelitian). Dokumentasi (Pengumpulan data

melalui dokumen atau arsip), dan wawancara (metode pengumpulan data melalui tanya jawab langsung).

- Teknik pengumpulan data observasi

Menurut Guba dan Lincoln (1981: 191–193), observasi pada dasarnya adalah proses mengumpulkan data dengan memanfaatkan pancaindra seperti pendengaran, penciuman, dan penglihatan dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian. Hasil observasi dapat berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, keadaan, kondisi atau situasi tertentu, serta emosi yang dialami seseorang. (Ischak et al., n.d.).

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai suatu peristiwa atau kejadian guna untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Pengamatan dilakukan melalui lembar observasi yang telah dipersiapkan untuk mencari data tentang kemampuan kognitif dan kreatifitas anak. Lembar observasi tersebut menggunakan ceklis

(BB,MB,BSH,BSB) Untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kreatifitas anak yang digunakan pendidik, maka diperlukan sebuah sesi tanya jawab tentang hasil karya anak.

- teknik pengumpulan data menggunakan wawancara  
teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, serta ketika ingin memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden dengan jumlah yang relatif sedikit.(Ischak et al., n.d.)  
Berikut instrumen pertanyaan yang dilakukan saat wawancara:

- Teknik kompilasi data dokumentasi  
Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melalui mengumpulkan, mencatat, dan mempelajari bahan-bahan dokumentasi atau bukti dalam

bentuk tulisan maupun gambar yang berhubungan dengan objek penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi serta memperkuat data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara agar hasil penelitian menjadi lebih valid. lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dokumentasi yang di kumpulkan berupa RPPH, Foto kegiatan.

Media yang digunakan yakni LOOSE PART (Eriani et al., 2022) Loose parts didefinisikan sebagai material terbuka (*open-ended*) yang tidak memiliki fungsi yang telah ditentukan sebelumnya, serta dapat dimanipulasi, dipindahkan, dikombinasikan, dipisahkan, disusun kembali, dan diubah sesuai dengan imajinasi serta kreativitas anak(Ramadan, n.d.).

Berikut contoh media loose part :

No.	Komponen	Contoh bahan
1.	Bahan Alam	Batu, kerikil, ranting, daun kering, bunga, biji-bijian, pasir, dan kulit kerang.
2.	Bahan Plastik	Tutup botol, sedotan, kancing baju, dan pipa karet.
3.	Logam	Tutup botol logam, klip kertas, baut, dan kunci bekas.

4.	Kayu dan Bambu	Stik es krim, potongan kayu, bambu, dan rautan pensil kayu.
5.	Benang dan Kain	Perca flanel, benang wol, pita, tali goni, dan karet gelang.
6.	Kaca dan Kramik	Manik-manik, kelereng.
7.	Kemasan Bekas	Kotak kardus, selongsong tisu gulung, koran bekas, dan wadah plastik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah PTK. Pendekatan Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena objek dengan menyajikan ilustrasi yang utuh melalui uraian kata. (Walidin et al., 2015). (Abidah & Purwanti, 2025)

Data diperoleh melalui observasi langsung serta dokumentasi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung di KB NURUL ULUM. Untuk mendapatkan analisis data, beberapa perhitungan diperlukan dilakukan, termasuk study terhadap data dan indikator kemampuan.

Untuk mencari nilai mean (rata-rata) dan varians hitungan dari kumpulan data harus dilakukan dengan menggunakan rumus statistik. Hal yang perlu diperhatikan dalam

mencari nilai-nilai tersebut yaitu bentuk data yang disajikan. Jika data yang akan diteliti berupa data yang masih belum disusun atau dikelompokkan ke dalam kelas interval, maka data tersebut termasuk dalam kategori data-data tunggal sehingga penggunaan rumus statistiknya menggunakan lebih sederhana. Namun demikian, jika data yang dianalisis disusun dan disusun dalam kelas-kelas interval, maka data tersebut termasuk data kelompok, sehingga rumus yang digunakan berbeda dengan rumus pada data tunggal. Untuk mencari nilai rata (mean) pada data tunggal, dilakukan dengan menjumlahkan seluruh data yang ada kemudian dibagi dengan jumlah data keseluruhan. Untuk rumus rata-rata (mean) untuk data tunggal adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$x_i$  : nilai data ke-i

$n$  : banyaknya data

Kriteria penilaian Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata yang sangat baik. Terdapat 4 standar keberhasilan, yaitu BB (Belum Berkembang) dengan bobot 1–25,

menunjukkan bahwa anak masih memerlukan bantuan dalam melaksanakan kegiatan. MB dengan bobot 26 hingga 50, yang berarti peserta didik perlu diingatkan saat melakukan aktivitas. BSH dengan bobot 51 hingga 75, menunjukkan bahwa anak sudah dapat melakukan kegiatan secara konsisten dan mandiri. Sementara itu, BSB dengan bobot 76 hingga 100, menunjukkan bahwa anak telah mandiri dan bahkan mampu membantu teman lainnya.

Untuk menentukan hasil unjuk kerja, maka dapat ditentukan dengan analisis data kuantitatif dengan rumus data kelompok :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Presentase hasil yang dicapai

F = Total peserta didik yang berhasil

N =Jumlah peserta didik di dalam kelas

Peserta didik Dinyatakan selesai ketika mencapai nilai yang lebih besar atau setara dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kesempurnaan klasikal dianggap tercapai apabila sudah 75 persen dari jumlah semua peserta didik yang sudah mencapai KKM. Penilaian yang dilakukan guna mengamati suatu

tindakan yang dilakukan AUD saat kegiatan berlangsung.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil Data yang dikumpulkan dan dianalisis ini yakni hasil selama penelitian berlangsung. Dilakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan Tingkat kemampuan kognitif anak-anak berusia lima hingga enam tahun dengan menggunakan media yang tidak terikat di KB NURUL ULUM Desa Lampeji, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember.

