

# Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* terhadap Perkembangan Kognitif

Mila Oviani<sup>1</sup>, Padiya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas KH. Abdul Chalim, Mojokerto, Jawa Timur

e-mail: [1milaoviani@gmail.com](mailto:1milaoviani@gmail.com), [2padiyagen2@gmail.com](mailto:2padiyagen2@gmail.com)

## Abstrak

Perkembangan kognitif anak di usia dini adalah salah satu aspek krusial dalam proses pendidikan. Pada tahap ini, kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, serta memecahkan masalah perlu didukung secara optimal. Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang kemampuan kognitif tersebut adalah media loose parts, yang dinilai sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media loose parts terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Miftahul Ulum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Untuk analisis data, perhitungan dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan nilai rata-rata hasil pre-test dan post-test, dimana hasil pre-test yang diperoleh yaitu 32,17 dan post-test 58,63. Peningkatan ini diperkuat melalui uji statistik paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di RA Miftahul Ulum Pandanarum.

**Kata kunci:** anak usia dini, perkembangan kognitif, media loose part

### Abstract

*The cognitive development in early childhood is one of the crucial aspects of the educational process. At this stage, children's abilities to think, remember, and solve problems need to be optimally supported. One alternative medium that can be used to stimulate these cognitive abilities is loose parts media, which is considered suitable for the characteristics and developmental stages of young children. This study aims to examine the extent to which the use of loose parts media influences the improvement of children's cognitive abilities in Group B of RA Miftahul Ulum. The research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documentation. For data analysis, calculations were performed using SPSS version 26. The findings of this study indicate an increase in the average scores between the pre-test and post-test results, where the pre-test score was 32.17 and the post-test score was 58.63. This improvement is further supported by a paired sample t-test, which produced a significance value (2-tailed) of 0.000, lower than the significance threshold of 0.05. Thus, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted.*

**Keywords:** *Early Childhood, Cognitive development, Loose part media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini atau yang sering disebut PAUD adalah pendidikan bagi anak yang baru dilahirkan hingga usia enam tahun yang bertujuan untuk pembentukan karakter serta kepribadian mereka. Dalam konteks Sistem Pendidikan Nasional, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan bagi anak-anak usia nol sampai enam tahun. Proses pembinaan ini melibatkan pemberian stimulus edukatif untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak serta mempersiapkan mereka menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Pelaksanaan PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena dasar-dasar pendidikan anak berfokus pada enam aspek anak yaitu agama dan moral, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan kreativitas seni sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan kelompok usia yang dilalui

---

<sup>1</sup> Jusrin Efendi Pohan, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Konsep Dan Pengembangan* (Depok: Rajawali Pers, 2020).

oleh anak. Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pendidikan anak usia dini sangat penting karena berfokus pada enam bidang perkembangan anak, yaitu agama dan moral, keterampilan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas seni. Menurut teori Piaget, anak pada usia 4-6 tahun berada pada tahap pra oprasional yang menuntut stimulasi aktif melalui eksplorasi dan manipulasi objek nyata. Untuk mengoptimalkan perkembangan anak, peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan setiap anak dapat berkembang secara maksimal. Orang tua dan guru memiliki peran krusial dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Ini berarti mereka bertanggung jawab menyediakan stimulasi yang tepat dan bimbingan yang sesuai. Bentuk stimulasi ini mencakup penyediaan sarana dan literasi yang memadai, kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi, serta memfasilitasi interaksi sosial yang positif baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan salah satu aspek yang mendukung dalam proses belajar mereka. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk mengolah informasi, menyelesaikan masalah, dan mengenali lingkungan disekitar mereka. Ini adalah fase dimana fondasi pemikiran dan pengetahuan mulai terbentuk, yang akan menjadi dasar bagi kecerdasan mereka dimasa yang akan datang. Keterampilan berpikir anak sejak dini sangat berpengaruh pada proses belajar mereka.<sup>2</sup>

Menurut Piaget, kognitif merupakan fungsi mental seperti persepsi, penalaran, pemecahan masalah, dan pemikiran simbolik.<sup>3</sup> Sujiono berpendapat perkembangan kognitif merujuk pada perubahan dalam cara anak berpikir, kemampuan berbahasa untuk memberikan penjelasan sehingga anak bisa ingat saat merancang strategi dengan cara inovatif serta dapat berpikir kritis.<sup>4</sup> Kemajuan kognitif mendorong anak untuk berpikir dan mengingat, sehingga mereka bisa menciptakan ide, gagasan, solusi, cara memecahkan masalah, dan mengembangkan strategi.<sup>5</sup> Namun, seringkali perkembangan kognitif anak usia dini terhambat oleh kurangnya perhatian

---

<sup>2</sup> Nurlina dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Solok: PT Mafy Media, 2023).

<sup>3</sup> Istiqomah Fatimah, E. R., “Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget Dan Al-Ghozali),” *Jurnal Alayya* 1, no. 1 (2021): 4.

<sup>4</sup> Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012).

