

Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pemanfaatan Media *Looseparts* Berbasis STEAM di Raudhlatul Athfal

Nisa'el Amala

PIAUD, IAIN Madura, Pamekasan, Indonesia

*Corresponding author: nisaelamala@iainmadura.ac.id

Abstract:

The purpose of this study was to obtain information about the application of STEAM-based looseparts media and the extent of its influence on the cognitive development of children aged 5-6 years in group B at RA AL-Hikmah Turus, Gampengrejo District, Kediri Regency. The method used is classroom action research which is one of the efforts to improve learning to be of higher quality and as evidence that educators can present learning in a more professional manner. The research background was carried out at RA AL-Hikmah Turus, Gampengrejo District, Kediri Regency in November 2022. The subjects of this study were 18 children of group B2 RA AL-Hikmah Turus Gampengrejo for the 2022/2023 school year. Data obtained using data collection techniques such as interviews, observation, and documentation. From the results of the study it can be concluded that learning that utilizes loose parts media with STEAM media is able to increase the cognitive development of group B children gradually from pre-cycle, cycle I to cycle II. Through the research that has been carried out, there are several suggestions that the author gives to: 1) Teachers, to implement learning using STEAM-based loose parts media to improve children's cognitive; 2) Institutions are expected to be able to facilitate learning with loose parts media from various types of objects; 3) Future researchers, to be able to examine the use of loose parts for learning in various aspects of child development.

Keywords: Looseparts Media; STEAM; Cognitive Development

Abstrak:

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang pengaplikasian media looseparts berbasis STEAM serta sejauh mana pengaruhnya pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di RA AL-Hikmah Turus Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dimana merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan sebagai bukti pendidik dapat menyajikan pembelajaran dengan lebih profesional. Latar penelitian dilaksanakan di RA AL-Hikmah Turus Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri pada bulan November 2022. Subjek penelitian ini sebanyak 18 anak kelompok B2 RA AL-Hikmah Turus Gampengrejo tahun ajaran 2022/2023. Data didapat menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media looseparts dengan media STEAM mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B secara bertahap dari pra siklus, siklus I dan ke siklus II. Melalui penelitian sudah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang penulis berikan kepada: Guru, untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media *looseparts* berbasis STEAM untuk meningkatkan kognitif anak; Lembaga, diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran dengan media *looseparts* dari jenis benda yang beragam; Peneliti selanjutnya, untuk dapat meneliti pemanfaatan *looseparts* untuk pembelajaran pada berbagai aspek perkembangan anak.

Kata kunci: Media Looseparts; STEAM; Perkembangan Kognitif

History:

Received: 27 04 2023

Revised: 17 11 2023

Accepted: 23 11 2023

Published: 25 11 2023

Publisher: LPTK IAIN Kediri**Licensed:** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan wujud pengelolaan pendidikan yang memfokuskan pada pembangunan pondasi pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya cipta, daya pikir kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosi), sosio-emosional (sikap perilaku dan agama), bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Sesuai dengan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2022) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) saat ini berfokus pada perkembangan kognitif, motorik, sosial emosional, bahasa, nilai agama dan moral serta Pancasila.

Anak usia dini dalam tumbuh dan kembangnya tak lepas dari ketertarikan pada permainan, sehingga pemberian rangsangan melalui permainan dirasa pas untuk mengembangkan setiap aspek kemampuannya (Amala dkk, 2022). Salah satu kemampuan yang harus ditingkatkan dalam menstimulasi generasi emas adalah kognitif, aspek perkembangan kognitif merupakan sistematisa seorang anak dalam menumbuhkan kemampuan untuk mengaplikasikan suatu wawasan (Humaida & Abidin, 2021). Menurut (Furi & Harmawati, 2019) perkembangan kognitif pada anak sangat berguna untuk membangunkan kompetensinya mengenai apa yang mereka dengar, lihat, cium, rasa, dan raba melalui lima indera yang anak miliki. Berbagai upaya dilakukan oleh pendidik untuk mengeksplorasi perkembangan kognitif anak, salah satunya adalah melalui kegiatan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan memanfaatkan penalaran, angka serta logika. Contoh dari kegiatan berhitung seperti mengurutkan bilangan dan menjumlahkan.

