



Strategi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Loose Parts*

Ismi Nurhayati¹, Kustiana Aprilia², Nur Hafidz³, Risdianto Hermawan⁴, Catur Menik Wijayanti⁵

Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto^{1,2,3}, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen⁴, TK Kelurahan Sokanegara⁵

isminurhayati3665@gmail.com¹, kustianaprimaaprillia4576@gmail.com²,
n.hafidz@unupurwokerto.ac.id³, ianhermawanr@gmail.com⁴, menikcatur651@gmail.com⁵

Abstract: *Cognitive abilities are skills that refer to a child's capacity to complete any task. Therefore, it is very important to develop children's cognitive abilities from an early age so that children are able to learn, think critically and solve problems. So that in the future children will be able to explore the world and its surroundings. The aim of this research is to determine the cognitive development strategies of early childhood at Sokanegara Kindergarten. This field research uses qualitative methods with a descriptive approach. Research on early childhood cognitive development strategies was carried out at Sokanegara Kindergarten with six teachers. The stages in this research began with preparation, implementation and data processing. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation techniques. The data analysis used begins with reduction, analysis and drawing conclusions. The results of this research are the strategies used by teachers to develop the cognitive abilities of young children at the Sokanegara Kindergarten institution through learning activities using loose parts media*

Keywords: *strategy, learning, cognitive, early childhood*

Abstrak: Kemampuan kognitif merupakan keterampilan yang mengacu pada kapasitas anak untuk menyelesaikan tugas apapun. Karenanya sangat penting untuk mengembangkan kognitif anak sejak dini agar anak mampu untuk belajar, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Sehingga kedepannya anak mampu mengeksplorasi dunia dan sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini mengetahui strategi pengembangan kognitif anak usia dini di TK Sokanegara. Penelitian lapangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian strategi pengembangan kognitif anak usia dini ini dilakukan di TK Sokanegara dengan jumlah guru enam orang. Tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan persiapan, pelaksanaan dan pengolahan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisa data yang digunakan yakni dimulai dengan reduksi, analisis, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yakni strategi yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di lembaga TK Sokanegara melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Kata kunci: *strategi, pembelajaran, kognitif, anak usia dini*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya pemberian dan pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak semenjak lahir sampai usia dengan 6 tahun agar memiliki kesiapan untuk memasuki tahapan pendidikan selanjutnya (Dini, 2022). Di Indonesia, pemaparan tentang pendidikan anak usia dini diterangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini ialah bentuk pembinaan yang diarahkan pada anak semenjak anak dilahirkan hingga kemudian sudah berusia 6 tahun dengan memberikan berbagai rangsangan pendidikan yang mempermudah perkembangan dan pertumbuhan jasmaninya serta rohaninya supaya kemudian akan mempunyai kesiapan melanjutkan pendidikannya” (Nurhayati, 2020).

Anak pada usia 0-6 tahun merupakan masa emas atau *golden age*. Dimana anak sangat mudah menyerap apa yang ia dapatkan dari yang baik hingga yang buruk dan akan menirukannya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga bisa berkembang secara optimal. Program pembelajaran sudah seharusnya dilakukan pada fase ini. Sesuatu yang menyebabkan berlangsungnya masa *golden age* adalah otak yang sedang berada dalam proses pertumbuhannya (Suhendro, 2022).

Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dan adanya pengaruh lingkungan. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia (Musthofiyah et al., 2021). Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Namun, di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya,

jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut(Suhendro, 2022).

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian *ekstrim* yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian *intern* yang langsung dialami siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran, agar tercapai suatu hasil yang lebih optimal, maka ada yang perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Salah satu dari prinsip pembelajaran adalah menarik perhatian (*gaining attention*) yaitu hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks. Pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat(Setianingsih & Handayani, 2022). Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari pendapat tersebut, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting dikembangkan sejak dini pada anak, karena dengan berkembangnya kognitif anak maka akan membantu anak dalam tahapan perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien (Veerman et al., 2023). Piaget dalam mengungkapkan bahwasanya perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini ini ialah tahapan praoperasional, yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan simbol dalam mewakili sesuatu menggunakan bahasa gerak, kata-kata, benda maupun gesture sehingga anak bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal yang dilaluinya(Forslund et al., 2021). Tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif anak adalah agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya melalui panca indera. Pengetahuan yang diperoleh dari proses eksplorasi tersebut selanjutnya dapat digunakan untuk keperluan melangsungkan kehidupannya.

