

## Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* terhadap Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Az –Zahra Kota Pagaralam

Indah Karisma<sup>1</sup>, Amilda<sup>2</sup>, Fahmi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: [indahkarisma@ymail.com](mailto:indahkarisma@ymail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini. Metode penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design One Group Pre Test- Post Test* (satu kelompok). Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan hasil dan pembahasan yang didapat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata yang didapat dari sebelum diberikan treatment penggunaan media *loose parts* dimana nilai rata-rata sebesar 57,6 dengan sudah diberikan treatment penggunaan media *loose parts* dimana rata-rata nilai *post test* sebesar 88,7. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 37.6085$  sedangkan  $dk = 15 + 15 - 2 = 28$  dengan taraf nyata 5% sehingga di dapat  $t_{tabel} = 1.7011$  karena  $t_{hitung} = 37.6085 > t_{tabel} = 1.7011$  maka dapat disimpulkan Hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di KB Az-Zahra Kota Pagaralam.

**Kata Kunci:** *Penggunaan media loose part, Kemampuan kognitif.*

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using *loose parts* media on cognitive abilities in early childhood. This type of research is a *Pre-Eksperimental Design One Group Pre Test- Post Test* (one group). The data analysis using normality test, homogeneity test and hypothesis testing (t-test). Based on the results and discussion obtained that there is a difference in the average value obtained from before being given treatment using *loose parts* media where the average value is 57,6 with treatment using *loose parts* media where the average is the average post-test score 88,7. The gain was strengthened by based on the hypothesis testing using t-test obtained  $t_{count} = 37.6085$  while  $dk = 15 + 15 - 2 = 28$  with a 5% significance level so that  $t_{table} = 1.7011$  is obtained because  $t_{count} = 37.6085 > t_{table} = 1.7011$  then the conclusion is the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) accepted meaning that there is an effect of using *loose parts* media on cognitive abilities on children aged 5-6 years old at Play Group Az-Zahra Pagaralam city.

**Keywords:** *Use of loose part media, cognitive ability*

### PENDAHULUAN

Kegiatan eksplorasi dirancang sesuai dengan kesiapan lingkungan, tentunya anak memiliki konsep permainan yang sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Tentunya pendidikan akan mendesain permainan untuk anak, namun juga memahami karakteristiknya. Desain permainan yang kreatif dapat menumbuhkan kemampuan kognitif anak, saat anak mengikuti kegiatan ini, otaknya dioptimalkan untuk berpikir dan berimajinasi untuk menemukan objek yang disampaikan guru. Meskipun kelihatannya sulit, sebenarnya ini penuh dengan aktivitas menarik dan menyenangkan. Dunia anak adalah dunia yang sepenuhnya bebas, digunakan untuk menciptakan hal-hal kreativitas, permainan, ekspresi, dan pembelajaran dapat diciptakan. Perkembangan kognitif adalah proses berpikir sangat erat kaitannya dengan kecerdasan, yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki banyak minat, terutama untuk ide-ide dalam belajar. Pada dasarnya tujuan perkembangan kognitif adalah untuk dapat menjelajahi dunia sekitar melalui panca indera, sehingga anak dapat menjalani kehidupan yang memuaskan sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan dalam ilmu yang diperolehnya.

*Loose parts* (lepasan) adalah barang terbuka dan mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *loose parts*, orang tua dan guru dapat mengumpulkan media *loose parts* secara gratis dan dari

mana saja. Barang semacam ini tidak hanya mendukung tumbuh kembang anak, tetapi juga membantu anak menghubungkan dirinya dengan lingkungan. Penggunaan *loose parts* dengan material yang tersedia di lingkungan sekitar yang dibentuk menarik, dapat digunakan sebagai alat bermain dan belajar anak untuk merangsang perkembangan kognitif.

