



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MEDIA *LOOSE PART* DI RA MUSLIMAT NU AL-UMMAH

Vita Komaril Hilaliyah¹, Ari Kusuma Sulyandari², Eko Setiawan³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22201014028@unisma.ac.id¹, ari.kusuma@unisma.ac.id²,
ekosetiawan@unisma.ac.id³

Abstract

This research aims to improve cognitive abilities of children aged 4-5 years through loose parts media at RA Muslimat NU Al-Ummah. The background of this research is the low cognitive ability of Group A children, particularly in sorting objects by shape, color, and size; counting objects 1-10 sequentially; and matching the number of objects with numbers. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles with three meetings each. Subjects consisted of 13 children in Group A. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results showed that in the pre-cycle stage, the success percentage was 30% (4 children). In cycle I, it increased to 46% (6 children), and in cycle II it reached 84.6% (11 children), exceeding the 80% success indicator. These findings indicate that loose parts media effectively stimulates children's logical thinking, problem solving, and symbolic thinking, thereby significantly improving their cognitive abilities.

Kata Kunci: kemampuan kognitif, *loose part*, anak usia 4-5 tahun

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam proses perkembangan anak yang berfungsi menstimulasi seluruh aspek kemampuan dasar, termasuk kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik (Budi, 2024). Kemampuan kognitif menjadi bagian penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Menurut teori kognitif Piaget, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai berpikir simbolis dan memahami hubungan sebab-akibat sederhana, meskipun belum mampu berpikir secara logis dan abstrak sepenuhnya (Piaget dalam Alfioni, 2022).

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, anak usia 4–5 tahun idealnya mampu mengenal Lambang bilangan, membedakan bentuk serta warna, mengelompokkan dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau pola, serta mampu memecahkan masalah sederhana. Namun berdasarkan hasil observasi awal di RA Muslimat NU Al-Ummah,

sebagian anak masih menunjukkan kemampuan berpikir yang terbatas. Anak-anak kelas A tampak kebingungan saat diminta mengelompokkan benda berdasarkan bentuk atau ukuran, dan belum mampu mengenali lambang bilangan secara konsisten.

Kegiatan belajar yang dilaksanakan guru umumnya masih berpusat pada lembar kerja dan instruksi verbal, sehingga ruang untuk anak untuk mencoba dan mengeksplor dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung menjadi sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak usia dini belum maksimal. maka dari itu, diperlukan intervensi pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui memakai media *loose parts*.

Media belajar yaitu *loose parts* terdiri atas berbagai bahan lepas seperti batu, kayu, tutup botol, biji-bijian, dan benda alam lainnya yang dapat disentuh, dirangkai ulang, disusun, maupun digabungkan sesuai kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan dkk (2022) media *loose part* merupakan salah satu media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai benda secara bebas dan kreatif. Melalui aktivitas bermain menggunakan loose parts, anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan pola secara konkret melalui pengalaman langsung (Cankaya et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun melalui media loose part di RA Muslimat NU Al-Ummah.

B. Metode

Metode Penelitian memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan di RA Muslimat NU Al-Ummah, Desa Tawangsari, Kecamatan Pujon, Kabupaten Malang, tahap semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Adapun Subjek penelitiannya adalah 13 anak Kelompok A usia 4–5 tahun, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, masing-masing tiga pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada 25–27 Februari 2026 dengan tema Tanaman, sementara Siklus II dilaksanakan pada 2–4 Maret 2026 dengan tema buah.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi dengan lembar checklist, wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi. Indikator kemampuan kognitif yang dinilai mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, yaitu: (1) mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran; (2) menghitung benda 1–10 dengan urut; dan (3) mencocokkan jumlah benda dengan angka.

Penilaian menggunakan skala 1–4 dengan kriteria: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila $\geq 80\%$ anak mencapai kriteria tuntas (skor ≥ 3). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan rumus persentase keberhasilan $P = (\Sigma x / \Sigma n) \times 100\%$ dan rata-rata nilai $X = \Sigma x / \Sigma n$.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Skor	Kriteria	Keterangan
1	BB (Belum Berkembang)	Tidak mampu melakukan indikator sama sekali
2	MB (Mulai Berkembang)	Mampu melakukan namun masih sering salah dan butuh bimbingan
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Mampu melakukan dengan sedikit kesalahan
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	Mampu melakukan dengan benar dan mandiri

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat NU AL-Ummah

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan media loose parts secara bertahap selama dua siklus dengan total enam pertemuan. Media yang digunakan pada Siklus I meliputi tutup botol berwarna-warni (pertemuan 1), jepitan baju aneka warna

(pertemuan 2), dan kancing baju berbagai ukuran dan warna (pertemuan 3) dengan tema Tanaman. Pada Siklus II, media yang digunakan adalah buah anggur dan kelengkeng nyata (pertemuan 1), tusuk sate dengan buah anggur untuk membuat sate buah (pertemuan 2), dan mengelompokkan batu dan memasukan dalam plastik sejumlah angka.