<sup>5</sup> Riska Hapsari, “Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna,” *Generasi Emas* 3, no. 1 (2020): 18–24.

pada berbagai aspek perkembangan, seperti keterampilan motorik, kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan perkembangan moral.

Proses pembelajaran di institusi pendidikan (sekolah) sering kali tidak efektif dalam mendorong pertumbuhan anak usia dini, disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan faktor perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitif anak. Pendidik wajib menyediakan sarana dan media pembelajaran yang relevan guna mengoptimalkan potensi peserta didik, khususnya dalam mengasah aspek kognitif anak yang harus disesuaikan dengan tahapan usia dan karakteristiknya. Pembelajaran yang efektif bertujuan untuk membangun pemahaman konsep yang akurat, seperti yang dapat dicapai dengan menggunakan media *loose part*. Meskipun demikian, proses belajar mengajar di PAUD kerap menghadapi berbagai kendala. Hal ini mencerminkan kurangnya kreativitas dan kemampuan inovatif dari para pendidik, serta keterbatasan permainan edukatif (APE) yang tersedia dalam mendukung pengembangan kognitif anak. Akibatnya perkembangan kognitif anak belum terstimulasi secara optimal.

Salah satu cara efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini adalah melalui permainan menggunakan media *loose part*. *Loose part* adalah barang-barang terbuka dan mudah ditemukan disekitar kita, baik berupa benda alami maupun bahan daur ulang. Keuntungan utama dari *loose part* adalah harganya yang terjangkau dan mudah didapat, memungkinkan orang tua dan guru untuk mengumpulkannya tanpa biaya.<sup>6</sup> Aktivitas bermain *loose part* melibatkan pemanfaatan bahan-bahan disekitar kita yang dapat dikreasikan dan dimodifikasi sesuai imajinasi anak. Contoh *loose part* alami yang mudah ditemukan adalah kerang, biji-bijian, ranting, kayu, batu, dan tanah.<sup>7</sup> Dengan memanfaatkan media *loose part*, anak-anak dapat berkreasi, dan memperluas pemikiran mereka, memindahkan serta menghitung jumlah yang terdapat pada media tersebut. Dengan demikian anak-anak mampu berfikir kritis, daya imajinasi dan kemampuan sosial.

---

<sup>6</sup> Iis Tiyanah, Habib Alwi Jamalulel, and Humaedi Humaedi, “Penerapan Media Loose Parts Dalam Pengembangan Kognitif Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2023).

<sup>7</sup> Dewi Pusparini Uswatun Hasanah, Musayyadah, “Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Di Tk Al- Azhar Kecamatan Kowel Pamekasan” 9, no. 3 (2023): 2301–9409, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/45718/pdf>.

Melalui penggunaan media *loose part*, anak-anak dapat berkreasi, dan memperluas pemikiran mereka, memindahkan serta menghitung jumlah yang terdapat pada media tersebut. Dengan bermain *loose part*, anak-anak mampu memperkuat keterampilan berfikir kritis, daya imajinasi, dan kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman-teman sebayanya.

Media *loose part* ini merupakan alat yang efektif untuk mendorong perkembangan kognitif anak. Ini karena *loose part* memicu aktivitas eksploratif dan kreativitas dalam memecahkan masalah. Anak-anak menjadi lebih mandiri dalam memilih permainan dan mampu merepresentasikan objek melalui gambar atau tulisan. Kemampuan kognitif sangatlah penting bagi masa depan anak. Hampir semua aspek kehidupan menuntut kemampuan ini untuk menyelesaikan berbagai tantangan. Dengan menggunakan *loose part*, anak-anak juga belajar untuk menjaga lingkungan. Mereka akan menyadari bahwa berbagai benda tak terpakai dapat diolah kembali menjadi sarana bermain yang edukatif sekaligus menghasilkan karya yang berguna dan penuh kreativitas.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada kemampuan kognitif anak melalui penggunaan media *loose part* sebelum dan sesudah diberikan treatment, dengan nilai rata-rata yang didapat sebelum diberikan treatment sebesar 57,6 dan sesudah diberikan treatment meningkat menjadi 88,7.<sup>8</sup> Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan kognitif pada anak.

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Konsep Dasar Media *Loose Part*

*Loose part* adalah bahan yang mudah ditemukan dan dijangkau disekitar kita. Menurut Sally Haughey, pendiri *Fairy Dust Teaching*, *loose part* didefinisikan sebagai bahan yang fleksibel, dapat dipisahkan, disatukan kembali, digabungkan, disusun, dipindahkan, serta digunakan secara mandiri atau bersama bahan lain. Perkembangan anak, dengan

---

<sup>8</sup> Indah Karisma, Amilda, and Fahmi, “Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Az –Zahra Kota Pagaralam,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 4104–4115, <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.