Ilmu pengetahuan berbasis metode *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (STEAM) di era disrupsi ini penting untuk diimplementasikan. Metode

STEAM menitikberatkan pembelajaran yang berfokus pada anak dan pendidik bertindak sebagai fasilitator serta motivator. STEAM menstimulasi motivasi dan rasa ingin tahu anak untuk dapat berpikir tingkat tinggi yang meliputi pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, kerjasama, pembelajaran berbasis tantangan, pembelajaran berbasis proyek, dan penelitian. Pengenalan STEAM untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan serta aman, memberikan anak kesempatan untuk menjelajah lebih dalam, mengobservasi, menemukan, melakukan percobaan, memprediksi, membangun, mencari jawaban sementara dan mengaitkan pengetahuan ke dalam kehidupan nyata merupakan kegiatan-kegiatan inti yang dapat dilaksanakan dalam mengimplementasikan STEAM (Novitasari., 2022).

Saat melaksanakan pembelajaran pada materi perkembangan kognitif, pendidik memilih untuk menggunakan lembar kerja berbasis *paper* atau LKA sebagai alat dan sumber belajar, Pemberian LKA buatan pendidik maupun majalah memang membantu memahami pengetahuan anak akan aspek-aspek yang ada pada perkembangan kognitif, namun belum dapat mengoptimalkan aktivitas pembelajaran. Dari penggunaan *paper* tersebut membuat kemampuan anak belum berkembang sesuai harapan. terutama pada aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif terdiri dari beberapa kompetensi dasar yakni belajar pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis (Nur et al., n.d. 2019). Pendidik dan peneliti berkolaborasi melaksanakan kegiatan pra siklus dengan menggunakan majalah dan LKA pada tema “Bumi Tempat Hidup Binatang dan Sub Tema Binatang Peliharaan”. Setelah pelaksanaan kegiatan pra siklus, diperoleh data anak 8,4% mendapat Belum Berkembang (BB), 66,6% Mulai Berkembang (MB), 25% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0% Berkembang Sangat Baik (BSB).

Indikator yang menjadi bagian pembelajaran kognitif dan dirasa masih kurang yakni pada kompetensi berpikir simbolis dalam mengenal konsep bilangan/huruf, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan/huruf, mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk karya, serta mempresentasikan imajinasi anak dalam bentuk karya. Penyebab hasil perkembangan anak yang kurang selain pendidik masih menggunakan LKA, juga disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan pendidik untuk menjelaskan materi, dan anak dalam memahami langkah-langkah kegiatan masih kurang.

Masa ketika anak berusia dini dapat dikatakan sebagai fase yang fundamental untuk mendidik dan membentuk intelektual anak. Stimulus-stimulus yang berasal dari lingkungan akan mudah diterima oleh anak dikarenakan curiositas anak yang tinggi. Alternatif pembelajaran yang bisa diterapkan ke anak untuk mendukung sifat alaminya adalah pembelajaran berbasis alam dan lingkungan (Pristikasari et al., 2022). Salah satu media yang memanfaatkan bahan alam adalah *looseparts*, *looseparts* terdiri dari tujuh bahan yakni bahan alam, bahan plastik, logam dan besi, kaca dan keramik, ranting dan kayu, kain dan benang, dan bekas kemasan. Menurut (Badriyah, 2022) permainan *looseparts* merupakan bahan permainan dapat dibaurkan, disusun, dan dialihtempatkan.

Looseparts yang dipadukan dengan STEAM diharapkan dapat membentuk anak menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, kolaboratif serta komunikatif dalam menyampaikan pendapat. Keunggulan penggunaan *looseparts* berbasis STEAM adalah dapat memfasilitasi anak untuk mengajukan pertanyaan kritis, meningkatkan daya imajinasi anak untuk lebih kreatif, menjadikan anak lebih aktif fisiknya, bahan *looseparts* lebih mudah didapat dan hemat, anak terdorong untuk menyelesaikan masalah, dan yang terakhir anak akan memperoleh teknik baru untuk melakukan sesuatu.