*Loose parts* atau area lepas tersebut berlawanan dengan area bermain statis dan kakuyang biasa dihadapi anak setiap hari, area lepas merupakan lingkungan atau area yang dapat diubah dan dipindahkan sesuai keinginan dan imajinasi anak. Ketika anak-anak berinteraksi dengan *loose parts*, mereka memasuki dunia pemecahan masalah, pemikiran kritis dan kreatif. *Loose parts* memacu anak untuk menggunakan imajinasi, pemikiran dan kemampuannya untuk menemukan solusi, dan pastinya juga mendorong eksplorasi dan kesenangan ke dalam dunia bermain anak. Guru hendaknya memiliki media-media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan potensi, salah satunya melalui pengembangan kemampuan kognitif anak yang harus tetap dikembangkan sesuai usia dan karakteristiknya, karena pembelajaran harus dilaksanakan untuk mendapatkan konsep yang benar, misalnya dengan menggunakan *loose parts*. Banyak kendala dalam penyelenggaraan PAUD dalam proses pembelajaran. Artinya, kurangnya reaktivitas dan kemampuan inovasi guru, serta minimnya perangkat permainan edukatif yang mendukung. Oleh karena itu, kemampuan anak dalam mengembangkan kognitif anak belum terstimulasi secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan awal secara langsung yang dilakukan peneliti di KB Az – Zahra kota pagaralam adalah pada kemampuan perkembangan kognitif terkhususnya pada anak yang usia 5-6 tahun dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode klasik dan alat permainan edukatif yang masih kurang mendukung, masih banyaknya guru yang kurang kreatif dalam menyediakan media-media lain yang merupakan hasil karya guru yang digunakan dalam menunjang pembelajaran.

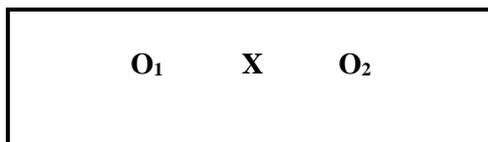
Pada hal lingkungan sekitar banyak menyimpan bahan yang dapat dijadikan media bermain untuk anak, sehingga anak mengeksplor imajinasi mereka. Daerah pagaralam merupakan suatu daerah yang lingkungannya mempunyai banyak bahan-bahan alam yang mudah dijumpai. Hal ini seharusnya menjadikan kemudahan tersendiri untuk guru dalam memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar mereka. Apa yang ada di lingkungan sekitar lebih banyak memberikan keuntungan terutama dalam mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu alasan pemilihan bermain menggunakan media *loose parts* ini akan mengurangi peranan LKA dalam pembelajaran pada anak konsep pembelajaran saintifik menyatu dengan lingkungan sekitar benar-benar akan menjadi kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-harinya sehingga kegiatan anak lebih menyenangkan. Berdasarkan pemikiran di atas, penulis merasa tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Kb Az – Zahra Kota Pagaralam”.

## METODE

Tempat penelitian ini dilaksanakan di KB Az – Zahra Kota Pagaralam. Yang berada di Jl. Husly Malik Desa Jambat Beringin Kelurahan Beringin Jaya Kecamatan Pagaralam Utara Kota Pagaralam Sumatera Selatan. Penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose parts* Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Az-Zahra Kota Pagaralam menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data angka yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikan hubungan antara variabel yang diteliti. Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan kuantitatif adalah mengidentifikasi problem penelitian, meriviu kepustakaan, mengumpulkan data, menganalisis dan menginterpretasi data, melaporkan dan mengevaluasi penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode *Pre Eksperimental Designs* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelas atau kelas yang diberikan pra atau pasca uji. Jenis penelitian ini adalah *pre eksperimen* menggunakan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Designs* dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding dan yang mana terdapat *pretes* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di KB Az – Zahra Kota Pagaralam.