Berdasarkan table dibawah terlihat adanya peningkatan kemampuan koginitif anak dari observasi awal hingga tindakan pertemuan ke 1 dan ke 2. Observasi awal rata – rata presentase 24 %, kemudian dilaksanakan penelitian Siklus I tindakan / pertemuan ke 1 meningkat 80 % , dan kemudia dilanjut pertemuan ke 2 meningkat menjadi 92% Hal ini menunjukkan bahwasanya kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dan bermain menggunakan komponen media loose part bagi peserta didik. sehingga 92% dari jumlah peserta

didik telah mencapai klasifikasi BSH dan BSB. Hasil Hasil penelitian ini sejalan dengan Mita oktaviani Lestari (2022) menunjukkan pemanfaatan media loose parts ini berpengaruh penting untuk bisa meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas peserta didik.

**Hasil Observasi Awal**

N	Kategori		Jumlah		Presenta
					se %
25	BB	/M B	1	/18	76 %
	BS H	/BS B	3	/3	24 %

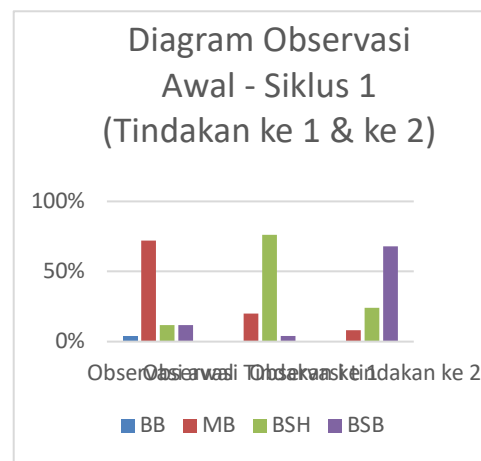
**Hasil Tindakan 1**

N	Kategori		Jumlah		Presenta
					%
25	BB	/MB	0	/5	20 %
	BSH	/BSB	19	/1	80 %

**Hasil Tindakan 2**

N	Kategori		Jumlah		Presenta
					%
25	BB	/M B	0	/2	8 %
	BS H	/BS B	6	/17	92 %

**Tabel 1 Observasi Awal, Tindakan 1, Tindakan 2**



**Grafik 1 Peningkatan Observasi awal – Tindakan**

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di KB Nurul Ulum Desa Lampeji, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember, Kesimpulannya, pemanfaatan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak berusia 5–6 tahun.

Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan persentase kemampuan kognitif anak secara signifikan. Pada tahap observasi awal, Pada awalnya, hanya 24% anak yang termasuk dalam kategori yang berkembang (BSH dan BSB). Setelah tindakan pada Siklus I pertemuan pertama, persentase meningkat menjadi 80%, kemudian pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 92%.

Selain itu, terjadi perubahan kategori perkembangan anak, yaitu berkurangnya jumlah anak pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), serta meningkatnya jumlah anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penggunaan sumber daya media *loose part* terbukti efektif dikarenakan memberikan peluang kepada peserta didik untuk menjelajah, berpikir kreatif, memecahkan masalah, mengungkapkan ide & gagasannya. Dengan demikian penggunaan *loose parts* dapat menjadi alternatif media bermain dan pembelajaran yang baik dan tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal :

Anwer, E., Deshpande, S., Derry, R., Basil., D., Z. (2020). The Value of Values in Business Purchase Decision. *Journal of Business and Industrial Marketing*. 35(8), 1323-1334

Abidah, N., & Purwanti, R. (2025).

*MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING, EXPLICIT INSTRUCTION DAN MEDIA LOOSE PART PADA KELOMPOK A*. 5(2), 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>

Efendi, J. (2003). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Konsep dan pengembangan*. 1–7.

Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2024). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBELAJARAN LOOSE PART. In *Jurnal Sitakara* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.31851/sitakara.v9i1.14751>

Hulu, A., Purba, R., Hutagalung, Y., Lase, A., Panggabean, D., & Lase, I. (2025). Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 1–23.

Ischak, wenny ino, Badjuka, bun yamin, & Zulfiayu. (n.d.). *modul riset keperawatan*.

- Jalil, N., Salmiati, S., Fuadi, M. N., Fadhilah, N., & Nilmayanti, N. (2025). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 889–897.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1022>
- kemdikbud. (2014). *Permendikbud Tentang Standar Nasional PAUD*. 10–27.  
<https://medium.com/@arifwicaksana/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jendela PLS*, 7(2), 145–153.  
<https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>
- Muhammad hasan , s.pd, M. P. (n.d.). *Media Pembelajaran*.
- Mulyatiningsih, E. (n.d.). *Metode penelitian tindakan kelas*.
- Rajamuddin, I. M. A. (2025). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *RSIA Kemang Medical Center*, 2(5).  
<https://www.rsiakemang.id>
- Ramadan, M. P. (n.d.). *MEDIA LOOSE PART PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*.
- Sitti Aisyah Mu'min. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99.  
<https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Sutisna, I. (2020). *Statistika penelitian*.
- Utami, C. P., & Eliza, D. (2022). Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 183–191.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2244>