Prosedur pelaksanaan kegiatan bermain dengan loose parts pada setiap pertemuan mencakup: (a) peneliti memperkenalkan media loose parts kepada peserta didik; (b) peneliti menunjukkan contoh penggunaan media sesuai tema; (c) peneliti menyampaikan aturan main yaitu mengelompokkan, menghitung, dan mencocokkan benda dengan angka; (d) anak maju secara individu atau berpasangan untuk bermain; (e) peneliti mendampingi dan mengobservasi proses kegiatan. Waktu bermain dengan loose parts adalah sekitar 60 menit pada setiap pertemuan.

Pada Siklus I, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain: beberapa anak sulit berkonsentrasi dan belum sepenuhnya memahami aturan bermain, anak-anak saling berebut media, serta ketersediaan media loose parts yang terbatas sehingga tidak semua anak dapat mengeksplorasi media secara maksimal. Berdasarkan refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan pada Siklus II dengan menambah variasi dan jumlah media loose parts, menggunakan benda konkret yang lebih nyata dan relevan dengan tema (buah-buahan asli), serta merancang kegiatan bermain yang lebih kreatif dan menarik.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Media Loose Part Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat Nu Al -Ummah

Penerapan *loose parts* memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. Peningkatan terjadi secara bertahap dari pra siklus hingga akhir siklus II.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Per Pertemuan

Siklus	Pertemuan	Rata-rata Nilai	Anak Tuntas	% Keberhasilan
Pra Siklus	-	6,5	4 anak	30%
Siklus I	Pertemuan 1	6,6	4 anak	38%
Siklus I	Pertemuan 2	7,3	4 anak	38,4%

Siklus I	Pertemuan 3	8,2	8 anak	61,5%
Siklus II	Pertemuan 1	8,7	9 anak	69%
Siklus II	Pertemuan 2	8,9	10 anak	76,9%
Siklus II	Pertemuan 3	9,38	11 anak	84,6%

Pada Siklus I pertemuan pertama (25 Februari 2026), rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 6,6 dengan persentase keberhasilan 38%. Pada pertemuan kedua (26 Februari 2026), rata-rata meningkat menjadi 7,3 dengan persentase 38,4%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada pertemuan ketiga (27 Februari 2026), di mana rata-rata nilai mencapai 8,2 dengan 8 anak tuntas dan persentase keberhasilan 61,5%. Rata-rata keseluruhan Siklus I adalah 7,3 dengan 6 anak tuntas dan persentase keberhasilan 46%. Meskipun ada peningkatan, target $\geq 80\%$ belum terpenuhi ini mengakibatkan penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Pada Siklus II, perbaikan strategi dan penambahan variasi media memberikan hasil yang lebih optimal. Pertemuan pertama (2 Maret 2026) menghasilkan rata-rata 8,7 dengan 9 anak tuntas (69%). Pertemuan kedua (3 Maret 2026) meningkat dengan rata-rata 8,9 dan 10 anak tuntas (76,9%). Puncak peningkatan terjadi pada pertemuan ketiga (4 Maret 2026) dengan rata-rata nilai 9,38, 11 anak tuntas, dan persentase keberhasilan 84,6%. Dengan capaian ini, target indikator keberhasilan $\geq 80\%$ telah terlampaui sehingga penelitian dinyatakan selesai.

Tabel 3 Persentase Pencapaian Per Indikator Setiap Pertemuan

No	Indikator	Pra Siklus	Sikl.I P1	Sikl.I P2	Sikl.I P3	Sikl.II P1	Sikl.II P2	Sikl.II P3
1	Mengelompokkan benda	31%	38,4%	38,4%	38,4%	61,5%	69,2%	74,6%
2	Menghitung benda 1-10	42%	38,4%	38,4%	61,5%	76,9%	76,9%	84,6%
3	Mencocokkan benda-angka	30%	30,7%	38,4%	61,5%	69%	76,9%	84,6%

Tabel 3 memperlihatkan bahwa ketiga indikator mengalami peningkatan secara konsisten. Indikator menghitung benda 1–10 dan mencocokkan benda dengan angka

masing-masing mencapai 84,6% pada akhir Siklus II, sedangkan indikator mengelompokkan benda mencapai 74,6%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa eksplorasi langsung melalui benda konkret yang dapat dipegang dan dimanipulasi sangat efektif dalam membangun konsep kognitif dasar pada anak usia 4–5 tahun.

Tabel 4 Rekapitulasi Keberhasilan Per Siklus

No	Keterangan	Tahap Pra Siklus	Tahap Siklus I	Tahap Siklus II
1	Skor Rata-rata	6,5	7,3	9,38
2	Jumlah Anak Tuntas	4	6	11
3	Persentase Keberhasilan	30%	46%	84,6%

Berdasarkan Tabel 4, terlihat peningkatan yang sangat signifikan dari pra siklus ke Siklus II. Jumlah anak yang tuntas meningkat dari 4 anak (30%) pada pra siklus menjadi 6 anak (46%) pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 11 anak (84,6%)

pada Siklus II. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Cankaya et al. (2023) yang menjelaskan bahwa bermain dengan *loose parts* memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan kognitif anak usia dini, termasuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen, memecahkan masalah, serta meningkatkan kreativitas dan penalaran.