Tabel Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*



**Keterangan :**

**O<sub>1</sub>**: Nilai Pretest (sebelum diberi diperlakukan)

**X** : Perlakuan/*treatment* (Media *Loose parts*)

**O<sub>2</sub>** : Nilai Posttest (setelah diberi diperlakukan).

**Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Aspek Kemampuan Kognitif	Indikator	Butir Instrumen
Mengingat	Mengingat media <i>loose parts</i>	1. Anak mampu menyebutkan media <i>loose parts</i> yang dikenalkan guru pada saat berinteraksi
		2. Anak mampu mengidentifikasi warna pada setiap media <i>loose parts</i> yang digunakan
		3. Anak mampu mengingat kembali aturan yang diberikan guru pada saat melakukan kegiatan
Memahami	Memahami kegiatan penggunaan media <i>loose parts</i>	1. Anak mampu memahami petunjuk dari guru pada saat melakukan kegiatan
		2. Anak mampu menceritakan kepada guru media <i>loose parts</i> apa saja yang ia gunakan
Mengaplikasikan	Menerapkan media <i>loose parts</i> ke dalam kegiatan pembelajaran	1. Anak mampu mengimplementasikan media <i>loose parts</i> ke dalam kegiatan yang dilakukan
		2. Anak mampu menyelesaikan kegiatan yang dilakukan
		3. Anak mampu melakukan beberapa kegiatan menggunakan

		media <i>loose parts</i> pada saat kegiatan pembelajaran
		4. Anak mampu mengelompokkan media <i>loose parts</i> sesuai jenis pada saat selesai melakukan kegiatan

Adapun penilaian yang dilakukan pada observasi untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak yang disesuaikan dengan kriteria penilaian pada lembaga anak usia dini. Penilaian yang digunakan adalah pedoman observasi berbentuk rating scale, dengan menggunakan kategori nilai 1,2,3,4. Pedoman observasi ini dengan tanda ceklist (v) yang dibuat sederhana yang merupakan sejumlah pernyataan yang dipilih oleh peneliti. Bagi penyusun instrumen dengan rating scale adalah harus dapat mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban setiap item instrumen.

Keterangan :

- BSB (4) : Berkembang sangat baik
- BSH (3) : Berkembang sesuai harapan
- MB (2) : Mulai berkembang
- BB (1) : Belum berkembang

**Tabel Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak**

Skor	Kriteria	Keterangan
86-100	BSB	Berkembang sangat baik
71-75	BSH	Berkembang sesuai harapan
56-70	MB	Mulai berkembang
<55	BB	Belum berkembang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hasil Validasi uji Coba Indikator Penilaian**

Butir Soal	Validitas			Keterangan
	$r_{xy}$	$r_{tabel} (5\%)$	Kriteria	
1	3.709454	0,553	Valid	Dipakai
2	6.876637	0,553	Valid	Dipakai
3	3.161047	0,553	Valid	Dipakai
4	6.876637	0,553	Valid	Dipakai
5	1.830079	0,553	Valid	Dipakai
6	4.419493	0,553	Valid	Dipakai
7	2.070393	0,553	Valid	Dipakai
8	3.225035	0,553	Valid	Dipakai
9	3.709454	0,553	Valid	Dipakai

Validitas item diujikan dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2] [N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel x dan y

$N$  : Number of cases/ jumlah sampel

$\sum x$  : Jumlah skor total tiap item soal

$\sum y$  : Jumlah skor total seluruh soal tiap item responden

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat dari nilai variabel x

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat dari nilai variabel y

$\sum xy$  : jumlah hasil perkalian antara X dan Y

$$\begin{aligned} 1. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(446) - (27)(243)}{\sqrt{15(51) - 729}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{6690 - 6561}{(36)(966)} \\ &= \frac{129}{34776} = 3.70945 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(476) - (29)(243)}{\sqrt{15(57) - 841}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{7140 - 7047}{(14)(966)} \\ &= \frac{93}{13524} = 6.876637 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 3. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(384) - (23)(243)}{\sqrt{15(39) - 529}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{5760 - 5589}{(56)(966)} \\ &= \frac{171}{54096} = 3.161047 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 4. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(476) - (29)(243)}{\sqrt{15(57) - 841}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{7140 - 7047}{(14)(966)} \\ &= \frac{93}{13524} = 6.876737 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 5. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(363) - (22)(243)}{\sqrt{15(36) - 484}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{5445 - 5346}{(56)(966)} \\ &= \frac{99}{54096} = 1.830079 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 6. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(461) - (28)(243)}{\sqrt{15(54) - 784}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{6915 - 6804}{(26)(966)} \\ &= \frac{111}{25116} = 4.419493 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 7. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(490) - (30)(243)}{\sqrt{15(62) - 900}(15)(4001) - 59049}} \\ &= \frac{7350 - 7290}{(30)(966)} \\ &= \frac{60}{28980} = 2.070393 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 8. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum x)^2][n(\sum Y^2) - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{15(459) - (27)(243)}{\sqrt{15(54) - 784}(15)(4001) - 59049}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{6885-6804}{(26)(966)} \\
&= \frac{81}{25116} = 3.225035 \\
9. r_{xy} &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}} \\
&= \frac{15(446) - (27)(243)}{\sqrt{15(51) - 729}(15)(4001) - 59049}} \\
&= \frac{6690 - 6561}{(36)(966)} \\
&= \frac{129}{34776} = 3.709454
\end{aligned}$$

