

ABSTRAK

Umi Ludfiah, 1910410039, Implementasi Media *Loose Part* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui implementasi media loose part dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog, 2) Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media loose part dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian field research (penelitian lapangan). Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder dengan subjek penelitian anak usia dini usia 5-6 tahun pada kelompok B. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun kelompok B2 RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog Kudus. Data yang diperoleh akan diuji kredibilitasnya menggunakan teknik triangulasi kemudian data akan dianalisis meliputi proses reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media loose part pada anak usia 5-6 tahun sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif. Bahan-bahan yang digunakan lebih banyak memanfaatkan bahan alam yang ada disekitar seperti batu hias, cangkang telur, bahan balok, manik-manik. Tidak hanya meningkat dalam aspek kognitif saja, beberapa aspek perkembangan anak juga muncul dalam penerapan media loose part ini diantaranya sosial emosional anak, sensomotorik, bahasa dan seni. Adapun faktor pendukung dalam implementasi media loose part pada anak usia dini disebabkan karena bahan media loose part yang mudah didapat, antusias anak dalam menyelesaikan tugas pada ragam main loose part, tidak ada rasa bosan dalam bermain loose part. Sedangkan faktor pengambat yang terjadi pada implementasi media loose part dipengaruhi oleh benda-benda lepas yang cenderung mudah hilang, anak lebih mementingkan diri sendiri dan lebih cepat ingin membuat sesuatu sebelum menyelesaikan tugas sesuai intruksi guru, permainan loose part lebih membutuhkan pengawasan yang ketat.

Kata Kunci: Media *Loose Part*, Kemampuan Kognitif, Anak usia 5-6 tahun