Lingkungan di RA AL-Hikmah Turus sangat mendukung untuk pemanfaatan dan penyediaan bahan-bahan untuk media *looseparts* bahan alam, terdapat berbagai tanaman bunga dan buah-buahan serta halaman yang masih berupa tanah belum dipaving membuat batu dan tanah serta pasir masih mudah didapatkan. Melalui latar belakang yang sudah diuraikan, penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan *looseparts* berbasis STEAM untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, persiapan pembelajaran *looseparts* di kelas, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *looseparts* di kelas dan yang terakhir adalah hasil pembelajaran saat menggunakan media *looseparts* pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AL-Hikmah Turus Gampengrejo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan membentuk pendidik menjadi pengajar yang profesional. Pada pelaksanaannya peneliti bersama pendidik secara kolaboratif saling membantu dengan berbagi *jobdesk* masing-masing. Penelitian Tindakan Kelas memiliki kekhasan, yakni terdapat masalah pada proses belajar di kelas dan ada tindakan yang dilakukan untuk mencari solusi dari masalah yang ada. Terdapat empat tahapan PTK, diawali dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan dalam PTK dapat dilakukan berulang sebagai siklus.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2010)

Latar tempat dari penelitian ini adalah Lembaga RA AL-Hikmah Turus Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri, tahun ajaran 2022/2023. Kelompok B1 menjadi pilihan peneliti dikarenakan rata-rata anak dirasa perkembangan kognitifnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah, berpikir simbolis, serta berpikir logis, kritis dan kreatif masih kurang dibanding dengan kelompok B2.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode pengamatan, *interview* dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan dengan mengobservasi perilaku yang ditampilkan oleh anak dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Perilaku yang tampak diantaranya adalah yang dapat diperhatikan langsung oleh pengamat, dapat didengar, serta dihitung (Nikmah, 2022). Pengamatan dilakukan pada kelompok B1,

wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengetahui kriteria-kriteria yang dilakukan dalam perkembangan kognitif. Sementara dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

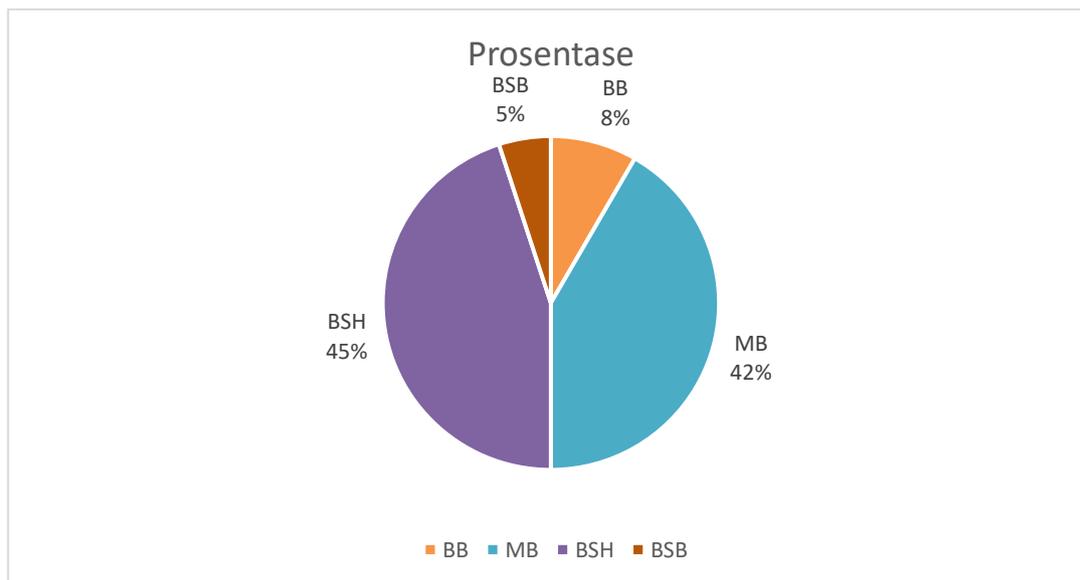
Kriteria	Nilai Persentase	Penafsiran
Belum Berkembang	0-25%	Kemampuan kognitif anak belum berkembang
Mulai Berkembang	26-50%	Kemampuan kognitif anak mulai berkembang
Berkembang Sesuai Harapan	51-75%	Kemampuan kognitif anak berkembang sesuai harapan
Berkembang Sangat Baik	76-100%	Kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik

Tabel 1. Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Persentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengaplikasikan media *looseparts* berbasis STEAM, pendidik melaksanakan beberapa prosedur sebagai berikut: 1) Pendidik menyiapkan perencanaan mulai dari rencana mingguan dan harian dengan media *looseparts*; 2) Pendidik mempersiapkan empat invitasi *looseparts* dan melengkapinya dengan kalimat provokasi yang ditulis di kertas dan menambahkan buku cerita sesuai tema dan sub tema; 3) Pendidik memulai pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik; 4) Anak pada kegiatan inti diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi invitasi *looseparts* dan pendidik memperjelas provokasi yang diberikan serta mengobservasi anak dan menulis penilaian di kertas kecil; 5) Sesudah kegiatan penutup, pendidik merangkum penilaian yang sudah dilakukan.