fokus pada aspek kognitif, dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pemanfaatan media *loose parts*.<sup>9</sup> *Media loose part* adalah berbagai jenis bahan atau objek lepas yang dapat digunakan anak untuk bermain, bereksperimen, dan berkreasi tanpa batasan tertentu. Istilah *loose parts* pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson melalui teorinya *The Theory of Loose Parts*. Ia berpendapat bahwa kreativitas anak akan berkembang lebih optimal ketika mereka bermain di lingkungan yang memiliki banyak bahan variatif, fleksibel, dan tidak memiliki satu fungsi tetap. Dengan kata lain, semakin banyak dan beragam benda yang tersedia, semakin besar peluang anak untuk mengeksplorasi dan belajar.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), *loose part* memiliki peran penting dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitif, sosial-emosional, motorik, dan kreativitas. Ketika anak bermain dengan bahan *loose part*, mereka menggunakan imajinasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan berpikir logis dan ilmiah. Misalnya, saat anak menyusun balok kayu menjadi menara, mereka belajar tentang keseimbangan, ukuran, dan hubungan sebab-akibat secara alami. Selain itu, media *loose part* juga mendorong autonomi dan pengambilan keputusan. Anak dapat memilih sendiri bahan yang ingin digunakan, merencanakan bentuk karyanya, dan menilai hasilnya tanpa arahan langsung dari guru. Proses ini menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, serta kemampuan reflektif. Karena tidak ada aturan baku, anak belajar bahwa kesalahan adalah bagian dari proses pencarian solusi — hal ini sangat penting dalam pembentukan pola pikir berkembang (*growth mindset*). Dari segi sosial, bermain *loose part* juga mengajarkan anak untuk berkolaborasi dan berkomunikasi. Saat bermain bersama, anak sering kali berdiskusi mengenai ide, berbagi bahan, dan bekerja sama menciptakan sesuatu.

Dalam praktiknya, guru atau pendidik perlu menyediakan *loose parts corner* atau area bermain terbuka yang aman dan menarik. Tidak diperlukan alat mahal yang lebih penting adalah keberagaman bahan serta kebebasan anak dalam bereksperimen. Guru bertindak sebagai fasilitator,

---

<sup>9</sup> Karyadi, Agung Cahya, dan Maria Rosa. 'Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media *Loose Part* di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur', *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1.2 (2023), hal.87

bukan pengarah, sehingga anak dapat mengeksplorasi ide dan konsepnya secara mandiri.

*Loose part* merupakan benda-benda yang sangat mudah didapatkan di lingkungan sekitar kita sehari-hari. Benda-benda *loose part* dapat berupa bahan alam seperti biji pohon ek, biji pinus, kerang, daun, batu, bunga, atau benda buatan seperti tutup botol, kancing, dan lainnya. Media *loose part* merupakan sumber belajar yang aman bagi lingkungan dan mudah dimodifikasi. Media komponen lepas mudah diperoleh dan mendorong daya cipta anak saat bermain. Tentu saja, media tersebut membantu perkembangan kognitif anak sehingga mereka dapat mempertahankan imajinasi kreatif mereka.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media *loose part* berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan imajinasi anak. Ketika anak bermain dengan benda-benda ini, mereka tidak hanya melatih koordinasi motorik dan kemampuan sensorik, tetapi juga membangun kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Dengan demikian, *loose parts* bukan sekadar kegiatan bermain, tetapi merupakan proses belajar yang menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh dan alami.

Karakteristik media *loose part* diantaranya adalah menarik dan mampu merangsang rasa ingin tahu anak, terbuka berarti *loose part* tidak membatasi ruang atau cara anak dalam berinteraksi saat bermain, dan yang terakhir dapat digerakkan atau dipindahkan dari satu tempat ketempat yang lainnya. Melalui kebebasan ini, anak belajar untuk mengeksplorasi, mengamati, mengelompokkan, dan menemukan berbagai kemungkinan baru dari bahan yang sama. *Loose part* merupakan media bahan ajar yang tidak terbatas penggunaannya dalam proses pembelajaran, dan media *loose part* ini juga digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan, khususnya dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* sangat relevan karena mendukung prinsip belajar sambil bermain, melatih anak untuk aktif bertanya, dan dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

## B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif adalah cara anak menyesuaikan diri dan menginterpretasikan benda serta peristiwa di lingkungan mereka. Piaget mengamati bahwa ketika anak-anak berperan

aktif dalam merencanakan pemahaman tentang dunia nyata, mereka akan menafsirkan informasi yang didapat dari pengalamannya.<sup>10</sup>

Teori perkembangan kognitif piaget menggambarkan bagaimana kecerdasan anak meningkat seiring bertambahnya usia. Teori ini juga menjelaskan proses anak menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui interaksi dengan berbagai objek dan kejadian yang ada disekelilingnya. Perubahan ini merupakan bentuk fasilitasi dan pengaruh faktor biologis yang memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Piaget mengategorikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap: tahap sensorimotor dimana anak masih mengandalkan panca indra mereka, tahapan praoperasional dimana anak mampu mengembangkan pemikiran simbolis, tahapan operasional konkret dimana anak sudah mampu memberikan kesimpulan dan mempertimbangkan dua aspek sekaligus, serta tahapan operasional formal dimulai sekitar usia 11 tahun, pada tahap ini anak sudah bisa berpikir secara abstrak.