Dari data hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwasanya semua butir instrument dinyatakan valid karena sesuai dengan taraf signifikan pada tabel *correlation Product Moment* sebesar 0,553 dengan taraf nyata 5% yang mana responden pada penelitian ini berjumlah 15 anak dengan  $df=n-2=15-2=13$ , jadi hasil di dapat setelah dilakukan uji coba menggunakan perhitungan statistic butir instrument yang dinyatakan valid  $r_{hitung}$  ( $r_{xy}$ ) lebih besar dari nilai validitas  $r_{tabel}$  yang telah ditentukan yang nantinya akan digunakan dalam pengambilan data selanjutnya.

### Uji Reliabilitas

No	Nama	Butir Soal									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	A.N.A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
2	A.F.R	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
3	A.K	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19
4	A.A.D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
5	C.Q.S	1	1	1	1	1	1	2	1	1	10
6	D.A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
7	D.P	1	2	1	2	1	2	2	2	2	15
8	F.N	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16
9	H.F.P	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
10	L.Y	1	2	1	2	1	2	2	2	2	15
11	M.A.S.P	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16
12	N.N.M	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
13	N.K	2	2	1	2	2	1	2	2	1	15
14	N.F.R	2	2	1	2	2	2	1	2	1	15
15	S.M.A	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17
	Varians Butir	0,16	0,06	0,24	0,06	0,24	0,116	0,1333	0,11	0,1	1,3073
			2	9	2	9			6	6	4,3333
Instrument dikatakan memiliki tingkat reliabilitas tinggi jika $r_{ac} > 0,553$											

$$\begin{aligned}
r_9 &= \left( \frac{n}{n-1} \right) = (1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^{15}}) \\
&= \left( \frac{15}{15-1} \right) = (1 - \frac{1,3073}{4,3333}) \\
&= \frac{15}{14} (1 - 0,30168) \\
&= \frac{15}{14} (1 - 0,69832) \\
&= 0,7482
\end{aligned}$$

setelah dilakukan perhitungan dengan rumus *Alpha* diperoleh nilai 0,7482. Suatu instrument dikatakan reliable apabila nilai *alpha* lebih besar dari 0,553 ( $\alpha > 0,553$ ), maka instrument tersebut reliable. Dari perhitungan diatas dapat dilihat bahwasanya hasil uji reliabilitas memiliki nilai *alpha* sebesar 0,7482 lebih besar dari 0,553 ( $0,7482 > 0,553$ ) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa reliabilitas tes dalam tes ini dinyatakan reliabel. Artinya instrument yang akan digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini reliabel (dapat diandalkan) dan memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

### Hasil Pre-Test Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama	Butir Soal									Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	A.N.A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	66
2	A.F.R	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	60
3	A.K	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19	68
4	A.A.D	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	66
5	C.Q.S	1	1	1	1	1	1	2	1	1	10	48
6	D.A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	66
7	D.P	1	2	1	2	1	2	2	2	2	15	50
8	F.N	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16	55
9	H.F.P	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	60
10	L.Y	1	2	1	2	1	2	2	2	2	15	50
11	M.A.S.P	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16	55
12	N.N.M	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	60
13	N.K	2	2	1	2	2	1	2	2	1	15	50
14	N.F.R	2	2	1	2	2	2	1	2	1	15	50
15	S.M.A	2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	60

