

## Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loosepart Pada Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di PAUD Rinjani DW Universitas Mataram

Halimatu Zuhra<sup>1\*</sup>, I Made Suwasa Astawa<sup>2</sup>, Takasun<sup>3</sup>, Maharani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram, Indonesia

<sup>3,4</sup>PAUD Rinjani DW Universitas Mataram, Indonesia

\*E-mail: [halimatu.zuhra26@gmail.com](mailto:halimatu.zuhra26@gmail.com)

### Abstrak

Kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak kelompok B usia 5-6 tahun menggunakan media Loose Part di PAUD Rinjani Universitas Mataram. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan observasi menggunakan instrumen observasi dan juga dokumentasi. Teknik analisis data melalui deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di PAUD Rinjani Universitas Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada kemampuan kognitif dengan menggunakan media loose part pada anak usia 5-6 tahun dari Pretest, siklus I, dan siklus II. Hal ini terbukti dari hasil penelitian bahwa rata-rata evaluasi sebelum tindakan 50%, setelah siklus I 71%, siklus II 91%. Simpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media loose part dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Rinjani Universitas Mataram.

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini; Perkembangan Kognitif; Media Loose Part*

### PENDAHULUAN

Pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, butir 14: “PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. PAUD adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa. Saat ini metode pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan metode “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar” sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain.

Bermain bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting dalam proses perkembangannya, karena dunia anak yaitu dunia bermain. Dengan bermain mereka dapat mengeksplorasi dan mengekspresikan perasaannya serta memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, sehingga saat anak bermain itu bukan semata untuk kesenangan saja tetapi juga mampu meningkatkan beberapa aspek perkembangan yang salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Menurut Piaget (Suryana, 2018) sejak lahir sampai mencapai kematangan, proses berpikir berubah secara radikal, meskipun lambat, karena kita secara konstan berusaha memahami tentang dunia dengan mengidentifikasi empat faktor yaitu kematangan biologis, aktifitas, pengalaman sosial, dan ekulibrasi yang berinteraksi untuk berbagai perubahan dalam berpikir. Kognitif secara umum diartikan potensi intelektual yang terdiri beberapa tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi. Menurut Ahmad Susanto (Maharani & Novieazizah, 2021) perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu dalam berfikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi pada anak usia dini. Menurut Hijriati (Izzati & Yulsyofriend,

2020) perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan anak untuk bereksplorasi terhadap lingkungan, yang dikembangkan secara kreatif, bebas dan imajinatif.<sup>1</sup> guru bisa menstimulus aspek perkembangan kognitif anak melalui beberapa kegiatan main yang menarik. Guru dapat merancang lingkungan main yang manipulatif sehingga anak dapat menemukan, membangun, mengevaluasi, dan memodifikasi konstruksi dan gagasan mereka sendiri melalui permainan sehingga rasa ingin tahu anak dapat meningkat.

Bidang kognitif AUD terbagi ke dalam 3 bagian yakni: 1) bidang pengetahuan umum dan sains; 2) bidang pengembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola merupakan bidang kemampuan dimana anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna atau ukurannya berdasarkan fungsi, ciri-ciri, dan jenisnya; 3) bidang pengembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Semua bidang kognitif AUD tersebut perlu dikembangkan sejak dini karena membantu anak dalam pemahaman konsep berikutnya di jenjang sekolah dasar (Hardiningrum & Firdaus, 2020).<sup>2</sup>

Banyak kegiatan yang dapat dirancang guru disekolah salah satunya adalah bermain menggunakan media loose part (lepasan). Istilah loose part mengacu pada bahan permainan terbuka dan manipulative yang dapat digunakan anak-anak dalam berbagai cara (Dillon, 2018). Penggunaan bahan loose part menjadikan anak lebih terbuka karena anak dapat bermain sesuai idenya, tidak tergantung arahan guru atau orang tua dan anak dapat lebih kreatif. Bahan loose part ini kaya dengan nutrisi sensorial, anak juga dapat menggunakan sesuai pilihan dan selanjutnya dapat dimanipulasi sesuai keinginan anak, sehingga mendorong pembelajaran yang terbuka.

