

BAB II KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Loose Part*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Loose Part*

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyajikan informasi tertentu yang dapat menarik perhatian serta merangsang minat belajar anak. Media pembelajaran adalah segala alat yang dapat ditampilkan dan disaksikan secara nyata. Hal ini selaras dengan pendapat Sardiman (dkk), dalam Khadijah, menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang dapat difungsikan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang minat, menarik perhatian, serta merangsang pikiran anak.

Loose Part merupakan material lepas yang dapat disusun, digabung, maupun dirangkai sesuai perasaan dan imajinasi anak sebagai rasa ingin tahu terhadap suatu hal baru. Bahan *loose part* dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti dari bahan alam, bahan plastik, maupun bahan bekas kemasan yang dapat digunakan kapan saja sesuai situasi dan kondisi. Pada awalnya, istilah *loose part* dikenal pada tahun 1971 yang dipopulerkan oleh seorang arsitek Simon Nicholson dalam buku karyanya "*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Part*" yang menjelaskan tentang lingkungan terbuka sebagai tempat interaktif bagi anak.¹¹

Loose Part memiliki sifat terbuka sehingga mudah dipindah-pindah, diubah dan dimodifikasi sesuai perasaan dan keinginan. Beberapa alasan yang mendasari media *loose part* sebagai permainan yang ramah lingkungan menurut Dr.Yulianti Siantajani, diantaranya:

- 1) *Loose part* mempunyai banyak *input sensorial*
Loose part mempunyai banyak karakteristik meliputi bentuk, warna, bau, dan lain-lain.
- 2) *Loose part* dapat dimanipulasi dengan banyak cara
Bahan *loose part* yang dapat ditemukan disekitar dengan mudah dan beragam, dapat dieksplor oleh anak dalam mengenali sesuatu yang baru.
- 3) *Loose part* dapat mendorong imajinasi dan kreativitas

¹¹ Yulianti Siantajani, *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 12

Loose part memberikan kesempatan kepada anak dalam menuangkan ide dan rasa ingin tahu anak.

- 4) *Loose part* dapat mengembangkan keterampilan dibanding mainan lain
Media *loose part* dapat mendorong naluri anak dalam mencipta sesuatu sesuai keinginan dan minat anak.
- 5) *Loose part* dapat digunakan dengan berbagai cara sesuai ide anak
Loose part dapat mengartikan sesuatu yang ada pada perasaan anak dengan membuat suatu bentuk
- 6) *Loose part* dapat mendorong pembelajaran terbuka
Pembelajaran yang terbuka akan mendorong munculnya kreativitas dan kesempatan untuk membangun interaksi anak.
- 7) *Loose Part* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan
Anak dapat menggunakan benda-benda sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.
- 8) *Loose Part* dapat dikombinasi dengan berbagai bahan lain
Anak dapat memainkan benda dengan bahan yang sama maupun menambah variasi bahan yang berbeda.
- 9) *Loose Part* lebih dipilih anak dibanding mainan modern¹²
Anak dapat merancang berbagai bentuk sesuai ide sendiri melalui *loose part* dibanding mainan modern yang sudah jadi.

Hal ini juga diperkuat oleh beberapa kutipan teori para ahli tentang pengertian *loose part*, sebagai berikut:

Tabel 2.1
Ringkasan Pengertian *Loose Part* Menurut Para Tokoh

Para Ahli	Pengertian
Nicholson (dalam Ulfa, Arifah, Lenny, 2022)	Mendefinisikan bahwa <i>loose part</i> sebagai media yang dapat dialihkan kemana saja, dengan menyediakan keleluasaan pada anak terlibat langsung dalam permainan yang digemarinya. ¹³
Casey &	<i>Loose part</i> dapat menciptakan permainan

¹² Yulianti Siantajani, *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 16

¹³ Ulfa Tia Ramlah, Arifah A. Riyanto, Lenny Nuraeni, “Media Loose Parts Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal CERIA* 5, no. 3 (2022), 298