Tabel

### Distribusi Frekuensi Data Pre-Test Kemampuan Kognitif Anak

Interval	F	X	Fx	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	$f(x - \bar{x})^2$	Persentase
48-51	5	49.5	247.5	-8.1	65.61	328.05	40%
52-55	2	53.5	107	-4.1	16.81	33.62	10%
56-59	0	57.5	0	-0.1	0.01	0	0%
60-63	4	62	248	4.4	19.36	77.44	25%
64-68	4	65.5	262	8	64	256	25%
Jumlah	15		864.5			695.12	100%

1.  $R = \text{Data terbesar} - \text{data terkecil}$   
 $= 68 - 48$   
 $= 20$
2.  $K = 1 + (3,3) \log 15$   
 $= 1 + 3.881$   
 $= 4.881$

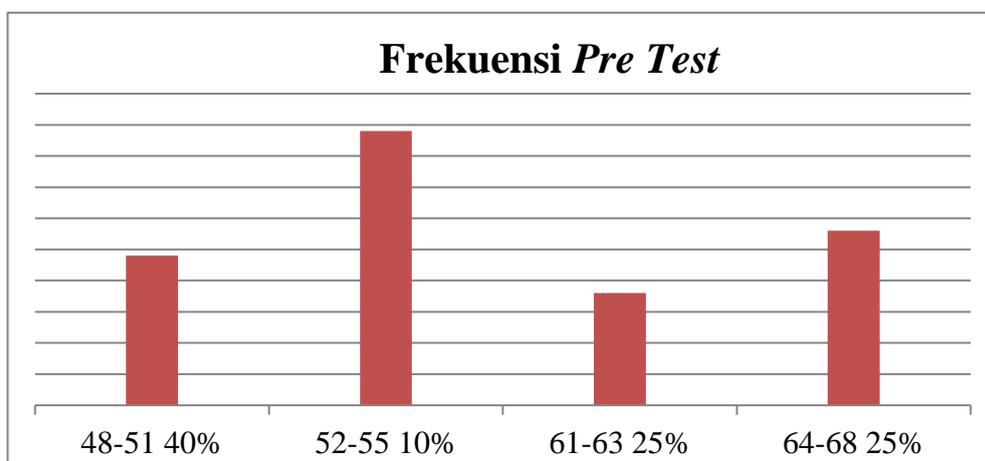
$$= 5$$

$$2. P = \frac{R}{K} = \frac{20}{4.881} = 4.097$$

$$3. x = \frac{\sum fx}{n} = \frac{864,5}{15} = 57,6$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dari hasil penilaian pre test anak dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi hasil kegiatan nilai pre test tersebut dapat dilihat bahwa frekuensi terendah adalah 52-55 yaitu 2 orang anak dengan nilai tengah 53,5 persentase nilai yang diperoleh 10%, 60-63 yaitu 4 orang anak dengan nilai tengah 62 persentase nilai yang diperoleh 25%, 64-68 yaitu 4 orang anak dengan nilai tengah 65,5 persentase yang diperoleh 25% dan frekuensi terbanyak 48-51 yaitu 5 orang anak dengan nilai 49,5 persentase nilai yaitu 40%.

**Tabel Grafik**  
**Data Nilai Pre-Test Anak Usia 5-6 Tahun**



Berdasarkan hasil grafik frekuensi diatas dijelaskan bahwa hasil dari nilai pre test anak memperoleh nilai 48-51 sebanyak 5 orang anak dengan persentase 40 %, 52-55 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 10%, 61-63 sebanyak 4 orang anak dengan persentase 25% dan 64-68 sebanyak 2 orang anak dengan persentase nilai 25%. Dengan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi hasil data pre test anak yaitu 68 dan nilai terendah 48.