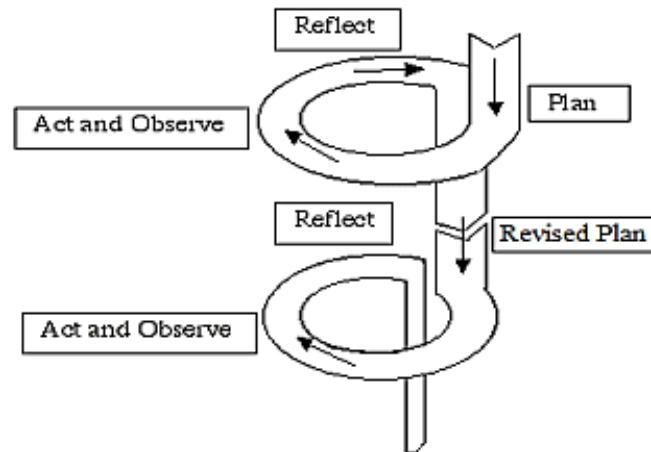
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di PAUD Rinjani DW Unram khususnya kelompok B, diperoleh hasil bahwa terdapat 12 dari jumlah 16 peserta didik dalam perkembangan kemampuan kognitif terutama menyambung huruf dan mengenal huruf abjad masih Mulai Berkembang. Sehingga hal tersebut perlu menjadi tugas penting bagi guru agar mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Dari pernyataan diatas, meyakinkan peneliti tertarik dalam melakukan penelitian tentang bagaimana “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Kelompok B1 usia 5-6 Tahun Menggunakan media Loose Part di PAUD Rinjani DW Unram.”

## METODE

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 28 Februari 2023 sampai tanggal 28 Maret 2023 dengan pelaksanaan praktik pembelajaran sebanyak 2 siklus (4 kali tindakan). Subjek dalam penelitian ini adalah 16 anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun di PAUD Rinjani DW Unram dengan rincian anak perempuan sebanyak 10 orang dan anak laki-laki sebanyak 6 orang. Penelitian Tindakan kelas (PTK) sering dikenal dengan istilah *Classroom Action Reserch*.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Pada saat melakukan observasi tentunya peneliti mengacu pada pedoman observasi yang terdapat dalam instrumen peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan media loosepart.

Adapun prosedur penelitian, berdasarkan desain penelitian di atas adalah sebagai berikut: Tahapan Perencanaan (Planning); Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Act); Tahapan Observasi; dan, Tahapan Refleksi (Reflection). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis data menurut Sugiyono (2011: 374), yaitu menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Teknik analisis data menurut Sugiyono (2011: 374), yaitu menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Indikator keberhasilan, dalam penelitian ini adalah apabila minimal 80% dari semua jumlah anak sudah mampu melakukan indikator-indikator perkembangan kognitif. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan peningkatan kognitif anak menggunakan Bahan Loose Part, di gunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi Aktivitas

n = Banyak anak/guru

Indikator untuk aspek kognitif dalam kegiatan ini adalah: Menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Adapun penilaian terdiri dari empat kriteria yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Deskripsi dari setiap kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen yang Diperlukan Untuk Menjadi Pedoman Penelitian

Lingkup Perkembangan	Sumber Indikator	Kegiatan Penelitian	Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Berpikir Logis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak menyusun kata burung menggunakan media loose part (lidi-lidian, biji-bijian)</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung")</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anak memilih kegiatan main yang diinginkan sesuai dengan minat</li> </ul>
Berpikir Simbolik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>• Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan</li> <li>• Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anak menempelkan biji jagung (loose part) sesuai dengan jumlah angka pada kardus</li> <li>○ Anak menyebutkan huruf dari nama gambar (hasil karya) yang dibuat</li> <li>○ Anak menuliskan kata pada gambar (hasil karya) yang telah dibuat</li> </ul>

Keterangan:

1 (BB) artinya Belum Berkembang: anak belum mampu melakukan.

2 (MB) artinya Belum Berkembang: anak sudah mampu melakukan namun harus dengan bimbingan atau dicontoh oleh guru.

3 (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan: anak sudah mampu melakukan dengan mandiri tanpa bantuan guru atau dicontohkan oleh guru.