Robertson (dalam Dewi, Anik, 2021)	yang lebih kaya akan pengetahuan anak, memberikan sumber daya positif untuk melakukan suatu hal yang perlu dikerjakan. ¹⁴
Anita Damayanti (dalam Najamuddin, 2022)	<i>Loose part</i> merupakan area yang dapat diubah-ubah sesuai keinginan dan imajinasi anak. Anak akan memasuki dunia yang menstimulasi kemampuan berpikir. ¹⁵
Yukananda (dalam Aizatul, 2022)	<i>Loose part</i> merupakan media yang berbahan dasar alam, dan dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran ¹⁶
Umi Kulsum (2022)	<i>Loose Part</i> merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan dilingkungan sekitar sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti memecahkan masalah, berpikir logis, kreativitas, sensomotorik dan konsentrasi. ¹⁷
Kesimpulan Penulis	Media pembelajaran <i>loose part</i> merupakan media yang mudah dibawa, diubah-ubah, disusun dengan berbagai cara sesuai imajinasi anak maupun mengikuti perintah yang diterima.

Sejalan dengan beberapa kutipan pengertian *loose part* menurut para ahli, dapat dikatakan bahwa *loose part* adalah salah satu permainan yang tidak banyak membutuhkan instruksi. *Loose part* dapat dimainkan oleh berbagai usia, terutama pada usia keemasan anak 5-6 tahun. Pada masa usia 5-6 tahun, anak dapat menemukan ide-ide secara alami untuk

¹⁴ Dewi Safitri, Anik Lestarinigrum, "Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no.1 (2021), 42

¹⁵ Najamuddin, Rohyana Fitriani, Mega Puspan dini, "Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022), 956-957

¹⁶ Aizatul Farikhah, dkk, " Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022), 64

¹⁷ Umi Kulsum, "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Part*," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 4, no. 2 (2022), 62

memecahkan suatu masalah. Sehingga dalam memainkan benda *loose part* dapat berjalan sesuai ide dan imajinasi anak tanpa banyak menggunakan instruksi. *Loose part* dapat mendorong anak dalam memilih media belajarnya, sehingga anak dapat bermain sesuai idenya yang tidak bergantung pada arahan guru serta lebih kreatif dan imajinatif.

Selain lingkungan yang terbuka, *loose part* juga mempunyai prinsip yang terbuka dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tidak terikat oleh aturan
- b. Tidak ada ekspektasi
- c. Tidak ada masalah
- d. Tidak adala benar atau salah
- e. Tidak ada target hasil

Maka dari itu, lingkungan yang kaya akan material *loose part* dapat memperkaya lingkungan yang cair dan mendorong anak untuk dapat kreatif, imajinatif serta bisa memecahkan masalah.

2. Manfaat-manfaat *Loose Part*

Loose part merupakan material yang lentur mengikuti keinginan dan ide anak, material yang dapat disusun dan dirancang menjadi apa saja. Ada empat manfaat utama bermain *loose part* menurut Dr. Yuliati Siantajani, diantaranya:

- a. Mengembangkan keterampilan inkuiri
Anak memerlukan kemampuan inkuiri dalam memperoleh informasi dan menganalisa suatu masalah.
- b. Mengajarkan anak untuk bertanya
Anak dapat diajak berkomunikasi ketika pendampingan bermain, orang dewasa perlu memancing pertanyaan maupun merespon pertanyaan anak.
- c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan
Loose part dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan yang muncul ketika anak bermain. Salah satu yang paling penting yaitu memecahkan suatu masalah.
- d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Anak akan mengikuti minat dan imajinasi sendiri ketika bermain dalam lingkungan dan suasana terbuka, anak secara spontan mengembangkan kreativitasnya.¹⁸

¹⁸ Yuliati Siantajani, *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 41-42