Hasil pengamatan dari siklus I dengan memberikan stimulasi perkembangan kognitif anak memanfaatkan media *looseparts* bahan alam berbasis STEAM memperoleh hasil sebagai berikut: anak yang mendapat nilai belum berkembang sebanyak 8%, mulai berkembang 42% dan 45% dari jumlah keseluruhan mendapat nilai berkembang sesuai harapan, dan sebanyak 5% berkembang sangat baik.

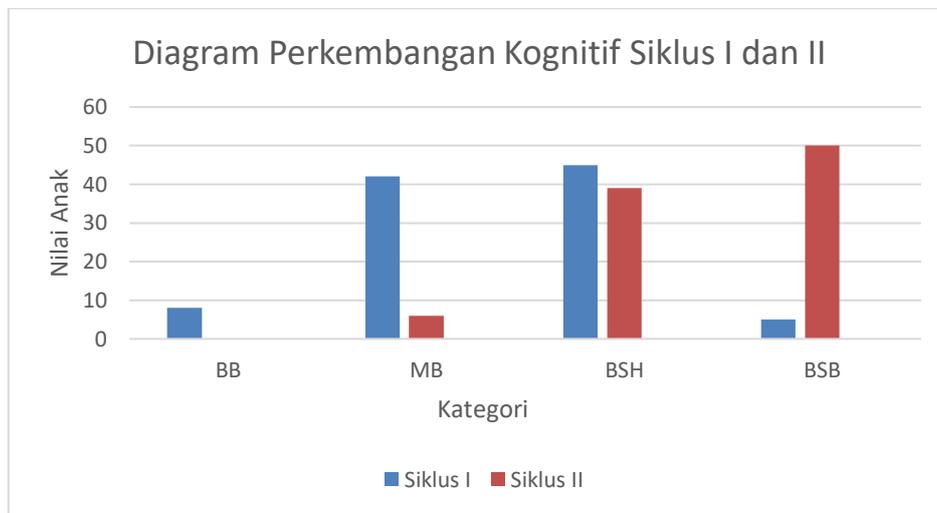


Gambar 2. Diagram Prosentase Siklus I

Berdasarkan hasil pada siklus I maka dapat diobservasi bahwa kemampuan pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran dengan *looseparts* sangat berpengaruh terhadap keberhasilan perkembangan anak. Karena masih tahap awal dalam peralihan dari LKA berbasis *paper* menjadi bahan-bahan *looseparts* maka masih terdapat beberapa hal yang belum dipahami anak terkait penggunaan dan pengkondisian anak oleh pendidik saat bermain *looseparts*, terutama pada indikator mempresentasikan benda dan imajinasi dalam bentuk karya. Refleksi dari siklus I, pada saat anak bermain *looseparts* untuk dapat mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk karya masih mengalami kendala kurangnya bahan *looseparts* yang disiapkan oleh pendidik, sehingga perlu adanya penambahan variasi bahan *looseparts* tidak hanya dari bahan alam saja tapi ditambah dari bahan jenis *looseparts* yang lain.

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di siklus II dengan perbaikan pelaksanaan berdasarkan refleksi siklus I, kemampuan anak pada aspek kognitif sudah memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dari keuletan anak dan kelancaran pada indikator berpikir berpikir simbolis dalam mengenal konsep bilangan/huruf, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan/huruf, mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk karya, serta mempresentasikan imajinasi anak dalam bentuk karya. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II sebanyak 0% anak mendapatkan nilai belum berkembang, 6%

anak mulai berkembang, 44% anak berkembang sesuai harapan, 50 % anak berkembang sangat baik.



Gambar 3. Diagram peningkatan perkembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II

Berdasarkan hasil pembahasan pelaksanaan penelitian pada kegiatan siklus I dan siklus II, menunjukkan bahwa melalui pemanfaatan media *looseparts* berbasis STEAM mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA AL-Hikmah Turus Gampengrejo pada tahun ajaran 2022/2023. Hasil yang meningkat ini didapat dari observasi peneliti berkolaborasi dengan pendidik kelompok B2 pada kegiatan bermain *looseparts* membangun kandang binatang peliharaan sesuai imajinasi anak pada siklus satu dan mengalami peningkatan di siklus dua dengan kegiatan yang berbeda, yakni membangun kolam untuk binatang air.