4 (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik: anak sudah mampu melakukan dengan mandiri tanpa bantuan guru dan sudah mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan meliputi empat tahap/kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengamatan (observasi) terhadap pelaksanaan tindakan siklus I meliputi observasi kegiatan anak. Masing-masing kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut: 1. Tahap Perencanaan Pada tahap perencanaan hal yang dipersiapkan peneliti adalah:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang berhubungan dengan perkembangan kognitif
- b. Mempersiapkan bahan loose part untuk kegiatan bermain
- c. Menyusun instrumen lembar pengamatan

### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Langkah tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran melakukan pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif dengan menggunakan bahan loose part pada siklus I sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Kegiatan ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan awal (pembukaan), kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan awal, peneliti menerapkan SOP pembukaan seperti membaca do'a sebelum belajar dan membaca sholawat, bertanya kabar, kemudian memberikan pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan di hari tersebut. Pada kegiatan inti, anak diberikan kebebasan bermain dengan berbagai media loose part untuk membuat sebuah karya. Di tengah kegiatan inti peneliti juga melakukan pengamatan dengan menanyakan kepada anak mengenai huruf dan angka yang sudah

dibuat anak seperti sejauh mana mereka memahami dan mengenal huruf dan angka. Dan pada kegiatan penutup, anak diberikan penguatan atau pertanyaan seputar kegiatan yang telah dilaksanakan.

### 3. Tahap Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam Siklus ini adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain, pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi berbentuk check list yang berisi tentang aspek kemampuan anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mampu mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang terjadi selama proses pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan, mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul, mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan tindakan di siklus berikutnya, dan menganalisis hasil kemampuan anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya, dan pengambilan keputusan.

Hasil pengamatan peningkatan kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun menggunakan media loose part pada Siklus I dan II diuraikan dalam tabel, seperti berikut.

Tabel 2. Siklus I (Tindakan 1 dan 2)

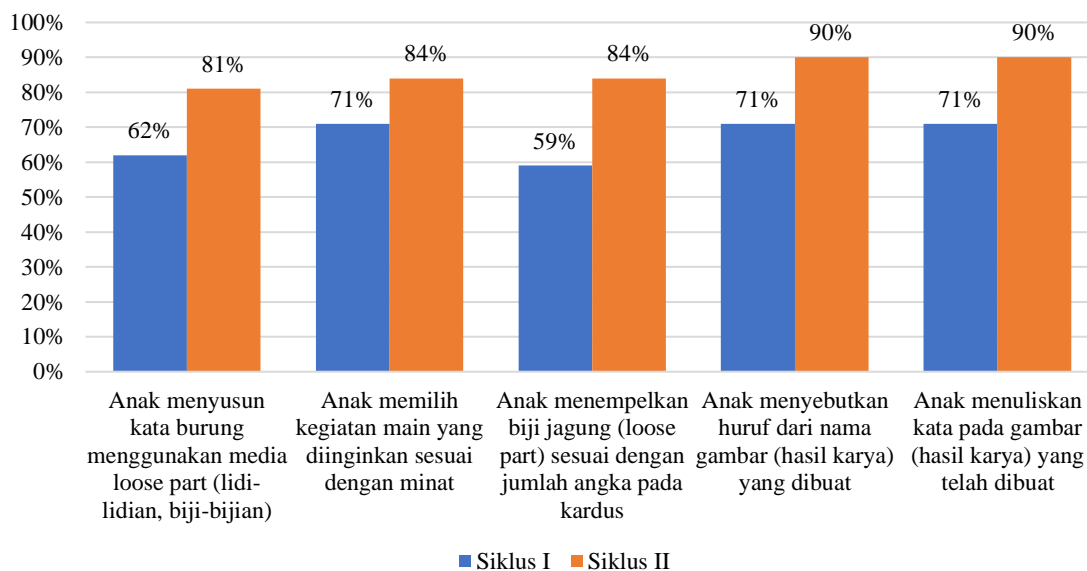
KOGNITIF	INDIKATOR 1				INDIKATOR 2				INDIKATOR 3				INDIKATOR 4				INDIKATOR 5			
	Menyusun Kata Burung Menggunakan Media Loose Part (Lidi-Lidian, Biji-Bijian)				Anak Memilih Kegiatan Main Yang Sesuai Dengan Kemampuan/Minat				Anak Menempelkan Biji Jagung (Loose Part) Sesuai Dengan Jumlah Angka Yang Ada Pada Kardus				Anak Menyebutkan Huruf Dari Nama Gambar Yang Dibuat				Anak Menuliskan Kata Sesuai Gambar Yang Telah Dibuat			
	SKOR				SKOR				SKOR				SKOR				SKOR			
<b>Tindakan</b>	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>Presentase (%)</b>	0	0	4	12	0	0	3	13	0	0	3	12	0	0	1	15	0	0	2	14
	0	0	25	75	0	0	19	81	0	0	19	75	0	0	6	94	0	0	12	87
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
<b>Tindakan</b>	0	0	2	14	0	0	2	14	0	0	1	15	0	0	2	14	0	0	1	15
<b>Presentase (%)</b>	0	0	12	87	0	0	12	87	0	0	%	94	0	0	12	87	0	0	6	94
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
<b>Rata-rata Ketercapaian</b>	0	0	18	81	0	0	15	84	0	0	%	84	0	0	9	90	0	0	9	90
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