Keberhasilan media *loose parts* dalam membangun kemampuan kognitif anak juga didukung oleh karakteristik media itu sendiri. Setyani et al. (2023) menyatakan media loose parts memiliki sifat dapat dipindahkan, fleksibel dan multifungsi, dapat digabungkan, variatif dalam bentuk, warna, dan ukuran, mendorong eksperimen, serta bersifat open-ended. Melalui sifat-sifat tersebut, anak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi konsep matematika dasar seperti pengelompokkan, penghitungan, dan pencocokan secara konkret dan menyenangkan. Hal ini juga selaras dengan pernyataan Laily (2025) bahwa stimulasi melalui media pembelajaran berbasis *loose part* dapat mengembangkan berpikir logis, kreativitas, dan memecahkan masalah anak usia dini secara signifikan.

D. Simpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang diterapkan pada RA Muslimat NU Al-Ummah, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun Kelompok A sebelum tindakan masih rendah dengan rata-rata nilai 6,5 dan persentase keberhasilan hanya 30%, disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada lembar kerja dan kurangnya kesempatan anak untuk bereksplorasi secara langsung.

Penerapan media *loose parts* dilakukan secara bertahap dalam dua siklus dengan tema berbeda. Siklus I menggunakan media dari bahan buatan (tutup botol, jepitan baju, kancing baju) dan Siklus II menggunakan media konkret dari bahan alam (buah-buahan nyata, kapas). Kegiatan yang lebih kreatif dan variatif pada Siklus II menghasilkan antusiasme dan keaktifan anak dalam pembelajaran di kelas.

Penerapan media *loose parts* terbukti efektif mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Peningkatan terjadi secara signifikan dari persentase keberhasilan 30% mulai tahap pra siklus mengalami peningkatan sebanyak 46% yang terjadi disiklus I, dan mencapai 84,6% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi benda konkret melalui *loose parts* sangat relevan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, menghitung, dan berpikir simbolik anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Abdul Salam, N. (2021). *Early Childhood Cognitive Development with Thematic Learning*. Early Childhood Education Indonesian Journal, 4(1), 4–6.
- Budi Dyah Lestari, Ika Tyas Mustika Sari, Sahrul, S. M. (2024). *Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di KB Mutiara Sari Soneyan*. Pendidikan Anak Usia Dini, 1(4), 1–6.
- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., & Taylor, K. (2023). *Preschool Children's Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development: A Review of the Literature*.
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). *Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar*. 11(2), 145–154.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2012). *Children, Outdoor Play, and Loose Parts*. 42(4), 53–60.

- Khadijah, N. A. (2020). *Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Al Athfaal: Scientific Journal of Early Childhood Education, 3(1), 69–82.
- Kurniawan. (2017). *Memahami dan Membuat Penelitian Tindakan Kelas*. PT Pustaka Mandiri.
- Maryatun, I. B., Christianti, M., et al. (2024). *The Use of Loose-Part to Improve Early Childhood Self-Sufficiency*. 5(3), 382–389.
- Mulyana, E. H., Rahman, T., & Alfioni, L. N. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(10), 2298–2307.
- Ngurah, D., Laksana, L., Dhiu, K. D., & Jau, M. Y. (2019). *Developing Early Childhood Cognitive Aspects Based on Anderson and Krathwohl's Taxonomy*. 8(2), 219–227.
- Nur Laily Zakiyah, & Iqbal, A. I. (2025). *Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Permainan Berbasis Loose Part*. PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini, 8(1), 108–123.
- Rahayu, D., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2024). *Implementasi Media Loose Parts*. *Jurnal Kurma Cendekia*, 12(2), 103–114.
- Samad, R., Mahmud, N., Wondal, R., & Safitri, A. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Guru PAUD di Kota Ternate*. 4(1), 101–106.
- Setiawan, Sajawandi, Dewi, Sulyandar. (2022). *Bermain&Permainan Anak Usia Dini*. Malang:CV. Literasi Nusantara Abadi. SLB C YPPLB Makassar. Makassar: FKIP UNM.
- Suberti, E. (2023). *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4–5 tahun dengan menggunakan permainan kotak alfabet*. *Jurnal Plamboyon Edu (JPE)*, 1(2), 186–197.
- Setyani, N. H., Dwijayanti, I., et al. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Looseparts dalam Implementasi Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 4(3).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Vina, A. F. H., & Haryono, V. (2022). *Asesmen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 63–75.
- Widyaningtyas, C. R., & Supriyanto, A. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung*. 1(1), 1832–1844.