3. Macam-macam Media *Loose Part*

Loose part merupakan media pembelajaran yang dapat dicari dilingkungan sekitar berdasarkan bahan dan jenisnya. Terdapat tujuh komponen dengan beragam bentuk menurut Damayanti (dkk) yaitu:

- a. Bahan Alam, yaitu benda yang berasal dari alam. Seperti batu, kerang, biji-bijian, dan lain-lain.
- b. Bahan bambu, yaitu benda yang terbuat dari bambu atau kayu. Seperti balok, puzzle, tongkat, dan lain-lain.
- c. Bahan logam, yaitu benda yang terbuat dari logam. Seperti sendok makan, kaleng, uang koin dan lain-lain.
- d. Bahan plastik, yaitu benda yang terbuat dari plastik. Seperti tutup botol, sedotan, botol plastik dan lain-lain.
- e. Bahan benang, yaitu benda yang berasal dari benang. Seperti pita, kain perca, tali, dan lain-lain.
- f. Bahan keramik, yaitu benda yang terbuat dari keramik. Seperti manik-manik, kelereng, ubin keramik, dan lain-lain.
- g. Bahan bekas, yaitu benda yang sudah tidak terpakai. Seperti kemasan makanan, kardus, gulungan tisu, dan lain-lain.¹⁹

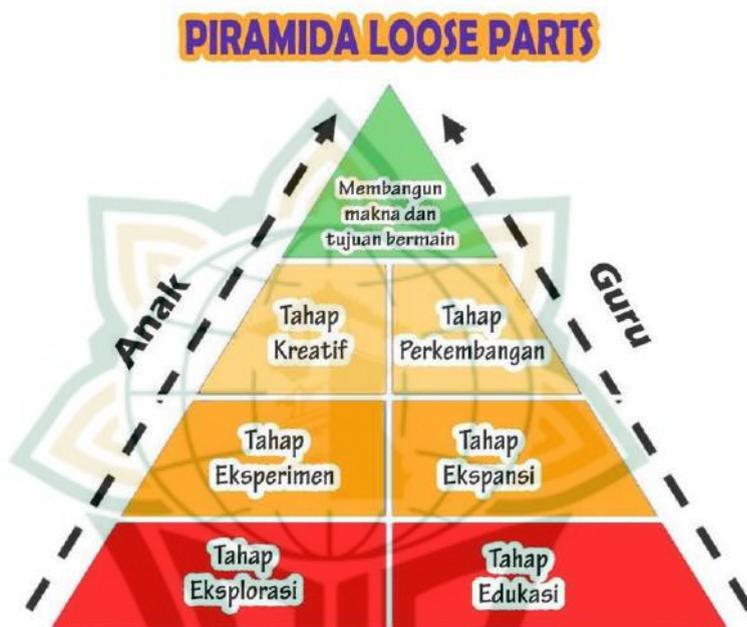
Berdasarkan bahan-bahan diatas dapat disimpulkan bahwa media *loose part* tidak harus membutuhkan bahan yang mahal, namun dapat memanfaatkan bahan-bahan disekitar yang mudah ditemui secara langsung.

¹⁹ Ahmad Ridwan, Nurul Azian, Fenny Faniati, "Analilisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Hakus Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 2 (2022), 110

4. Piramida *Loose Part* dan Siklus *Loose Part*

a. Piramida *Loose Part*

Sally Haughey dalam Yuliati, menggambarkan konsep *loose part* dengan bentuk piramida yang dapat dijelaskan dalam uraian berikut:



Dari gambar piramida tersebut dapat dimaknai bahwa guru memiliki peran tertentu dalam setiap tahapan yang dilalui anak. Guru dapat memberikan pendampingan seperlunya dan memberi kesempatan waktu sepenuhnya untuk anak dalam mengikuti proses yang terjadi pada permainan *loose part*. Berikut merupakan tabel uraian tahapan dan peran guru dalam permainan *loose part*:

Tabel 2.2
Tahapan dan Peran Guru

No	Tahapan	Peran Guru
1	Eksplorasi Anak mulai kenal dengan <i>loose part</i> , untuk memenuhi rasa ingin tahu dalam menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, dan ukuran	Edukasi Guru mengenalkan pada anak tentang strategi bermain, strategi beres-beres, dan strategi menyimpan
2	Eksperimen Setelah melakukan tahapan eksplorasi, anak melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul. Pada tahap ini imajinasi anak berkembang	Ekspansi Guru melakukan invitasi dan provokasi dalam memperluas ide-ide anak dengan bermain berbagai material <i>loose part</i>
3	Kreatif Anak membuat atau merancang berbagai bentuk dengan kreatif	Perkembangan Guru melakukan dokumentasi terhadap kemajuan perkembangan anak. Guru juga mempersiapkan anak dalam kemampuan akademik melalui kegiatan kreatif anak
4	Membangun makna dan tujuan bermain Pada tahap ini, guru dapat memperhatikan kemampuan perkembangan anak seperti memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan. Tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan tujuan bermain juga tercapai ²⁰	

b. Siklus Pembelajaran *Loose Part*

Secara alami, anak bermain *loose part* akan mendorong rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ditemukannya.

²⁰ Yuliati Siantajani, *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 78-86

Bermain sebagai suatu siklus dalam sebuah proses belajar. Hal yang harus diamati oleh guru terhadap anak adalah peka akan minat anak, rasa ingin tahu anak akan muncul dengan menyentuh, menggelindingkan, menggoyang-goyang, menjatuhkan, menggeser maupaun menggabungkan. Anak dapat mengeksplorasi *loose part* dalam mengenal bentuk,, tekstur, ciri, fungsi, dan sebagainya. Dalam bereksplorasi anak akan mencoba-coba apa yang bisa dilihat dan dihasilkan dari benda yang ditemukannya.

Pada proses eksperimen, anak dapat mewujudkan sesuatu dari hasil ide dan keinginannya. Guru perlu menghargai apapun hasil yang dibuat anak, karena orientasi tidak terpaku pada hasil karya melainkan daya pikir anak yang mulai aktif sehingga dapat mewujudkan hasil sesuai perasaan dan keinginan anak. Berikut merupakan beberapa siklus bermain *loose part* diantaranya:

- 1) Menyuburkan rasa ingin tahu
Setiap anak memiliki rasa ingin tahu sesuai tingkat usia. Orang dewasa yang ada disekitar perlu mendukung dan merespon apa yang menjadi pertanyaan anak.
- 2) Fase Eksplorasi
Pada fase ini, anak akan merasakan eforia yang tinggi. Pada anak usia 5-6 tahun, sifat *loose part* yang terbuka dan sensorial dapat membuat rasa ingin tahu anak dalam mengenali dan mengeksplorasi benda-benda *loose part* lebih jauh dan menantang.
- 3) Fase Eksperimen
Anak akan melakukan beberapa upaya coba-coba untuk mewujudkan apa yang muncul dalam ide gagasannya. Dukungan yang dapat diberikan dalam hal ini adalah memberikan ruang yang cukup, memberikan waktu yang cukup, menyediakan material yang variatif dan memadai, berinteraksi dengan anak.
- 4) Fase Kreatif
Pada fase eksperimen maka berhubungan dengan munculnya kreativitas anak. Ketika anak menemukan ide-ide baru, anak pula akan terus bergerak mengubah, menggeser, menggabungkan sesuai yang diinginkan.