Tabel 3. Siklus II (Tindakan 3 dan 4)

KOGNITIF	INDIKATOR 1				INDIKATOR 2				INDIKATOR 3				INDIKATOR 4				INDIKATOR 5			
	Menyusun Kata Burung Menggunakan Media Loose Part (Lidi-Lidian, Biji-Bijian)				Anak Memilih Kegiatan Main Yang Sesuai Dengan Kemampuan/Minat				Anak Menempelkan Biji Jagung (Loose Part) Sesuai Dengan Jumlah Angka Yang Ada Pada Kardus				Anak Menyebutkan Huruf Dari Nama Gambar Yang Dibuat				Anak Menuliskan Kata Sesuai Gambar Yang Telah Dibuat			
	SKOR				SKOR				SKOR				SKOR				SKOR			
<b>Tindakan 1</b>	0	1	5	10	0	2	4	10	0	2	3	4	0	2	2	12	0	3	3	10
<b>Presentase (%)</b>	0	6	31	62	0	12	25	62	0	25	25	50	0	12	12	75	0	19	19	62
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
<b>Tindakan 2</b>	0	0	6	10	0	0	3	13	0	1	4	11	0	2	3	11	0	1	2	13
<b>Presentase (%)</b>	0	0	37	62	0	0	19	81	0	6	25	68	0	12	19	68	0	6	12	81
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
<b>Rata-rata ketercapaian</b>	0	3	34	62	0	6	22	71	0	15	25	59	0	12	15	71	0	12	15	71
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

Tabel 4. Persentase Kenaikan Setiap Siklus

No.	Indikator penilaian	Hasil Siklus 1	Hasil Siklus 2	Peningkatan
1.	Anak menyusun kata burung menggunakan media loose part (lidi-lidian, biji-bijian)	62%	81%	19%
2.	Anak memilih kegiatan main yang diinginkan sesuai dengan minat	71%	84%	13%
3.	Anak menempelkan biji jagung (loose part) sesuai dengan jumlah angka pada kardus	59%	84%	25%
4.	Anak menyebutkan huruf dari nama gambar (hasil karya) yang dibuat	71%	90%	19%
5.	Anak menuliskan kata pada gambar (hasil karya) yang telah dibuat	71%	90%	19%
Total Peningkatan siklus I dan II			<b>19%</b>	



Gambar 2. Diagram Persentase Kenaikan Setiap Siklus

Berdasarkan data yang diperoleh pada Siklus I dan II, dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak karena nilai yang diperoleh anak sudah melebihi target yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan di atas 80. Ketercapaian ini diperoleh karena kegiatan bermain yang cukup menarik bagi anak sehingga membuat mereka lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan dan menyelesaikan sampai selesai.

Ketercapaian ini diperoleh dalam tujuan aspek perkembangan kognitif yaitu mencakup berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan ukuran dan bentuk seperti media loose part lidi-lidian (ukuran Panjang dan pendek), biji-bijian (ukuran besar dan kecil), klasifikasi (berdasarkan jenis), Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (anak memilih kegiatannya main sesuai dengan minat). berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal (mengetahui berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan) dan menyebutkan (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung), dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (menuliskan kata pada gambar yang telah dibuat). Ini sesuai dengan yang telah dijelaskan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam standar pencapaian perkembangan anak, sesuai dengan kompetensi dasar

perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Kognitif secara umum diartikan potensi intelektual yang terdiri beberapa tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi. Menurut Ahmad Susanto (Maharani & Novieazizah, 2021) perkembangan kognitif merupakan kemampuan individu dalam berfikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi pada anak usia dini. Menurut Hijriati (Izzati & Yulsyofriend, 2020) perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan anak untuk bereksplorasi terhadap lingkungan, yang dikembangkan secara kreatif, bebas dan imajinatif.