Kemampuan kognitif membantu anak dapat memberdayakan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya dan masyarakat. Pengembangan kemampuan ini juga berguna secara cepat dan tepat untuk memecahkan suatu persoalan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Musyafa Ali, Hibana, dan Dewi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” pada tahun 2022 dengan hasil media loose part mampu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak (Ali & Hamid Samiaji, 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Lailatu Izzati dan Yulsyofrend pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” dengan hasil Melalui metode bercerita dengan boneka tangan anak akan lebih mudah memahami pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan imajinatif sehingga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Ni Komang Ayu dan I.B.Surya Manuaba dengan judul “Media Pembelajaran *Zoolfabeth* Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” menyimpulkan hasil bahwa pembelajaran *zoolfabeth* menggunakan multimedia interaktif pada perkembangan kognitif ini layak digunakan untuk anak usia dini (Ayu & Manuaba, 2021).

Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelum yaitu penelitian ini khusus meneliti strategi yang dilakukan oleh TK Sokanegara. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan dan metode yang dilakukan oleh TK Sokanegara untuk mengembangkan kognitif anak usia dini atau siswa-siswinya. Serta penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran seperti apa yang diterapkan oleh guru-guru di TK Sokanegara yang efektif untuk mengembangkan kognitif siswanya.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif (*field research*), penelitian ini berusaha untuk menemukan hipotesis baru. Melalui problem kecerdasan intelligensi atau kognitif anak usia dini, dengan menggunakan cara mengembangkan lewat pengenalan berbagai kegiatan pembelajar media *loose parts* pada anak sejak usia dini (Sugiyono, 2013). Untuk pendekatan ini dengan memiliki pendekatan kualitatif. Peneliti akan melakukan pendekatan yang sekolah di TK Sokanegara yang memiliki

kesadaran meningkatkan kognitif dalam pembelajaran media *loose parts* terhadap anak usia dini. TK Sokanegara yang mempunyai peserta didik usia dini dari usia 5-6 tahun yang ditunjukkan pada penelitian untuk mendapatkan informasi. Melalui informasi ini peneliti akan menjelaskan bentuk-bentuk kevalidan sesuai dengan lapangan yang diperoleh dari beberapa keluarga yang di wilayah TK Sokanegara Purwokerto Utara.

Objek penelitiannya ini di TK Sokanegara yang terletak di kecamatan Purwokerto Utara, kabupaten Banyumas. Subjek penelitian ini adalah Bu Menik sebagai Kepala Sekolah, Ibu Intan, dan lima anak yang aktif dalam pembelajaran media *loose parts*. Sekolah tersebut mempunyai kelekatan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan intellegensi kehidupan sehari-hari. Sehingga ada kemungkinan besar memiliki kesadaran kreatif pada anak usia dini.

Teknik pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasinya mengetahui anak-anak dalam melakukan aktivitas kognitif dalam keseharian anak-anak. Kedua wawancara dengan menghubungkan untuk membenuk komunikasi antara kedua belah pihak dari guru dan peseta didik lebih(Lexy J. Moleong, 2018). Beberapa wawancara yang diimplementasikan dilakukan peneliti ini pada TK Sokanegara.