5. Strategi, Provokasi dan Invitasi *Loose Part*

a. Strategi *loose part*

Pada dunia bermain anak, anak senang dengan benda-benda yang konkret. *Loose part* bukan hanya sekedar alat

permainan edukatif (APE) namun juga banyak tujuan dalam dunia pendidikan, utamanya ialah untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Beberapa strategi bermain *loose part* antara lain :

- 1) Memulai dengan jumlah keping menyesuaikan usia anak
 memudahkan anak dalam mengenali benda-benda *loose part*, memudahkan anak dalam memiliki rasa tanggung jawab dan peduli terhadap benda yang digunakannya. Contoh: jika anak usia 3-4 tahun disediakan material *loose part* dengan jumlah 5-8 keping, maka anak usia 5-6 tahun disediakan material *loose part* dengan jumlah 10-15 keping atau tak terbatas.
- 2) Memulai dari hal sederhana
 Dalam menarik perhatian dan minat anak, maka orang dewasa perlu mengenalkan sesuatu yang ada disekitar dengan tampilan yang berbeda dan menarik. Beberapa cara yang dapat dilakukan diantaranya dengan mengenalkan satu jenis benda dalam jumlah terbatas, benda ditaruh dalam tempat wadah yang menarik, membangun rasa ingin tahu anak, mengizinkan anak bereksplorasi, menghargai apapun yang dibuat anak dan sebagainya.
- 3) Strategi beres-beres
 Beres-beres perlu diajarkan sejak dini, dengan begitu dapat mengajarkan sikap peduli dan tanggung jawab anak terhadap sesuatu apapun yang telah digunakan. Guru memberi contoh dengan menyanyi maupun bermain game.
- 4) Menyimpan *loose part*
 Penyimpanan *loose part* merupakan salah satu bentuk dalam melatih kerapian pada anak, berikut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menyimpan benda-benda *loose part*:
 - a) Menata *loose part* dalam wadah
 - b) Tempatkan wadah-wadah *loose part* pada arak yang mudah dijangkau anak
 - c) Memberikan tempat yang cukup untuk memudahkan anak dalam mengambil dan mengembalikan kembali benda *loose part* sesuai kebutuhan
 - d) Memberikan kesempatan waktu cukup pada anak
 Berbagai strategi diatas dapat memudahkan anak maupun orang dewasa dalam mendampingi dan mengajari anak dalam menstimulasi aspek perkembangan anak.

b. Provokasi dan Invitasi *Loose Part*

Sebuah provokasi merupakan suatu ajakan untuk mendorong seseorang semakin maju. Provokasi dibangun untuk memberikan pengalaman baru yang menantang dalam berpikir lebih jauh. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk melakukan provokasi pada anak dalam permainan:

- 1) Memperhatikan situasi bermain saat itu
- 2) Tidak mengharapkan jawaban benar dari anak
- 3) Pertanyaan berangkat dari respon anak
- 4) Percakapan menggunakan kalimat terbuka

Sedangkan sebuah invitasi merupakan suatu yang melahirkan ide dan dapat menyebabkan anak melakukan sesuatu. Invitasi dibentuk untuk menarik anak masuk dalam sebuah pengalaman yang diperoleh berdasarkan rasa keingintahuan maupun berdasarkan pemikiran guru. Invitasi ditata dengan material yang dipilih untuk mengundang dan menarik anak dalam menggunakan material sebagai media pembelajaran.

Pemahaman anak terhadap sesuatu sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungannya. Invitasi berpotensi dalam menambah pengalaman baru anak. Bermain bersama teman sebaya dalam sebuah invitasi akan menumbuhkan anak tentang inovasi-inovasi baru yang dapat memperkaya pengalamannya.

Menurut Haughey dalam Yulianti, terdapat beberapa perbedaan antara provokasi dan invitasi yang diringkas dalam sebuah tabel berikut:

Tabel 2.3

Perbedaan Invitasi dan Provokasi

Invitasi	Provokasi
Rasa ingin tahu dan pemikiran guru	Rasa ingin tahu dan pemikiran unik dari anak
Memberikan dorongan, ide, atau alasan untuk melakukan sesuatu	Memperluas pemahaman, ide dan minat anak
Memberikan minat-minat baru bagi anak	Memberikan pengalaman pada anak terhadap konsep baru didalam ide yang unik dan pemahaman dalam diri anak
Memicu, menggoda,	Mengembangkan, membuat

memantik, mengusulkan, menyalakan	terang benderang, melanjutkan, mengobarkan
Definisi invitasi (kata kerja): a. Memberikan ide apa yang harus dikerjakan b. Memberikan dorongan untuk melakukan c. Menyebabkan sesuatu tercipta	Definisi provokasi (kata kerja): a. Membangkitkan aksi b. Mengajak maju c. Menghasut dengan tujuan tertentu ²¹

B. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Manusia merupakan makhluk hidup yang diciptakan lebih lengkap dibanding makhluk hidup lainnya, salah satunya yaitu dianugerahi akal untuk berpikir. Setiap individu pasti mengalami tumbuh dan berkembang sesuai tahapan usia, terutama pada perkembangan akal berpikir atau disebut kognitif. Seiring perkembangan zaman, istilah kognitif begitu populer dalam dunia pendidikan karena akan pentingnya menstimulasi kemampuan berfikir sejak dini.

Kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan berpikir dalam memperoleh suatu pengetahuan baru. Hal ini sudah tertera dalam firman Allah pada Surat Al-Mujadilah ayat 11.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا
 يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا ۗ يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ
 وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Wahai orang-orang beriman, apabila dikatakan kepadamu, “berlapang-lapanglah didalam majelis,” niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan kepadamu, “berdirilah

²¹ Yuliati Siantajani, *Loose Part Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 104

*kamu,” niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang beriman diantaramu. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*²²

Dalam mencapai tujuan sebagaimana yang telah Allah janjikan pada surat al-Mujadalah ayat 11 tersebut, maka sebagai manusia harus saling membantu untuk mengingatkan dalam hal bertindak suatu apapun. Karena pada dasarnya semua hal yang dilakukan pasti ada ilmu dan hasilnya. Pada dunia pendidikan, guru berperan penting dalam menstimulasi perkembangan anak didik sesuai tahapan usia, salah satunya ialah perkembangan kemampuan kognitif yang harus banyak melibatkan anak dalam bertindak dan berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya. Berberapa ringkasan mengenai perkembangan kognitif menurut para ahli, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.4
Pengertian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Para Ahli

Para Ahli	Pengertian
Vygotsky	Kognitif merupakan perkembangan yang tumbuh melalui interaksi sosial, serta tindakan terhadap objek. ²³
Pudjiati dan Masykouri	Kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk mempelajari konsep baru, keterampilan dalam memecahkan masalah dengan menyelesaikan soal-soal sederhana, serta memahami apa yang terjadi dilingkungan sekitar. ²⁴
Piaget dalam Ulfa	Kognitif sebagai kemampuan yang luas pengetahuan, keterampilan

²² Alquran, al-Mujadalah ayat 11, *Al-Quddus dan Terjemahannya* (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibah, Ma'had Tahfidh Yanbu'ul Qur'an, 2014), 542

²³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 56

²⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31

	daya pikir, daya ingat, dan kreatifitas. ²⁵
Elfrida, dkk.	Kognitif merupakan kemampuan mengetahui dan mengetahui sesuatu berdasarkan sifat, arti dan keterangan yang jelas. ²⁶
Kesimpulan Penulis	Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menstimulasi perkembangan kognitif anak sejak dini sangat berpengaruh besar bagi kemampuan daya berpikir dan daya ingat anak dalam memecahkan masalah maupun menemukan pengetahuan baru.

2. Tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Piaget dalam Khadijah, bahwa perkembangan kognitif memiliki empat tahapan yang masing-masing berhubungan dengan usia, diantaranya yaitu:

- a. Tahap *sensorimotor* (0-2 tahun)
Anak mulai mengamati dan melakukan pemahaman duniadengan mengkoordinasikan panca indera serta gerakan.
- b. Tahap *pra operasional* (2-7 tahun)
Anak mulai dapat berpikir simbolis dibanding pada tahap sensorimotor
- c. Tahap *operasional konkrit* (7-11 tahun)
Anak mulai dapat memahami sesuatu berupa penggunaan logika
- d. Tahap *operasional formal* (11-15 tahun)
Anak sudah mampu berpikir secara abstrak dan logis²⁷