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan fondasi bagi kemampuan belajar dan berpikir di masa depan. Melalui interaksi sosial, permainan edukatif (APE), dan juga dukungan emosional, anak dapat mengembangkan potensi kognitifnya secara optimal. Peran lingkungan, baik itu dari keluarga maupun sekolah, sangat menentukan kualitas perkembangan ini. Perkembangan kognitif adalah proses perubahan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah pada anak. Pada masa usia dini (0–6 tahun), perkembangan ini berlangsung sangat cepat dimana anak akan mulai belajar mengenali objek, bahasa, hubungan sebab-akibat, dan konsep simbolik. Menurut *Piaget* (1952), periode ini termasuk dalam tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), di mana anak mulai menggunakan simbol (kata, gambar) untuk merepresentasikan dunia sekitarnya, meski masih terbatas oleh egosentrisme dan intuisi.

Perkembangan anak usia dini memang terbagi menjadi beberapa fase berdasarkan aspek-aspeknya. Namun, anak usia 5 hingga 6 tahun menjadi fokus khusus penelitian ini. Tiga kategori utama meliputi cakupan perkembangan kognitif pada periode ini, sesuai dengan Standar Tingkat

---

<sup>10</sup>Istiqomah, Novia, and Maemonah Maemonah. "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget", *Khazanah Pendidikan*, 15.2 (2021), p. 151, hal.153

Capaian Perkembangan Anak (STTPA) Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 yang meliputi belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis yang ditandai dengan kemampuan anak untuk mengenali perbedaan berdasarkan ukuran, warna, bentuk serta kemampuan simbolik seperti mampu mengklasifikasikan, menyebutkan, mengenal konsep angka dan huruf.

Perkembangan kognitif anak tidak hanya terjadi melalui kegiatan belajar formal, tetapi juga melalui bermain dan eksplorasi lingkungan. Kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen, memecahkan masalah, dan berpikir kreatif. Misalnya, ketika anak menyusun balok, mereka belajar konsep keseimbangan, bentuk, dan ukuran. Aktivitas seperti ini menstimulasi kemampuan klasifikasi, pengamatan, dan berpikir logis. Selain itu, perkembangan bahasa memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan kognitif. Melalui komunikasi, anak belajar mengekspresikan ide, memahami instruksi, dan mengembangkan daya ingat. Interaksi sosial dengan teman sebaya serta orang dewasa juga dapat memperkaya cara berpikir dan memperluas wawasan anak. Dengan demikian, perkembangan kognitif anak usia dini adalah fondasi penting bagi kemampuan akademik dan sosial di masa depan.

Stimulasi yang tepat melalui bermain, pengalaman sensorimotor, dan interaksi yang bermakna akan membantu anak tumbuh menjadi individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap berbagai situasi. Pada masa ini, stimulasi lingkungan yang kaya pengalaman bermain sangat penting. Anak belajar dengan cara aktif, melalui eksplorasi, percobaan, dan interaksi sosial. Media dan kegiatan yang mendorong berpikir bebas, seperti bermain *loose parts*, sangat membantu dalam pengembangan aspek kognitif karena memberikan ruang bagi anak untuk menemukan konsep baru secara mandiri.

Perkembangan manusia adalah proses yang berkelanjutan sepanjang hidup, tidak hanya mencakup perubahan fisik tetapi juga dapat memengaruhi aspek kognitif dan perilaku setiap individu. Berdasarkan hal ini, unsur-unsur yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak dibagi menjadi dua kelompok utama yaitu pengaruh internal dan eksternal sehingga berdampak pada perkembangan kognitif anak usia dini, salah satunya karena faktor genetik serta faktor lingkungan yang ada disekitarnya. Oleh karena itu peran guru serta orang tua sangat penting

untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini dengan menyediakan lingkungan belajar yang kaya rangsangan permainan konstruktif, percakapan terbuka, dan memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen.

### C. Keterkaitan Media *Loose Part* Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Keragaman Jenis material yang digunakan sangat luas, mencakup bahan alam, benda daur ulang, atau bahan buatan pabrik. Memahami bahwa penggunaan media *loose part* akan membantu anak dalam memecahkan masalah, mengenal simbol-simbol seperti “lebih dari”, “kurang dari”, operasi penjumlahan dan pengurangan, serta mampu menghitung dan memahami konsep bilangan dengan benar. Penelitian relevan seperti yang dilakukan Miswanti juga memperkuat temuan ini. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran berbasis STEAM dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak, khususnya dalam bidang kreativitas, penalaran logis, dan pemecahan masalah.<sup>11</sup> Perkembangan kognitif anak usia dini dapat didukung secara efektif oleh media lepas-pasang.

Dalam konteks perkembangan kognitif anak usia dini, media *loose part* berperan penting karena memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Bermain dengan benda lepas tidak memiliki aturan baku, sehingga anak bebas menentukan makna dan fungsi dari setiap objek yang digunakan. Hal ini menstimulasi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan. Selain itu, *loose parts* juga meningkatkan kemampuan anak dalam mengklasifikasi, membandingkan, dan mengelompokkan benda berdasarkan warna, ukuran, atau bentuk. Aktivitas ini melatih dasar berpikir logis dan matematis yang penting untuk kesiapan belajar di tahap berikutnya.