Metode dokumentasinya sebagai mengabadikan peristiwa, teks dokumen, karya, dan kegiatan lembaga pendidikan lewat gambar. Misalnya, kegiatan pengenalan pembelajaran media *loose parts*, mempraktikan kebiasaan berpikir kreatif dalam ruang sekolah, dan merefleksikan kesadaran berpikir dengan kreatif sejak dini. Kemudian, analsisi datanya menggunakan empat teknik melalui : (1) Reduksi Data mengambil pokok pada hal yang bersifat penting. (2) penyajian datanya untuk memahami sesuatu yang terjadi, kemudian melakukan reduksi datanya dengan adanya penyajian data. (3) penarikan kesimpulan ini untuk mengumpulkan data, membaca banyak literatur, hingga penarikan dalam kesimpulan sesuai kenyaiaan di lapangan (Somantri, 2005). Penelitian ini dapat ditarik kesimpulan dapam penelitian pengenalan kesadaran spiritual anak sejak dini di TK Sokanegara yang terletak di kecamatan Purwokerto Utara, kabupaten Banyumas(Hengki Wijaya, 2018).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidik pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak dengan menyajikan kegiatan belajar sambil bermain. Oleh karena itu desain kegiatan belajar yang dibangun melalui kegiatan bermain bertujuan memberikan kesempatan anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain. Melalui beragam proses seperti mendengarkan, diskusi menyalurkan ide dan gagasan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran PAUD, berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi dan pengetahuan yang hendak dibangun melalui kegiatan bermain. Permasalahan yang sering muncul adalah pemahaman dari pendidik kurang sesuai dalam mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran(Kulsum, 2022).

Terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media lostpart. Juga menggunakan media dari bahan alam dan barang tidak terpakai yang mudah didapat dari lingkungan sekitar. Di TK Kelurahan Sokanegara ini menggunakan media lostpart yang disajikan dimeja prasmanan, yang disediakan untuk setiap kelompok belajar. Dengan media pembelajaran ini dapat mengembangkan ketrampilan sosial anak, membantu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan fisik motorik dan sosial emosional anak.

Bermain sebagai kegiatan dan aktivitas anak usia dini memiliki andil terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas bermain anak menguasai fungsi-fungsi tubuh dengan baik, mengkordinasikan antara mata dengan gerakannya, melatih otot-otot anak, membuat keputusan dan mendapat keahlian/kemampuan baru. Sebuah kegiatan bermain yang dirancang dengan baik dan cermat guna mencapai tujuan pembelajaran serta memfokuskan aktivitasnya pada salah satu aspek perkembangan anak sangat baik dan efektif(Fransisca Anggraeni Suriantoso et al., 2016).

Hasil wawancara dengan guru di TK Kelurahan Sokanegara yakni guru berperan aktif dan sangat berpengaruh dalam pilihan metode belajar bagi anak usia dini dan memastikan bahwa metode yang dipilih mampu mencapai proses pembelajaran sesuai dengan yang disepakati berdasarkan program tahunan yang berlaku. Karena itu guru harus memiliki strategi dalam mengatur jalannya proses pembelajaran baik tempat maupun alat dan bahan yang akan digunakan anak saat terjadinya proses pembelajaran. Guru juga harus berhati-hati dalam memilih alat dan bahan yang akan digunakan karena

anak usia dini belum mengetahui bahaya yang ada disekitar maka butuh kesiapan yang matang.

Di TK Kelurahan Sokanegara ini, pendidik menggunakan media *lostpart* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dimana guru memberikan instruksi kepada siswa, dan memberikan assesmen sesuai hasil kemampuan anak. Sebagai contoh kegiatan saat penelitian, guru mengawali kegiatan dipagi hari dengan mengumpulkan anak diaula untuk apel pagi. Yang dilanjutkan dengan pengetahuan keagamaan, seperti hafalan hadist, surat pendek, doa harian dan lainnya sesuai RKH. Setelah itu baru diadakan kegiatan pembelajaran di kelas sesuai kelompok belajar. Guru menjelaskan tema yang sudah disiapkan kepada anak usia dini, contohnya guru mngenalkan huruf dalam tulisan TK SOKANEGARA. Diawali dengan pengenalan huruf 'S', bagaimana bentuk huruf nya, cara membuat tulisan huruf, mengenalkan suku kata atau benda berawalan huruf 'S'. Kemudian guru memberi instruksi pada anak untuk membuat huruf 'S' dengan media *lostpart* ampas gergaji dan biji kedelai. Saat anak sudah selesai mengerjakan guru akan memberi penilaian dan apresiasi bagi siswa yang berhasil membuat huruf dan sesuai dengan instruksi guru dengan media *lostpart*. Dan guru akan mengulas ulang pembelajaran pada anak dengan memberi 'oleh-oleh' atau PR yang diubah bahasanya, sebagai bahan belajar siswa dirumah.