**Tabel**  
**Hasil Post Test Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Nama	Butir Soal									Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	A.N.A	3	3	3	3	4	4	4	4	3	31	86
2	A.F.R	4	3	4	4	4	4	4	3	3	33	91
3	A.K	4	3	3	3	4	4	4	3	3	31	86
4	A.A.D	3	4	3	3	4	4	4	4	4	33	91
5	C.Q.S	4	3	3	3	3	4	4	3	3	30	83
6	D.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
7	D.P	3	3	3	3	3	4	4	3	3	29	80
8	F.N	3	4	3	4	3	4	4	4	3	32	88
9	H.F.P	4	4	4	4	3	4	4	3	4	34	94
10	L.Y	4	3	3	3	3	4	4	4	3	31	86
11	M.A.S.P	4	3	4	3	3	4	4	4	3	32	88
12	N.N.M	3	3	3	4	4	4	4	4	4	33	91
13	N.K	4	3	4	3	3	4	4	4	3	32	88
14	N.F.R	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34	94
15	S.M.A	3	4	3	4	3	4	4	4	3	32	88

**Tabel**  
**Distribusi Frekuensi Data *Post-Test***  
**Kemampuan Kognitif Anak**

Interval	F	X	Fx	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	$f(x - \bar{x})^2$	Persentase
80-83	2	81.5	163	-7.2	51.84	103.68	15%
84-87	3	85.5	256.5	-3.2	10.24	30.72	20%
88-91	7	89.5	626.5	0.8	0.64	4.48	40%
92-95	2	93.5	187	4.8	23.04	46.08	15%
96-100	1	98	98	9.3	86.49	86.49	10%
Jumlah	15		1.331			271.45	100%

1. R = Data terbesar-data terkecil

$$= 100 - 80$$

$$= 20$$

2.  $K = 1 + (3,3) \log 15$

$$= 1 + 3.881$$

$$= 4.881$$

$$= 5$$

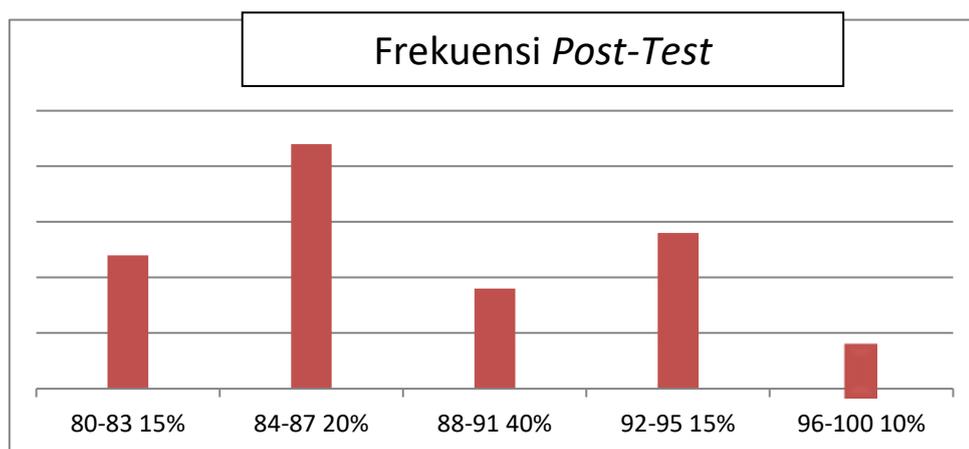
2.  $P = \frac{R}{K} = \frac{20}{4.881} = 4.097 = 4$

3.  $x = \frac{\sum fx}{n} = \frac{864.5}{15} = 88.7$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dari hasil penilaian *post test* anak dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi hasil kegiatan nilai *post test* tersebut dapat dijabarkan dari frekuensi tiap-tiap kelas interval yang memiliki frekuensi. Anak yang mendapatkan nilai 80 tergolong rendah diantara nilai anak lain karena pada penilaian masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan beberapa kegiatan yang belum mampu diselesaikan dengan baik oleh anak. Interval 84-87 memiliki 3 frekuensi, interval 88-91 7 frekuensi, dan interval 92-95 berkembang sangat baik dan interval 99-100 1 frekuensi dengan nilai 100 yang termasuk tergolong tinggi hal tersebut disebabkan karena anak mampu menyelesaikan semua kegiatan dengan baik.