Media *loose part* secara signifikan mendukung perkembangan kognitif anak usia dini melalui proses bermain bebas yang menuntut anak berpikir, bereksperimen, dan mencipta. Anak tidak sekadar menggunakan benda, tetapi juga membangun makna dan konsep baru dari interaksi

---

<sup>11</sup>Miswanti, “*Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B di Tk Himawari Ngaliyan Semarang*”. (Skripsi S1, Universitas Negeri Semarang, 2022), hal.125

tersebut. Media ini tidak memiliki bentuk atau fungsi tetap, sehingga anak bebas menggunakan sesuai imajinasi.

Penggunaanya memudahkan eksplorasi tanpa batas, mendorong pemecahan masalah, memicu kreativitas, meningkatkan konsentrasi, dan mengembangkan imajinasi anak. Pemilihan media yang diterapkan saat proses pembelajaran merupakan elemen penting yang mendukung kesuksesan aktivitas belajar mengajar disekolah. Seorang anak akan bersemangat dan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas jika guru menggunakan media yang menarik minat mereka, sehingga mereka tidak cepat bosan dan frustrasi. Penggunaan media lepas merupakan salah satu jenis media yang efektif.<sup>12</sup> Dengan demikian, *loose part* bukan sekadar alat permainan, melainkan media pembelajaran aktif yang memperkaya pengalaman berpikir anak. Melalui permainan bebas, anak belajar memahami dunia sekitar, membangun konsep ilmiah sederhana, serta mengembangkan daya cipta dan imajinasi. Jadi, media *loose part* memiliki keterkaitan yang erat dan signifikan terhadap pembentukan dasar kemampuan kognitif anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* dengan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti menerapkan jenis penelitian eksperimen untuk menguji pengaruh variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif ini menggunakan model *one group pretest – posttest design* yaitu desain eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok acuan (kelompok kontrol). Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengujian dampak suatu variabel lainnya. Proses penelitian dilakukan dalam tiga tahapan yaitu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Ulum Pandanarum yang berlokasi di Desa Pandanarum Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *probability sampling* dengan menggunakan jenis pengambilan sampling jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B dengan jumlah 24 anak.

---

<sup>12</sup>Rizqy Aisyah Leonia, Tutut Handayani, dan Yechia Febrieanitha Putri, ‘Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di Kecamatan Tebing Tinggi’, 9 (2022). hal.15

Adapun Rancangan penelitian yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian**

<i>pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Post test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = *Treatment* (perlakuan)

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Metode penelitian ini mencakup observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi untuk menunjang kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Observasi dilakukan oleh peneliti melalui teknik *participant observation* yaitu dimana peneliti ikut terlibat dan ikut mengobservasi sehingga peneliti bisa mengetahui situasi dan kondisi yang terjadi dilapangan. Observasi dilakukan oleh peneliti secara langsung tujuannya untuk mengetahui proses pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak kelompok B di RA Miftahul Ulum. Pengumpulan data diawali dengan observasi awal yang disertai pendekatan terhadap guru serta peserta didik. Untuk mengukur perkembangan kognitif anak kelompok B diperlukan instrumen penelitian agar mempermudah dalam proses observasi setiap variabelnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan instrumen dengan skala likert.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif, yang tujuannya meringkas data yang dikumpulkan sehingga memberikan gambaran yang jelas dan terperinci mengenai karakteristik data tersebut. Analisis data digunakan untuk mencari *mean*, *standar deviasi*, dan statistik dasar lainnya. Setelah itu, dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis dengan memanfaatkan perangkat lunak *IBM SPSS statistic versi 26*. Setelah data dianalisis, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil tersebut. Selain analisis deskriptif, penelitian ini juga menggunakan analisis inferensial melalui uji-t (t-test) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok B.

## HASIL & PEMBAHASAN

Proses eksperimen dilakukan melalui 3 tahap: pre-test sebagai tes awal, treatment berupa pemberian perlakuan, dan post-test sebagai tes akhir, yang bertujuan untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi setelah intervensi dilakukan. Kegiatan menggunakan media loose part ini peneliti menyesuaikan bahan ajar atau modul yang ada disekolah yaitu mengambil topik alat transfortasi, sub topik kendaraan darat dan air. Penelitian ini menggunakan metode uji statistik yang terdiri dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov untuk menguji sebaran data, serta uji-t untuk menganalisis data yang diperoleh.

**Tabel 2**  
**Deskripsi Statistik**  
**Descriptive Statistics**

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
PRE-TEST	24	25	18	43	772	32.17	5.895
POST-TEST	24	14	49	63	1407	58.63	4.623
Valid N (listwise)	24						

Berdasarkan tabel 2, hasil uji analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 32,17, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 58,63. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media *loose parts*, jika dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut.