Adapun RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang dibuat setiap satu minggu sekali, mencakup kegiatan pembelajaran selama satu minggu. Guru menyiapkan bahan atau media pembelajaran sesuai RKH. Di TK ini sudah menggunakan kurikulum merdeka yang dikombinasikan dengan kurikulum sebelumnya. Jadi masih menggunakan media buku sebagai bahan pembelajaran, tetapi tidak fokus hanya pada buku saja. Lebih fokus pada penggunaan media *lostpart* baik dari bahan alam maupun bahan tak terpakai disekitar.

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini dalam proses pembelajaran berlangsung, dan peneliti menganalisis dari observasi yang telah dilakukan(Panjaitan et al., 2020) :

1. Pembukaan

Dalam kegiatan ini anak usia dini dipersiapkan sebelum suasana proses pembelajaran dimulai, hal ini dilakukan agar anak lebih semangat dan siap untuk belajar.

Dalam pembukaan hal yang dilakukan anak berbaris di aula untuk apel pagi dan menggerakkan otot-otot tubuh, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran keagamaan seperti hafalan hadist, hafalan surat pendek dan doa harian.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, guru mengkondisikan anak dikelas sesuai kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada anak usia dini berdasarkan tema yang sudah disiapkan sebelumnya. Guru memberi apresiasi bagi siswa yang berhasil melaksanakan instruksi dari guru.

3. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan ini biasanya disebut dengan evaluasi, guru melakukan tanya jawab atau mengulas ulang mengenai kegiatan yang dilakukan. Hal ini bertujuan agar guru mengetahui sejauh mana anak usia dini memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

Selain itu di TK Kelurahan Sokanegara ini, memiliki banyak kegiatan ekstra kurikuler. Seperti ekstra komputer, hadroh, berenang, taekwondo, bahasa inggris dengan masing-masing memiliki guru pembimbing. Ada pula pelayanan penitipan anak dari hari senin sampai jumat yang diluar jam belajar anak sampai jam 14.30 siang. Saat penitipan anak diberikan kegiatan sesuai minat anak, ada yang belajar membaca ataupun belajar hijaiyah.

Dari sinilah, media ini bisa digunakan dan dibentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing anak, maka tak heran jika *loose part* dapat membantu mengekspresikan kreativitas tanpa batas. Bahan-bahannya pun juga ada yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak.

Misalnya, jika seorang anak mengambil kerikil dan mulai bermain dengan kerikil tersebut, kemungkinan besar kerikil itu bisa menjadi apa pun yang diinginkan anak sesuai dengan majinasi, kreativitas, rasa ingin tahu, keinginan, dan kebutuhannya.

Dengan demikian loose part akan mengantarkan pada kegiatan eksplorasi alami dari dirinya sendiri tanpa paksaan atau perintah orang lain. Tentu hal ini sangat bagus untuk perkembangan mereka. Namun, tentu saja guru memainkan peran penting dalam mempersiapkan, membimbing, dan mendokumentasikan selama proses pembelajaran. Berikut ini ada beberapa peran pembelajaran guru TK Sokanegara: *Pertama*, sesekali ajak