Untuk mencapai keberhasilan dalam indikator-indikator di atas, pada siklus I pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain Anak menyusun kata burung menggunakan media loose part (lidi-lidian, biji-bijian), Anak memilih kegiatan main yang diinginkan sesuai dengan minat, Anak menempelkan biji jagung (loose part) sesuai dengan jumlah angka pada kardus, Anak menyebutkan huruf dari nama gambar (hasil karya) yang dibuat, Anak menuliskan kata pada gambar (hasil karya) yang telah dibuat. Pada siklus kedua, kegiatan kemampuan kognitif anak sama dengan Siklus I, namun lebih ditingkatkan lagi pada kemampuan menulis dan mengenal huruf dan angka dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada saat anak melakukan kegiatan.

Adapun hasil peningkatan pada Siklus I rata-rata ketercapaian anak mencakup berbagai perbedaan ukuran dan bentuk seperti media loose part lidi-lidian (ukuran Panjang dan pendek) biji-bijian (ukuran besar dan kecil), klasifikasi (berdasarkan jenis) sebesar 62%. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (anak memilih kegiatan main sesuai dengan minat) sebesar 71%. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal (menenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan) sebesar 59%. Menyebutkan (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung), dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf sebesar 71%. Dan mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (menuliskan kata pada gambar yang telah dibuat) sebesar 71%.

Pada siklus II rata-rata ketercapaian anak mencakup berbagai perbedaan ukuran dan bentuk seperti media loose part lidi-lidian (ukuran Panjang dan pendek) biji-bijian (ukuran besar dan kecil), klasifikasi (berdasarkan jenis) sebesar 81%. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (anak memilih kegiatan main sesuai dengan minat) sebesar 84%. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal (menenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan) sebesar 84%. Menyebutkan (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung), dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf sebesar 90%. Dan mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (menuliskan kata pada gambar yang telah dibuat) sebesar 90%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 19%..

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam perkembangan kognitif anak kelompok B melalui penggunaan media loose part. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti memilih kegiatan-kegiatan yang menarik bagi anak dan bahkan beberapa kegiatannya belum pernah dilakukan dikelas dan juga setiap kegiatannya guru selalu menanyakan Kembali kepada anak satu persatu mengenai apa yang sudah ditulis dan dibuat sehingga aspek kognitifnya bisa lebih berkembang. Hasil kemampuan 16 orang anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya yang diperoleh pada Siklus I dinilai masih kurang optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan pada Siklus II. Pada Siklus II terjadi peningkatan dalam kemampuan anak dalam perkembangan kognitif sesuai target yang diharapkan, sehingga penelitian ini dihentikan pada Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diberikan bagi guru, yaitu:

pertama, pada saat anak melakukan kegiatan main, selalu diberikan pertanyaan pemantik di masing-masing anak agar mengetahui sejauh mana perkembangannya. Kedua, jika menggunakan media loose part maka gunakan kegiatan main yang beragam dan menarik agar anak tidak cepat merasa bosan dan terakhir yaitu tidak lupa memberikan reward kepada anak selesai berkegiatan agar mereka tetap semangat untuk mengikuti kegiatan

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan kontribusi terhadap selesainya penelitian ini. Juga kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan support sehingga artikel ini dapat diselesaikan, semoga jerih payahnya mendapat balasan dari Allah SWT.

### REFERENSI

- Euis badriyah S., Hibana., dkk. 2022. *Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal tumbuh Kembang Anak Usia Dini. Vol 1 No 1.*
- Hikmawati, dkk. 2022. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengenal Konsep Bilangan di TK Dharma Wanita 67 Pesucen. Unram Journal of Community Service. Vol 3 No 2.*
- Nursakdiah., Hayati Firiah, Dkk. 2021. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Syeikh Abdurrauf. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. Vol 2 No 1.*
- Prabandari Indah R., Fidesrinur. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. AUDHI. Vol 1 No 2. Hlm 101.*
- Sumarseh, Suryana Dadan. 2021. *Fun Cooking untuk Perkembangan Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh. Jurnal Obsesi. Vol 6 No 3. Hlm 2062.*
- Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.