**Tabel 3**  
**Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		24
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.77398620
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.081
	Negative	-.122
Test Statistic		.122
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 3 hasil output dari SPSS versi 26 pada uji normalitas, diperoleh tingkat signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini terdistribusi secara normal dan tersebar secara teratur.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji T**

Paired Samples Test								
	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t		
	Pair 1 pretest-posttest	3,530	.722	-27,952	-24,984	-36,830	23	.000

Berdasarkan tabel 4 hasil *Paired Sample Test*, diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000 untuk perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Miftahul Ulum. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak di kelompok B di RA Miftahul Ulum Pandanarum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak dalam kelompok yang diteliti. Prosedur pelaksanaan penelitian melibatkan dua tahapan pengujian, yaitu *pre-test* yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif awal peserta sebelum diberikan perlakuan dengan media *loose parts*, serta *post-test* yang dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengevaluasi peningkatan atau perubahan dalam perkembangan kognitif anak setelah perlakuan.

Perbandingan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, yaitu 32,17 dan 58,63, menunjukkan bahwa skor rata-rata setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media *loose parts*. Hal ini mengindikasikan bahwa media *loose parts* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Dukungan terhadap temuan ini ditunjukkan oleh hasil uji signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Berdasarkan hasil analisis stastik deskriptif dan uji hipotesis yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media *loose parts* dapat mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Permasalahan yang ditemukan pada kelompok B di RA Miftahul Ulum menunjukkan adanya keterlambatan dalam perkembangan kognitif beberapa anak, seperti anak tidak sepenuhnya memahami simbol "lebih dan kurang dari", kesulitan dalam berhitung sehingga perlu bantuan guru dalam mengingatkannya, keterbatasan permainan edukatif serta kurangnya kreativitas guru dalam memilih media yang sesuai untuk mendukung aspek tersebut.

Oleh sebab itu, penggunaan media seperti *loose parts* menjadi sangat penting sebagai sarana stimulasi perkembangan kognitif anak. *Loose parts* sendiri merupakan material yang bersifat fleksibel, dapat dipisah dan digabung kembali, dipindahkan, serta digunakan secara individual maupun dikombinasikan dengan bahan lainnya.<sup>13</sup> *Loose part* adalah benda-benda yang mudah didapatkan dilingkungan sekitar. Contoh bahan *loose part* meliputi biji pinus, kerang, daun, batu, bunga, dan berbagai benda lainnya, dengan ketentuan bahwa bahan tersebut aman untuk digunakan oleh anak-anak.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan beberapa jenis *loose parts* seperti biji jagung, cangkang kerang, sedotan, kancing baju, tutup botol bekas, stik es krim, dan pom-pom. Alasan peneliti menggunakan bahan-bahan tersebut yaitu karena mudah didapatkan dan tentunya aman untuk digunakan anak bermain. Karakteristik utama dari *loose parts* adalah fleksibilitas dan keterbukaan (*open-ended*). Anak diberikan kebebasan untuk memilih bahan, menentukan tujuan bermain, dan menciptakan karya sesuai dengan minat dan ide mereka sendiri. Peran guru atau orang tua adalah sebagai fasilitator yang menyediakan bahan (invitasi) dan mengajukan pertanyaan terbuka (provokasi) untuk memperluas pemikiran anak.

---

<sup>13</sup> Agung Cahya Karyadi and Maria Rosa, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part Di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur," *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 2 (2023): 86–90.

<sup>14</sup> Prihartini, "Upaya Guru Dalam Penggunaan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Keterampilan Teknik (Engineering) Pada Anak Usia Dini Di Toddler-Kb Tk Islam Al Azhar 17 Bintaro" (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/78785>.

Menurut (Kusumawardani, 2019) menjelaskan bahwa karakteristik media *loose part* haruslah menarik, terbuka dan mudah dipindahkan agar dapat meningkatkan minat serta antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.<sup>15</sup> Media yang bersifat terbuka seperti ini memungkinkan anak lebih aktif dan tidak cepat merasa bosan.<sup>16</sup> Di awal eksplorasi anak, guru memiliki peran penting dalam mengajarkan strategi bermain kepada anak-anak. Untuk memperkenalkan strategi bermain menggunakan media *loose part* peneliti serta guru melakukan kerjasama terkait langkah-langkah yang akan digunakan dalam bermain menggunakan media *loose part* tersebut, seperti memperkenalkan kepada anak-anak berbagai jenis *loose part* yang telah disediakan oleh peneliti, menyesuaikan media dengan tema pembelajaran yang ada disekolah tersebut, menyiapkan area bermain seperti meja atau permukaan yang lebih luas untuk menyusun media *loose part*, menempatkan bahan main dalam wadah sesuai kelompok jenis *loose part*, memberikan nama kegiatan bermain dengan kalimat yang mendorong anak dalam memainkannya sesuai dengan imajinasinya, mengajak anak-anak belajar sambil bermain menggunakan *loose part*, menyusun pertanyaan-pertanyaan yang bersifat provokatif untuk mendorong anak terus berkreasi dan mengembangkan ide-ide mereka, dan yang terakhir melakukan evaluasi. Oleh karena itu, penggunaan media *loose part* akan menstimulus perkembangan pola pikir anak menjadi lebih bervariasi dan spesifik, dimana media *loose part* tidak memiliki ketentuan yang terkait dalam pemakaianya. Bahannya yang sangat mudah didapatkan, sekaligus memberikan stimulasi kepada anak untuk berpikir secara imajinatif.<sup>17</sup> Sementara itu, menurut pendapat (Drupadi, 2019) ada 4 keuntungan pokok yang didapatkan anak saat bermain dengan *loose part* yaitu, mengembangkan keterampilan inkuiri, melatih anak untuk aktif bertanya,