anak belajar di luar kelas, belajar tak melulu harus di dalam kelas, sesekali ajaklah anak untuk ke luar kelas mengeksplorasi apa yang ada di lingkungannya. Hal juga juga dapat menghindari kerumunan anak di dalam kelas. selain itu ada banyak bahan yang dapat mereka temukan untuk mereka eksplorasi, misalnya; pasir, rantingkayu, rumput, lumut, daun, bunga, bijipinus, jarumpinus, biji, kerang, kulit kayu, kerikil dan lain sebagainya. *Kedua*, Pertimbangkan keamanan anak saat bermain, walaupun anak-anak dibebaskan untuk bereksplorasi namun tetap memperhatikan dan mengutamakan keselamatan anak, misalnya memastikan bahwa area yang akan dikunjungi anak bebas dari pecahan kaca, benda-benda tajam maupun kemungkinan berbahaya lainnya. *Ketiga*, Berikan kebebasan untuk bereksplorasi, keutamaan *loose part* akan di dapatkan anak apabila guru tidak mendikte dalam cara penggunaannya, artinya apapun yang dibuat anak adalah atas inisiatifnya sendiri, bukan karena perintah guru (Dhea Fara Winanda, 2023). Oleh karena sebaiknya jangan batasi kreativitas anak dalam penggunaan bahan yang ia gunakan dalam bermain atau memaksakan pembelajaran sesuai keinginan guru. Kebebasan tersebut meliputi tiga kategori yang berbeda yaitu :

a. Kebebasan dalam pemilihan bahan

Bahwa bagian lepas pada bahan yang disediakan memberikan banyak pilihan bahan untuk anak-anak, jadi alat dan bahan main yang disiapkan guru hendaknya bervariasi yang mampu mengcover masing-masing minat anak.

b. Kebebasan selama proses pembelajaran

Loose-part membebaskan anak-anak selama proses pembuatan suatu produk. Guru hanya memberikan semangat atau sebagai fasilitator sekaligus motivator bagi anak, seperti mengatakan “bisakah kamu membuat kupu-kupu sendiri” atau “mari kita membuat menara” tetapi selama proses berlangsung guru tidak mencontohkan langkah-langkah pembuatannya kepada anak-anak. Ini bertentangan dengan praktik kelas umum yang sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari bahwa sering kali guru mengatur atau memerintahkan anak untuk membuat sesuatu berdasarkan keinginannya sendiri tanpa mempertimbangkan minat anak dalam membuat suatu karya. Guru yang baik adalah guru yang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bereksplorasi berdasarkan imajinasinya masing-masing, bukan terikat dengan langkah-langkah yang telah dicontohkan.

c. Kebebasan hasil produk

Kebebasan hasil produk akhir, loose part memungkinkan variasi hasil produk yang dibuat oleh anak-anak. Bagian yang lepas memberi anak kebebasan untuk membuat karya mereka sendiri. Tidak ada kewajiban bagi anak untuk membuat suatu karya yang harus persis sama dengan apa yang dicontohkan oleh guru. Mengapa demikian? Karena hal itu akan menghambat kreativitas anak, menghambat daya pikir maupun imajinasi sang anak. Oleh karena itu bebaskan mereka untuk berkarya sendiri. Hargai apapun bentuk karya yang dihasilkan oleh.

Berdasarkan data diatas, anak usia dini memiliki sifat yang mudah bosan terhadap suatu kegiatan apalagi dalam proses pembelajaran, mereka juga memiliki sifat yang sangat aktif apabila proses belajar menurut mereka sangat menarik maka guru diharuskan memiliki strategi yang tepat untuk menarik minat anak dalam belajar dan juga mampu mengkondisikan anak sehingga mereka tidak merasa bosan dalam belajar. Apabila proses pembelajaran anak menarik maka hal yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh anak usia dini, dengan media lostpart ini anak usia dini dapat berkreasi dalam mengembangkan karakter dan aspek seperti kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni. Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain sambil belajar, maka dari itu peneliti mengharapkan dengan penggunaan media lostpart ini anak usia dini lebih tertarik dan mudah dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya.

D. KESIMPULAN

Strategi pengembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran Loose Parts di TK Sokanegara dapat disimpulkan yaitu, *pertama*, Stimulasi Kreativitas, Loose Parts memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk menggunakan imajinasi mereka secara bebas. Mereka dapat menggabungkan dan memanipulasi berbagai objek yang berbeda, memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. *Kedua*, Peningkatan Keterampilan Kognitif. Melalui interaksi dengan Loose Parts, anak-anak belajar untuk memecahkan masalah, mengidentifikasi pola, dan mengembangkan pemahaman konseptual tentang hubungan sebab-akibat. *Ketiga*, Pembelajaran Berbasis Pengalaman. Loose Parts memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman di mana anak-anak belajar dengan mencoba dan bereksperimen dengan benda-benda fisik. Mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia fisik dan sifat-sifat objek. *Keempat*, Pengembangan Kemampuan Sosial. Melalui bermain dengan Loose Parts, anak-anak belajar berkolaborasi, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan teman sebaya mereka. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. *Kelima*, Fleksibilitas dan Adaptabilitas. Loose Parts