#### Tabel Grafik

**Data Nilai *Post-Test* Anak Usia 5-6 Tahun**



Dari hasil grafik diatas dapat dijelaskan bahwa hasil data nilai penelitian *post test* anak usia 5-6 tahun KB Az-

Zahra Kota Pagaram yaitu memperoleh nilai 80-83 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 15%, 84-87 sebanyak 3 orang anak dengan persentase 20%, 88-91 sebanyak 7 orang anak dengan persentase 40%, 92-95 sebanyak 2 orang anak dengan persentase 15%, dan 96-100 sebanyak 1 orang anak dengan persentase 10%. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi anak yaitu 100 dengan jumlah 1 orang anak dan nilai terendah 80 dengan jumlah 1 orang anak.

**Tabel**

**Nilai Hasil *Pre Test* dan *Post Test***

No	Nama	Nilai <i>Pre Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	A.N.A	66	86
2	A.F.R	60	91
3	A.K	68	86
4	A.A.D	66	91
5	C.Q.S	48	83
6	D.A	66	100
7	D.P	50	80
8	F.N	55	88
9	H.F.P	60	94
10	L.Y	50	86
11	M.A.S.P	55	88
12	N.N.M	60	91
13	N.K	50	88
14	N.F.R	50	94
15	S.M.A	60	88
	<b>Jumlah</b>	<b>864,5</b>	<b>1,331</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>57,6</b>	<b>88,7</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan. Di dapat hasil *pre test* sebesar 864,5 dengan rata-rata 57,6 dan nilai *post test* sebesar 1,331 dengan rata-rata 88,7 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *loose parts* sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) dengan sesudah diberikan perlakuan (*post test*) terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan pada dasarnya kemampuan kognitif anak haruslah dikembangkan dengan baik melalui berbagai metode serta kegiatan yang menyenangkan yang bahan-bahan yang mudah ditemui anak dalam lingkungan sehari-hari anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Houser "*loose parts* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk meningkatkan kreativitas, perilaku kolaboratif, dan fungsi kognitif. Pertimbangan penting dalam *loose parts* adalah bahan terbuka, tidak terstruktur, dan anak-anak dapat memilih menggunakan bahan-bahan dengan bebas". Menurut Steamfli, bahwa *loose parts* menyampaikan anak-anak peluang untuk secara bebas berpartisipasi dalam pembangunan kognitif anak dan tidak didominasi peran orang dewasa. Menurut Casey & Robertson "*loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do.*", yang artinya "*loose parts* menciptakan lingkungan yang kaya bagi anak-anak untuk bermain, *loose parts* juga memberi mereka sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukannya". Kebutuhan anak adalah bermain sesuai dengan hak anak yang harus dipenuhi bermain penting untuk kesehatan, kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas anak, imajinasi, kepercayaan diri, kemajuan diri, serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif, dan emosional sehingga seluruh potensi anak berkembang.

Sehingga bermain menggunakan media *loose parts* adalah kegiatan bermain yang sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Karena kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* ini guru bisa mengenalkan dari jenis bahan-bahan disekitar yang ditemui dengan mudah oleh anak, bentuk, warna, ukuran dengan bisa dibuat apa saja sesuai keinginan anak. Selama proses pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Pembelajaran atau treatment menggunakan media *loose parts* dilakukan penilaian menggunakan lembar penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti. Agar memenuhi tingkat kemampuan kognitif anak selama pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Dari hasil yang didapat peneliti, dapat dilihat adanya perbedaan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *post test*. Hasil *pre test* anak mendapatkan nilai akhir 864,5 dengan rata-rata nilai

57,6 setelah *pre test* selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan media *loose parts* sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah diberikannya *treatment* dengan kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* kepada anak, selanjutnya peneliti melakukan *post test* dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti. Hasil dari *post test* setelah diberikan *treatment* anak-anak memperoleh nilai akhir 1,331 dengan rata-rata nilai 88,7.