<sup>15</sup> R Kusumawardani, L Rosidah, and J Fahira, “Penerapan Media Pembelajaran Loose Part Dalam Membangun Merdeka Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 4065–4074, <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6717>.

<sup>16</sup> Puan Maharani, Sofyan Hendra, and Masyunita Siregar, “Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B-1 Di,” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 05, no. 02 (2023): 13–20.

<sup>17</sup> Olivia Chirilda Sipahutar Julita Herawati P, “Pemanfaatan Permainan Loose Parts Pada Anak Usia Dini,” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11441–11446, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

mengupayakan kemajuan dalam semua aspek perkembangan terutama pada aspek kognitif dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak secara optimal.<sup>18</sup>

Dengan penerapan yang tepat, media *loose part* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga memperkuat proses pembentukan pola pikir serta dapat meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah sejak usia dini. Disamping berbagai keuntungannya, penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah pemakaian media yang digunakan mudah berantakan sehingga perlu manajemen kelas yang baik, dan bahwa penggunaan media *loose part* memerlukan pengawasan yang intensif dari guru. Hal ini disebabkan oleh potensi resiko yang muncul dari bahan-bahan yang digunakan.<sup>19</sup> Misalnya saja, dalam penelitian ini salah satu bahan yang digunakan adalah batu, yang dapat membahayakan apabila disalahgunakan oleh anak, seperti dilemparkan dan berpotensi melukai teman sebayanya.

Meskipun demikian, pemanfaatan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran tetap memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal kreativitas, pemecahan masalah, berpikir simbolik serta kemampuan berfikir logis, selama penggunaannya dilakukan secara bijaksana dan dengan pendampingan yang tepat. Kognitif menurut Piaget adalah fungsi mental seperti persepsi, pemecahan masalah, dan pemikiran simbolik. Kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan pengetahuan dan cara berfikir seseorang dalam menanggapi berbagai kejadian, tindakan, serta pengamatan terhadap lingkungannya.<sup>20</sup>

Sementara Vygotsky berpendapat bahwa kognitif adalah proses mental yang berkembang melalui interaksi sosial.<sup>21</sup> Dengan demikian perkembangan kognitif sangatlah penting dilakukan karena dapat

<sup>18</sup> Rizky Drupadi and Azizah Zain, "Exploring Early Childhood Education Teacher 'S Beliefs About Steam Learning In INDONESIA" 14, no. 1 (2025): 93–105, <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/11163>.

<sup>19</sup> Rizqy Aisyah Leonia, Tutut Handayani, and Yecha Febrieanitha Putri, "Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Kelompok B," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2022): 9–17.

<sup>20</sup> Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Pengembangan* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

<sup>21</sup> Pohan, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Konsep Dan Pengembangan*.

meningkatkan aspek-aspek perkembangan seperti belajar dan memecahkan masalah melibatkan kemampuan untuk mengenali dan menyelesaikan tantangan, berpikir logis yang melibatkan kemampuan anak untuk mengenali perbedaan yang didasarkan pada ukuran, dan berpikir simbolik yang melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi huruf dan angka melalui gambar.

Dari penjelasan tersebut, bahwasanya perkembangan kognitif merupakan kapasitas utama yang memungkinkan seseorang untuk berproses secara intelektual. Kemampuan kognitif mengacu pada daya berpikir individu yang memanfaatkan pengetahuan untuk menalar dan menyelesaikan masalah. Proses ini bersifat rasional artinya sangat bergantung pada akal sehat dan logika untuk mencapai solusi yang efektif. Penggunaan media *loose parts* menjadi salah satu pendekatan yang sangat efektif untuk merangsang aspek kognitif ini, karena memberikan kebebasan eksplorasi dan berpikir terbuka (*open-ended thinking*) yang sangat dibutuhkan pada masa pertumbuhan otak anak. Perkembangan kognitif pada anak tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung dengan benda-benda di sekitar mereka. Namun interaksi sosial khususnya dengan orang dewasa, guru, dan teman sebaya juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam membentuk kemampuan kognitif mereka. Dengan kata lain, anak-anak tidak hanya belajar dari objek fisik, tetapi juga secara aktif membangun pemahaman melalui hubungan dan komunikasi dengan orang di sekitarnya.