mengajarkan anak-anak untuk beradaptasi dengan perubahan dan menemukan berbagai cara untuk menggunakan objek yang tersedia. Ini mendorong fleksibilitas mental dan kemampuan untuk berpikir di luar kotak. *Keenam*, Dukungan untuk Pembelajaran Holistik. Pendekatan *Loose Parts* mengakui pentingnya pembelajaran holistik yang mencakup aspek fisik, kognitif, emosional, dan sosial anak. Dengan demikian, *Loose Parts* bukan hanya memperkaya pengalaman bermain anak-anak, tetapi juga merupakan strategi yang efektif dalam mendukung pengembangan kognitif mereka secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Hamid Samiaji, M. (2021). Pengasuhan Anak Usia Dini Berbasis Pitutur Leluhur Masyarakat Aboge. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 5, 65–72. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/633>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201. <https://doi.org/10.23887/PAUD.V9I2.35498>
- Dhea Fara Winanda, 190210033. (2023). *Penggunaan Media Loose Parts Bahan Alam untuk Mengembangkan Seni Pada Anak Usia Dini di TK Bhayangkari Aceh Selatan*. <http://library.ar-raniry.ac.id>
- Dini, J. (2022). Identifikasi nilai agama islam pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://pdfs.semanticscholar.org/66c8/607ee75dd0c72f8a86ae53f3ccdc7005bbc2.pdf>
- Forslund, T., Granqvist, P., van IJzendoorn, M. H., Sagi-Schwartz, A., Glaser, D., Steele, M., Hammarlund, M., Schuengel, C., Bakermans-Kranenburg, M. J., Steele, H., Shaver, P. R., Lux, U., Simmonds, J., Jacobvitz, D., Groh, A. M., Bernard, K., Cyr, C., Hazen, N. L., Foster, S., ... Duschinsky, R. (2021). Attachment goes to court: child protection and custody issues. *Https://Doi.Org/10.1080/14616734.2020.1840762*, 24(1), 1–52. <https://doi.org/10.1080/14616734.2020.1840762>
- Fransisca Anggraeni Suriantoso, O., Made Ayu Suryaningsih, N., & Endah Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ekonomika dan Humaniora, C. P. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI PERMAINAN PLAYDOUGH PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI PAUD TEGALJAYA. *JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1(1).
- Hengki Wijaya. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Sekolah Tinggi Teologi.
- Kulsum, U. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Parts*. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 4(1), 60–66. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>

- Lexy J. Moleong. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Musthofiyah, L., Sopiah, S., & Adinugraha, H. H. (2021). The Implementation of Distance Learning on Early Childhood Education During New Normal Era of Covid-19. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 6(1), 32–47. <https://doi.org/10.30983/EDUCATIVE.V6I1.4112>
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*. http://al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/123
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588–596. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V4I2.404>
- Setianingsih, A., & Handayani, I. N. (2022). Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.301>
- Sugiyono;, P. D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suhendro, E. (2022). Edupreneurship in Modern Era: A Lesson for Early Childhood Studies. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(3), 121–132. <https://doi.org/10.14421/JGA.2022.73-02>
- Veerman, N. S., Satyaninrum, I. R., Sari, M., Fahmi, A. I., & ... (2023). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. [books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=mEzNEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA41%5C&dq=anak+usia+dini%5C&ots=Pb312AhoZN%5C&sig=KYn0E0i3k9emqT_T_1_mN_n0Z2U](https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=mEzNEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA41%5C&dq=anak+usia+dini%5C&ots=Pb312AhoZN%5C&sig=KYn0E0i3k9emqT_T_1_mN_n0Z2U)