Berdasarkan beberapa tahapan perkembangan kognitif, pada anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahap *pra operasional* dimana anak mulai dapat berpikir secara simbolis, memahami lingkungan sekitar serta banyak imajinasi dan ide-ide menarik

²⁵ Ulfa Tia Ramlah, Arifah A. Riyanto, Lenny Nuraeni, “ *Media Loose Parts Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,*” Jurnal CERIA 5, no. 3 (2022), 297

²⁶ Elfrida Rahma Valentina Dewi, Hibana, Musyafa Ali. “Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023), 271

²⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 66

sesuai keinginannya. Tahap perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun mengacu pada Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) berdasarkan dalam Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014 mengenai Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada tabel berikut:

Tabel 2.5
Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA)

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-6 Tahun
1. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari 3. Menerapkan pengetahuan dalam konteks baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
2. Berpikir logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran 3. Mengenal pola ABCD-ABCD 4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya
3. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Mengenal berbagai macam lambang huruf konsonan dan vocal 3. Menggunakan lambang bilangan dalam menghitung 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

C. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu dapat menjadi pelengkap dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Media *Loose Part* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di

RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog”. Berikut hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh perguruan tinggi, diantaranya:

1. Penelitian oleh Elza Pristikasari (dkk) dalam Jurnal Basicedu: Jurnal Progam pendidikan Dasar, Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini UNESA tahun 2022, yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Bahan Alam dengan *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK”. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Persamaan penelitian kali ini adalah dengan penelitian tersebut ialah sama-sama menggunakan media *loose part*. Perbedaannya terletak pada peningkatan perkembangan yang lebih spesifik pada kemampuan kognitif anak usia dini, dan berpusat pada anak usia 5-6 tahun
2. Penelitian oleh Umi Kulsum dalam Jurnal Ilmiah Cahaya Paud: Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini tahun 2022, yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Loose Part*.” Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian Kualitatif yaitu mengumpulkan data mengenai penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif”. Persamaan penelitian kali ini adalah dengan penelitian tersebut ialah sama-sama menggunakan media *loose part*. Perbedaannya terletak pada peningkatan perkembangan yang lebih spesifik yang berpusat pada anak usia 5-6 tahun.
3. Penelitian Euis Siti Badriyah, dkk. dalam Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini tahun 2022, yang berjudul “Penggunaan Media *Loose Part* dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini”. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menunjuk pada proses pelaksanaan. Persamaan penelitian kali ini adalah dengan penelitian tersebut ialah sama-sama menggunakan media *loose part*. Perbedaannya terletak pada peningkatan perkembangan yang lebih spesifik yang berpusat pada anak usia 5-6 tahun.
4. Penelitian oleh Adhelia Imel Divanti (1810410094) progam studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2022, Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Pembelajaran *Loose Part* di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2021-2022”. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu mengumpulkan data mengenai implementasi penggunaan media *loose part* pada anak usia dini. Persamaan penelitian kali ini dengan penelitian tersebut ialah sama-sama menggunakan media

loose part. Perbedaanya terletak pada tahapan usia yang diteliti, pada penelitian kali ini lebih spesifik kepada anak usia 5-6 tahun.

D. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini memang menjadi sarana pembelajaran yang penting dalam menyampaikan suatu materi sehingga dapat tersampaikan dengan jelas dan nyata. Salah satu media yang sangat memudahkan sekaligus menyenangkan dalam penerapannya adalah media *loose part*. Maka dari itu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, pemberian stimulasi dengan menggunakan media *loose part* merupakan salah satu solusi efektif.

Berikut adalah gambaran bagan alur kerangka berpikir pada penelitian kali ini mengenai peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media *loose part* bagi anak usia 5-6 tahun di Kelompok B RA Attarbiyatul Islamiyah, kecamatan Gebog, kabupaten Kudus

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