Memahami bahwa penerapan media *loose part* akan membantu anak dalam memecahkan masalah, mengenal simbol-simbol, operasi penjumlahan dan pengurangan serta mampu menghitung dan memahami konsep bilangan dengan benar. Penelitian relevan seperti yang dilakukan Miswanti juga memperkuat temuan ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dalam pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) mampu meningkatkan aspek kognitif anak secara signifikan, terutama dalam hal kreativitas, kemampuan bernalar secara logis, dan keterampilan memecahkan masalah.<sup>22</sup> *Loose parts* memberikan ruang eksplorasi tanpa batas, memungkinkan anak

---

<sup>22</sup> Miswati, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Himawari Ngaliyan Semarang” (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2022), <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/18203/>.

untuk secara aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman konkret. Penggunaannya memudahkan eksplorasi tanpa batas, mendorong pemecahan masalah, memicu kreativitas, meningkatkan konsentrasi, dan mengembangkan imajinasi anak. Dalam kontes penelitian ini, anak-anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi bahan *loose part* secara mandiri seperti menyusun, mengelompokkan, dan mengkombinasikan berdasarkan bentuk, warna, atau jumlah guna untuk bermain, menghitung serta mempresentasikan sesuai dengan gambar angka.

Temuan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran telah berhasil mendorong peningkatan kemampuan kognitif anak, mencakup aspek belajar, kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, serta pemahaman simbolik. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media *loose parts* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak di kelompok B RA Miftahul Ulum Pandanarum. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor *pre-test* sebesar 32,17 menjadi 58,63 pada *post-test*. Temuan ini didukung oleh hasil uji normalitas melalui aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*, di mana nilai signifikansi sebesar 0,200 melebihi batas signifikansi 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Untuk memperkuat simpulan tersebut, dilakukan uji *Paired Sample t-Test* yang menghasilkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang menegaskan bahwa penggunaan media *loose parts* secara signifikan mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak-anak pada kelompok B di RA Miftahul Ulum Pandanarum.

## BIBLIOGRAFI

- Al Umairi, M. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12.
- Al Umairi, M. (2025). Hubungan Dyadic terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini di Lingkungan PAUD: Studi pada TK ABA GIRI 11 Gresik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7325>
- Drupadi, Rizky, and Azizah Zain. "Exploring Early Childhood Education Teacher ' S Beliefs About Steam Learning In Indonesia" 14, no. 1 (2025):93–105. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/11163>.
- Fatimah, E. R., Istiqomah. "Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget Dan Al-Ghozali)." *Jurnal Alayya* 1, no. 1 (2021): 4.
- Hapsari, Riska. "Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna." *Generasi Emas* 3, no. 1 (2020): 18–24.
- Karisma, Indah, Amilda, and Fahmi. "Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Az –Zahra Kota Pagaralam." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, (2022): 4104–4115. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Karyadi, Agung Cahya, and Maria Rosa. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part Di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 2 (2023): 86–90.
- Khadijah. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Pengembangan*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Kusumawardani, R, L Rosidah, and J Fahira. "Penerapan Media Pembelajaran Loose Part Dalam Membangun Merdeka Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 4065–4074. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6717>.
- Leonia, Rizqy Aisyah, Tutut Handayani, and Yecha Febrieanitha Putri. "Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra Menulis Anak Pada Kelompok B." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2022): 9–17.
- Maharani, Puan, Sofyan Hendra, and Masyunita Siregar. "Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 5-6

- Tahun Kelompok B-1 Di.” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 05, no. 02 (2023): 13–20.
- Miswati. “Implementasi Pembelajaran Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Himawari Ngaliyan Semarang.” UIN Walisongo, 2022. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/18203/>.
- Nabilaa, Putri Sukma, et al. "Strategi pola asuh orang tua dalam mengembangkan aspek spiritual dan sosial pada anak usia dini." (2024).
- P, Olivia Chirilda Sipahutar Julita Herawati. “Pemanfaatan Permainan Loose Parts Pada Anak Usia Dini.” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*2,no.3(2023):11441–11446. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Pohan, Jusrin Efendi. *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD): Konsep Dan Pengembangan*. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Prihartini. “Upaya Guru Dalam Penggunaan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Keterampilan Teknik (Engineering) Pada Anak Usia Dini Di Toddler-Kb Tk Islam Al Azhar 17 Bintaro.” UIN Syarif HidayatullahJakarta,2024. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/78785>.
- Sidiq, A. M., Al Umairi, M., & Salsabillah, N. I. (2022). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Karakter Anak Pada Kelompok A. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 173-184.
- Tiyanah, Iis, Habib Alwi Jamalulel, and Humaedi Humaedi. “Penerapan Media Loose Parts Dalam Pengembangan Kognitif Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2023).
- Uswatun Hasanah, Musayyadah, Dewi Pusparini. “Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Di Tk Al- Azhar Kecamatan Kowel Pamekasan” 9, no. 3 (2023): 2301–9409. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/45718/pdf>.
- Umairi, M. A., & Lillawati, A. (2023). Pengembangan Interaksi Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam di Abad 21. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 274-280.
- Yusuf LN. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya, 2012.