Setelah dilakukan *pre test* dan *post test*, selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, didapat dari uji normalitas yang dilakukan pada data *pre test* dan *post test* anak didapat nilai varians *pre test* 7,0464 dan *post test* 4,4033 dan nilai dari kemiringan kurva pada data *pre test* 0,6528 dan hasil kemiringan kurva data *post test* -0,8084 nilai kedua uji normalitas tersebut kurang dari 1 dengan demikian data berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas diperoleh  $F_{hitung} = 1.6002$  sedangkan dk pembilang =  $15-1=14$  dan dk penyebut =  $15-1=14$  dengan taraf nyata 5% maka  $F_{tabel}$  diperoleh dengan rumus interpolasi linier. Diperoleh  $F_{0,05}=2,53$  karena  $F_{hitung} \leq F_{tabel} 2,58$  sehingga dapat dikatakan kedua kelompok memiliki kesamaan varian atau homogen. Terakhir uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 37.6085$  sedangkan dk =  $15+15-2=28$  dengan taraf nyata 5% sehingga di dapat  $t_{tabel} = 1.7011$  karena  $t_{hitung} = 37.6085 > t_{tabel} = 1.7011$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di KB Az-Zahra Kota Pagaram. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lestarinigrum & Wijaya mengungkapkan "Sebuah hasil kegiatan bermain *loose parts* memiliki keefektifan dalam pengembangan kognitif pada pemecahan masalah dimana seorang anak menggunakan proses berpikir dalam memecahkan masalah".

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *loose parts* terhadap kemampuan kognitif. Hal tersebut dibuktikan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $t_{hitung} = 37.6085$  sedangkan dk =  $15+15-2=28$  dengan taraf nyata 5%  $t_{tabel} = 1.7011$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriantoni dan Syarifuddin. *Kurikulum dan Pembelajarannya*. Raja Grafindo Perada.
- Alwi, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aisyah Siti, dkk. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Dahlia Suryadi. 2015. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasnida. 2013. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxina Metro Media.
- Idris Meity. H. 2015. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta: Metro Media.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Muhyidin. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Nurani Yuliani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nasriah, dkk. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Medan: Unimed Press.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia nomor 137 tahun 2014
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia nomro 146 tahun 2014
- Sanjaya Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suryani Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siantajani Yulianti. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Simulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Pramedia Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitati, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata Sumadi. 2013. *Metode Penelitian*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Yusuf Munawir. 2005. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar: Konsep dan Penerapannya di Sekolah maupun di Rumah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Alvini, Bakara, and Dede Suratman. 2015. "Perkembangan Kognitif Siswa dalam Operasi Logis Berdasarkan Teori Piaget di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4.12.

- Ade Holis. 2016. "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 9.
- Anik, Titania. 2020. STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years, *Jurnal Efektor*, Vol.7 No. 1, Universitas Nusantara PGRI Kendiri.
- Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze. 2017. "Children, outdoor Play, and Loose parts", *Jurnal of Childhood Studie*, Vol.42.
- Dewi Alfirda Nugraheni. 2019. Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose parts* Pada PAUD, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, *Jurnal.* , Universitas Negeri Semarang.
- Holiwarni Betty, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komputer (Computer Assited Instruction/Cia) untuk Pembelajaran Kimia*, *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 9 No. 1.
- Houser, N.E, Calwey, J, Kolen, A., Rainham, D., L., Turner, J., & Stone, M.R. 2019. *A Loose Parts Randomized Controlled Trial to Promote Active Outdoor Play in Preschool-aged Children: Physical Literacy in the Early Years (PLEY)Project. Methods and protocols*, 2 (2), 27.
- Hendra, Naldi. 2018. "Perkembangan Kognitif, Bahasa Dan Perkembangan Sosioemosional Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran" *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*5.2.
- Hasan, Basri. 2018. "Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan*18.1.
- Masykouri & Pudjiati. 2011. *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*, (Jakarta: Jurnal Dirjen PAUDNI).
- Heleni, Fitri. 2018. "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai". PAUD Lentera: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.2.
- Imamah Zakiyatul, Muqowin. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM *and loose parts*. *Jurnal Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*. Vol. 15 No. 2.
- M, Roza. 2020. Pelaksanaan Pembelajaran Sains Anak Taman Kanak – kanak Aisyah Bustanul Athfal 29 Padang. *Jurnal Pesona Paud* (Vol . 1 No. 1).
- Melita Maria Rahardjo. 2019. "How To Use Loose Parts in STEAM" *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 13.
- Saputra, Angga Saputra Angga, and Lalu Suryandi. 2020. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Persepektif Vygotsky dan Implikasinya Dalam Pembelajaran". *Jurnal dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*2.2.