Kegiatan bermain dan belajar dengan memanfaatkan *looseparts* mampu membuat anak lebih antusias dalam merampungkan berbagai rencana kegiatan main sesuai daya khayal mereka (Farida, 2020). Provokasi yang diberikan pendidik pada invitasi *looseparts* sangat mempengaruhi keberhasilan anak untuk memahami intruksi yang diberikan. Sesuai pendapat (Siantajani, n.d., 2020) provokasi membuat anak semakin maju untuk melangkah dengan menstimulasi aksi atau respon. Provokasi *looseparts* bertujuan mengembangkan atau memperluas inisiatif anak yang destingtif, kesukaan anak dan berbagai persepsi yang muncul dari dalam diri anak. Provokasi menghadirkan tantangan bagi anak untuk dapat beripikir secara *High Order Thingking Skill* (HOTS).

Selain dengan kegiatan observasi, penelitian ini juga mengambil data dengan kegiatan *interview* dengan pendidik kelas B2 ibu Nusyati, S.Pd. yang menyampaikan bahwa provokasi yang diberikan disesuaikan dengan tema serta sub tema yang sudah terjadwal di sekolah. Melalui tema serta sub tema yang akan disampaikan kepada anak, maka terlebih dahulu dijabarkan dan dimasukkan ke dalam ajakan, perintah maupun pertanyaan untuk menghasilkan karya. Kata yang sering digunakan oleh pendidik adalah kata “Ayo” dan “Bagaimana” untuk merangsang anak agar dapat mengekspresikan kreativitasnya, mewujudkan idenya, mengungkapkan gagasan yang dimilikinya. Selain itu peneliti juga mengamati aktivitas pendidik saat awal pembelajaran pendidik mempersiapkan invitasi, menjelaskannya kepada anak serta memperjelas kalimat provokasi yang ada di setiap invitasi *looseparts*. Sebagaimana pendapat dari (Suprawangi & Handayani, 2016) invitasi dapat dikatakan sebagai pengelolaan dalam menata berbagai benda yang dipajang dan dipilih pada lingkungan belajar yang mengundang anak untuk bermain dan belajar. Benda-benda yang ditata menjadi sarana untuk mengekspresikan dan mengeluarkan pemahaman anak terhadap dunia dan mendapatkan arti dari hubungan dengan benda-benda tersebut.

Invitasi *looseparts* untuk memberikan kemerdekaan belajar bagi anak agar selaras dengan perkembangan zaman disesuaikan dengan STEAM. Invitasi akan mengajak anak untuk masuk dan memberikan pengalaman yang berbeda di setiap temanya serta menjadikan anak terlibat untuk memainkannya. STEAM sangat berhubungan erat dengan pengembangan kognitif untuk anak usia dini, dimulai dari sains untuk menstimulasi anak mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan, matematika dalam berpikir simbolis terkait huruf dan bilangan, teknologi, *engineering* dan *art* berkaitan saat anak dapat mempresentasikan berbagai benda dan imajinasi dalam bentuk karya.

Keterkaitan STEAM pada penggunaan *looseparts* di RA AL-Hikmah Turus terlihat saat kegiatan membangun kandang binatang peliharaan dan juga kolam ikan. STEAM bertujuan untuk memberikan wawasan dan persepsi pada anak terkait ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni dan matematika agar dapat meningkat sesuai tahapan perkembangannya, sehingga pemahaman anak akan STEAM dapat digunakan dan membantu menyelesaikan persoalan serta sebagai bekal anak untuk dapat mengambil kesimpulan guna kemaslahatan manusia.

Putri (2019) menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pengaplikasian STEAM untuk anak usia dini. Aspek tersebut terdiri dari: 1) mengajukan pertanyaan (*questioning*); 2) mengeksplorasi dan mengobservasi (*exploring and observing*); 3) memproses dan keterampilan mengembangkan (*developing skills and process*); 4) mengomunikasikan (*communicating*); dan 5) bermain (*playing*). Kegiatan yang dapat dilakukan pada anak usia dini di dalam setiap aspek tersebut yaitu: 1) *Questioning*: mengajukan pertanyaan tentang objek atau peristiwa yang terjadi di sekitar mereka; 2) *Exploring and observing*: melakukan kegiatan eksplorasi secara aktif melalui observasi dengan melakukan berbagai indera; 3) *Developing skills and process*: membangun, menciptakan, dan mendesain dengan menggunakan berbagai material dan teknik; menggunakan angka, melakukan pengukuran dan membuat bentuk; mengidentifikasi dan mencoba kemungkinan solusi dari sebuah permasalahan, mengumpulkan, membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menginterpretasikan, menggambarkan hasil observasi; 4) *Communicating*: mengembangkan berbagai kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain; bekerja secara individu maupun berkelompok serta berbagi dan mendiskusikan ide melalui kegiatan bercakap-cakap, mendengarkan dan menulis; 5) *Playing*: pembelajaran berlangsung dengan menerapkan prinsip-prinsip bermain. Aspek-aspek diatas dapat dijadikan referensi bagi pendidik untuk merancang kerangka kegiatan pembelajaran sains berbasis STEAM untuk anak usia dini. Unsur-unsur didalam STEAM bukanlah sebuah tahapan yang harus dilakukan secara beraturan, yang terpenting adalah di dalam sebuah rangkaian kegiatan belajar yang meliputi unsur-unsur tersebut.

Hasil refleksi peneliti dan kolaborator terhadap pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan *looseparts* berbasis STEAM pada siklus I dan siklus II, diperoleh simpulan bahwa untuk mendapatkan kenaikan hasil belajar anak didik dalam menggunakan *looseparts* perlu adanya fasilitasi yang memadai dari pihak sekolah terkait kecukupan dan keragaman *looseparts* yang ada di kelas, serta pendidik harus memotivasi anak untuk dapat merdeka dalam mengekspresikan dan mempresentasikan ide, imajinasi dan berbagai benda dalam bentuk karya.

PENUTUP

Pada realitanya masing-masing anak yang dilahirkan akan menjadi anak yang cerdas dan kreatif apabila diberikan stimulasi serta *treatment* oleh orang tua dan pendidik

yang sesuai dengan tahap usia. Dari hasil penelitian di RA AL-Hikmah Turus terkait pemanfaatan media *looseparts* berbasis STEAM untuk kelompok B2 usia 5-6 tahun dapat disimpulkan sebagai berikut: terdapat kenaikan anak yang mendapat hasil berkembang sangat baik dari 5% ke 55 %. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media *looseparts* berbasis STEAM mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 secara bertahap dari pra siklus, siklus I dan ke siklus II

Saran peneliti untuk para pendidik yang akan memanfaatkan media *looseparts* untuk pembelajaran hendaknya siapkan berbagai bahan mulai dari yang terdekat dalam diri anak yang berasal dari sekitar anak, siapkan invitasi *looseparts* secantik mungkin untuk menarik minat anak bermain dan belajar, dan mulai kurangi LKA dan majalah agar anak dapat fokus dan terlatih menggunakan *looseparts* mulai dari saat bermain sampai membantu pendidik membereskan *looseparts* selesai digunakan. Untuk lembaga, diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran dengan media *looseparts* dari jenis benda yang beragam, Saran untuk peneliti selanjutnya, untuk dapat meneliti pemanfaatan *looseparts* untuk pembelajaran pada berbagai aspek perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Amala, N. ; dkk. (2022). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Islam*. Media Sains Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Badriyah, E. S. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat*. repository.uinjkt.ac.id
- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. (2021). Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kognitif Pengenalan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 135–156. <https://doi.org/10.21043/THUFULA.V9I1.10293>
- Nikmah, W. (2022). *Penerapan Metode Talaqqi dalam Pendahuluan Pembelajaran untuk membentuk bacaan Al- Qur ' an siswa kelas X SMK Islam Al-Hikmah Mayong Jepara*. Jurnal Allimna.14–24. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i1.430>
- Novitasari, N. (2022). PEMBELAJARAN STEAM PADA ANAK USIA DINI. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69–82.

<https://doi.org/10.35896/IJECIE.V6i1.330>

- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (n.d.). *Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik The Cognitive Ability Of Early Childhood In Aquatic Learning*. Scholaria. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Pristikasari, E., Mustaji, & Jannah, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>
- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. UPI Sumedang Press.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022 1 (2022). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>
- Siantajani, Y. (n.d.). *Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. PT. Sarang Seratus Aksara.
- Suprawangi, L. M., & Handayani, B. V. (2016). *Panduan Smeton Kemaritiman Melalui Loose Parts Play*. 4(1), 1–23. <https://repositori.kemdikbud.go.id/>
- Zahra Furi, A., & Harmawati, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B Info Articles. *Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7–19. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp>