



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 6653-6663

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5–6 Tahun Di TK Al–Basitoh Cilegon

Yoyok Khotimah<sup>1✉</sup>, Sholatul Hayati<sup>2</sup>, Is Nurhayati<sup>3</sup>  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Khairiyah Cilegon  
Email: [khotimahyoyoh@gmail.com](mailto:khotimahyoyoh@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

*Loose Parts* merupakan bahan-bahan terbuka, dapat dipisahkan, dapat disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya. Materialnya bebas dari apa aja yang dapat dimainkan oleh anak, dapat berupa benda alam, benda daur ulang dan benda buatan pabrik. perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir dalam diri seseorang dalam hal mempelajari, memahami, mengartikan serta mengingat apa yang telah dialami dilingkungan sekitar untuk mendapatkan pengalaman sebagai suatu pembelajaran. Perilaku kognitif juga dapat melibatkan kemampuan berfikir untuk memecahkan suatu masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini pada usia 5-6 tahun di TK Al-Basitoh Kota Cilegon? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penerapan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini pada usia 5-6 tahun di TK Al-Basitoh Kota. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti mengemukakan hasil penelitian bahwa penggunaan media *loose part* menciptakan suasana belajar yang menarik, terbuka, eksplorasi dan kreatif. Berdasarkan analisis data, penggunaan media loose part Variabel (X) terhadap kemampuan kognitif variable (Y) di TK Al Basitoh Kota Cilegon. diketahui terdapat pengaruh sebesar 68%.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini, Media Loose Part, Kemampuan Kognitif*

### Abstract

Loose Parts are open materials, can be separated, can be put back together, carried, combined, moved and used alone or combined with other materials. The material is free from anything that children can play with, it can be natural objects, recycled objects and factory-made objects. Cognitive development is a person's ability to think in terms of learning, understanding, interpreting and remembering what has been experienced in the surrounding environment to gain experience as learning. Cognitive behavior can also involve the ability to think to solve a problem. The formulation of the problem in this research is How is the application of loose part media in developing the cognitive abilities of early childhood children aged 5-6 years in Al-Basitoh Kindergarten, Cilegon City? The aim of this research is to find out how loose part media is applied in developing the cognitive abilities of early childhood children aged 5-6 years at the Al-Basitoh City Kindergarten. This research uses quantitative descriptive research. The data collection techniques that researchers used in this research were observation, documentation and questionnaire techniques. Meanwhile, the data analysis technique used is simple linear regression analysis. Based on this analysis, the researcher stated the research results that the use of loose part media creates an interesting, open, exploratory and creative learning atmosphere. Based on data analysis, the use of variable (X) loose part media on variable (Y) cognitive abilities in Al Basitoh Kindergarten, Cilegon City. It is known that there is an influence of 68%.

Keywords: *Early Childhood, Loose Part Media, Cognitive Ability,*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan 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, yang diselenggarakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya piker, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

*Loose Parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. Bahan ajar *loose part* dapat di gunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti pemecahan masalah, kreativita, konsentrasi, motori halus, motorik kasar, sains (sience), pengembangan bahasa (literasi), seni (art), logika berfikir matematika (matc), tehnik dan teknologi. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif. Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka

alami, sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Sebagian besar psikologi terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif.

Berdasarkan observasi awal, fakta yang ditemukan di lapangan pada umumnya terdapat beberapa anak kelas B yang masih mengalami hambatan dalam mengenal lambang bilangan karena sebelumnya kegiatan pengembangan dalam mengenal angka di TK Al Basitoh tidak menggunakan media *loose part*. Fakta di lapangan TK Al Basitoh berupaya mengembangkan kegiatan dalam mengenal lambang bilangan dengan barang yang ada di lingkungan sekitar anak seperti daun-daunan, tutup botol, bungkus plastik, batu-batuan, kerang, pasir, karang, ranting kayu dan lain-lain.

Dari diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan di TK Al-Basitoh Kel Jombang, Kec Jombang Kota Cilegon yaitu terdapat beberapa anak yang kurang paham dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan. Belum semua pendidik menerapkan pembelajaran dengan *media Loose Parts* yang dilaksanakan secara menarik dan bervariasi dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Pendidik belum kompeten dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Maka dari identifikasi masalah yang ada, perlu adanya batasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam proses mengatasi masalah yang ada pada lembaga tersebut. Batasan masalah pada penelitian ini terfokus pada penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan bahan yang ada di sekitar anak seperti kancing baju, tutup botol, batu, biji-bijian dan langkah-langkah penggunaan media *Loose Parts*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang ada sebagai berikut: (1) Bagaimana penggunaan media Loose Part pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Basitoh ? (2) Bagaimana kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Basitoh ? (3) Bagaimana pengaruh media loose part terhadap kemampuan kognitif anak usia 5 - 6 tahun di TK Al Basitoh ?

## Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansyur (Hayati, 2018:6), anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Masa ini merupakan masa *golden age* karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur nonformal, seperti Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), PAUD jalur formal, seperti TK dan RA.

### Media *Loose Part*

Istilah *loose parts* mulai digunakan pada tahun 1971 setelah seorang arsitek kelahiran London bernama Simon Nicholson menerbitkan karyanya tentang "*How Not to Cheat Children – the Theory of Loose Parts*". Sebagai seorang arsitek, Nicholson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif. Dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak sebagai penemu.

Menurut Sally Haughey, *loose part* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkandan digunakan sendiriataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis. Ketika anak bermain dengan *loose part* anak bisa memainkan sesuai dengan keinginan anak. *Loose part* memiliki sifat terbuka sehingga sangat lentur, mudah untuk di ubah, ditambahkan, dimodifikasikan, dsd. Itulah sebabnya *loose part* dapat digunakan berulang kali tanpa batas, dan bebas digunakan untuk dijadikan apapun sesuai ide atau keinginan. (Siantajani,2020:12)

*Loose Parts* juga disebut barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan hasil dari bermainnya. Semua yang terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira (Siantajani,2020:12). Sedangkan dalam Nurjanah (2020:24) , *Loose Parts* adalah sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi menjadi apa. Ataupun barang apapun yang dapat dimainkan anak dan dimanipulasi, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan hasil proses permainannya.

### Komponen Media *Loose Parts*

Media *Loose parts* merupakan benda atau barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang tersebut pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba dan dirasakan oleh anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Adapun 7 komponen media *loose parts* yaitu sebagai berikut: (1) Bahan Alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, buu, potongan kayu, dsb. (2) Plastik yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik. Contohnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa praon, selang, ember, corong, ember, corong, keranjang, dsb. (3) Logam yaitu barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil/motor, kunci, drum, dsb. (4) Kayu dan Bambu merupakan barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan *puzzle*, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb. (5) Kaca dan Keramik yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb. (6) Benang dan Kain yaitu barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan aneka ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb. (7) Bekas Kemasan merupakan barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, (Siantajani, 2020:23)

#### Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses kemampuan berpikir individu menghubungkan, menilai dan menimbang suatu peristiwa yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandakan bahwa seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Susanto, 2012:47). Menurut Mansur (2007:34), perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tersebut. Dalam perkembangan kognitif mencakup peningkatan kemampuan symbol abstrak dimanipulasi lingkungan dalam peningkatan kemampuan memahami memori dan berpikir. Perilaku kognitif terungkap dalam sebuah proses yang dimana individu mengenal lingkungannya yang kemudian menjadikannya sebagai pendaharaan psikis yang diperlukan dalam mengkondisikan kehidupan yang menjadi lebih bermakna dan efektif (Marinda, 2020:118). Bisa juga diartikan sebagai, perkembangan kognitif merupakan suatu yang telah terjadi pada diri seseorang yang terletak pada susunan pusat syaraf saat otak manusia sedang bekerja.

## Faktor Yang Mempengaruhi kemampuan Kognitif

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut :

- (1) Faktor hereditas/keturunan dipelopori oleh seorang yang bernama Schopenhauer. Teori ini berpendapat perkembangan anak ditentukan oleh faktor-faktor dan potensi yang dibawa sejak lahir yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.
- (2) Faktor lingkungan Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih. Perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Taraf intelegensi ataupun perkembangan kognitif anak sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapat dari lingkungan sekitarnya.
- (3) Faktor kematangan dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Dalam faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).
- (4) Faktor pembentukan merupakan segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Pembentukan tersebut dapat dibagi dua yaitu pembentukan sengaja (pendidikan formal) dan pembentukan tidak sengaja (lingkungan sekitar). Sehingga perkembangan kognitif untuk mempertahankan hidup ataupun dalam penyesuaian diri.
- (5) Faktor minat dan bakat yaitu dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi memerlukan minat didalamnya. Sedangkan bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih lagi. Bakat dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.
- (6) Faktor kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti anak dapat memilih metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun masalah yang harus dipecahkan dan memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya (Susanto, 2011:59). Pada penjelasan di atas dapat diringkas bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif bisa dari mana saja. Faktor keturunan memiliki potensi yang dibawa sejak lahir tidak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Adapun faktor yang dapat dibentuk yaitu seperti faktor lingkungan, faktor pembentukan, dan faktor kebebasan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Objek penelitiannya adalah kegiatan penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Basitoh. Informasi yang di dapat yaitu dari kepala sekolah, guru, anak didik dan orangtua. Pengumpulan data yang dilakukan melalui *pertama* metode observasi peneliti mengobservasi anak kelompok B usia

5-6 tahun, tentang penggunaan media *losse part* terhadap kemampuan kognitif di TK Al Basitoh. *Kedua* dokumentasi yaitu dokumen-dokumen tersebut seperti profil TK Al Basitoh, visi dan misi, data tentang kepegawaian, sarana prasarana, keadaan peserta didik, kegiatan pembelajaran di kelompok B, menggunakan Modul Ajar. yang *ketiga* menggunakan angket dengan cara menyebarkan angket kepada orangtua siswa dengan 10 pernyataan untuk selanjutnya dilakukan olah data. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan statistic deskriptif dan statistic inferensial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian diatas terkait dengan judul, permasalahan, tujuan dan hipotesis penelitian, maka dalam penelitian ini ada beberapa hal yang dapat dijelaskan yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengaruh Media *Loose Part*

Penelitian ini dilakukan melalui pengolahan data yang terlebih dahulu dilakukan penulis yaitu dengan menganalisis data dari variable X yaitu media *loose part* dengan menggunakan 30 responden dari 40 populasi melalui penyebaran angket menggunakan 10 item berupa pernyataan, dimana angket tersebut merupakan data primer pada penelitian ini. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *loose part* maka dilakukan dengan tehnik analisis data. Analisis dapat diolah dan dianalisis ketika seluruh responden telah mengisi kuesioner. Pengolahan dan penganalisisan data penelitian menggunakan analisis statistic deskriptif dan statistic inferensial dan hasilnya diberlakukan untuk menguji data sampel dan populasi.

Maka untuk mengetahui tingkat penguasaan materi melalui penggambaran karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Langkah dalam menganalisis data statistic deskriptif yaitu sebagai berikut : (a) Menghitung Mean dengan hasil 10, (b) Menghitung Banyak Kelas dengan hasil 6 (c) Menghitung Rentang Kelas dengan hasil 2. Kemudian membuat table distribusi frekuensi untuk menghitung tendensi central, hasil perhitungannya yaitu: (a) Mean dengan hasil 36,9 (b) Median dengan hasil 37,5 (c) Modus dengan hasil 40,6

Hasil dari perhitungan tendensi central di pakai untuk menguji persyaratan analisis. Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *loose part*. Pengujian yang pertama di lakukan yaitu dengan uji validitas dimana uji ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan suatu soal yang akan di gunakan, hasil dari uji validitasnya dilihat dari table nilai r product momen dengan tarap signifikan 5% dengan 30

responden yaitu nilai kritisnya 0,361, maka dilihat dari perhitungannya uji soal validitasnya valid semua.

Yang kedua yaitu menguji dengan uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach Alpha hasil perhitungannya yaitu 0,78 dengan criteria tinggi, sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data. Yang ketiga yaitu uji normalitas menggunakan chi kuadrat dimana jika  $(x^2_{hitung} < x^2_{tabel} = 3,60 < 42,557$ , maka distribusi data pengaruh media loose part (X) dapat dinyatakan distribusi normal. Dan yang terakhir yaitu uji homogenitas dimana jika  $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,30 < 2,23$  maka  $H_0$  diterima, artinya nilai datanya homogen.

Hasil pengolahan data dilihat dari table diagram histogram yaitu: MB nilainya 10%, SB nilainya 10% BSB nilainya 30% dan BSH nilainya 50% . Dilihat dari hasil perhitungannya maka nilai tertinggi yaitu 50% dengan katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) artinya penggunaan media *loose part* mempunyai pengaruh yang besar. Berarti media *loose part* mempunyai kelebihan, yaitu : (1) Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan (2) Tidak habis dalam sekali pakai (3) Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat (4) Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak (5) Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif.

## 2. Kemampuan Kognitif 5-6 Tahun

Analisis pengolahan data variable Y yaitu kemampuan kognitif, Maka untuk mengetahui nilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Langkah dalam menganalisis data statistic deskriptif yaitu sebagai berikut : (a) Menghitung Mean dengan hasil 10 (b) Menghitung Banyak Kelas dengan hasil 6 (c) Menghitung Rentang Kelas dengan hasil 2. Kemudian membuat table distribusi frekuensi untuk menghitung tendensi central, hasil perhitungannya yaitu: (a) Mean dengan hasil 37,3 (b) Median dengan hasil 37,6 (c) Modus dengan hasil 41,1

Hasil dari perhitungan tendensi central di pakai untuk menguji persyaratan analisis. Pengujian yang pertama di lakukan yaitu dengan uji validitas dimana uji ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan suatu soal yang akan di gunakan, melihat hasil dari uji validitasnya dilihat dari table nilai r product momen dengan tarap signifikan 5% dengan 30 responden yaitu nilai kritisnya 0,361, maka dilihat dari perhitungannya uji soal validitasnya valid semua.

Yang kedua yaitu menguji dengan uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach Alpha hasil perhitungannya yaitu 0,51 dengan criteria cukup, sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data. Yang ketiga yaitu uji normalitas menggunakan chi kuadrat dimana jika  $(x^2_{hitung} < x^2_{tabel} = 2,69 < 42,557$ , maka distribusi data kemampuan kognitif variable (X) dapat dinyatakan distribusi normal. Dan yang terakhir yaitu uji homogenitas dimana jika  $F_{hitung} < F_{tabel} = 2,08 < 2,23$  maka  $H_0$  diterima, artinya nilai datanya homogen.

Hasil pengolahan data dilihat dari table diagram histogram yaitu: MB nilainya 10%, SB nilainya 20% BSB nilainya 20% dan BSH nilainya 50% Dilihat dari hasil perhitungannya maka nilai tertinggi yaitu 50% dengan katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) artinya kemampuan kognitif mempunyai pengaruh yang besar.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* terhadap kemampuan kognitif

Berdasarkan seluruh data yang telah dianalisis terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Basitoh. Data yang digunakan saat penelitian adalah hasil penyebaran angke dengan 30 responden dari 40 populasi melalui penyebaran angket menggunakan 10 item berupa pernyataan, masing –masing variable sudah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalits, uji homogenitas.

Data yang sudah dianalisis dengan menggunakan pendekatan statistik langkah-langkahnya dengan menghitung regresi nilai a dan b, dengan niali  $Y = a + b X$  dengan nilai  $Y = 11,19 + 0,63$  maka persamaan regresinya adalah bahwa variable Y (kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun) akan meningkat apabila variable X (penggunaan media *loose part*) ditingkatkan sebesar 0,63 pada variable dengan konstanta 11,19

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear sederhanadengan Uji F

Sumber Keragaman	Drajat Bebas (db)	Jumlah Kuadrat (JK)	Kuadrat Tengah (KT)	F
1 Regrensi	1	81,27	81,27	61,15
Galat	28	37,23	1,329	
Total	29	118,5		

Menganalisis regresi linier sederhana menggunakan table ANOVA yang dibandingkan dengan nilai  $f_{tabel}$ , dengan hipotesis jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$  yaitu  $61,15 > 4,20$  maka  $H_a$  diterima. Menghitung derajat determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media loose part terhadap kemampuan kognitifnya.

$$R^2 = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2}$$

$$R^2 = 0,63 \left( \frac{30(41791) - (1110)(1126)}{30(42381) - (1126)^2} \right)$$

$$R^2 = 0,63 \left( \frac{1253730 - 1249860}{1271430 - 1267876} \right)$$

$$R^2 = 0,63 (1,0889) = 0,68$$

$$R^2 = 0,68 \times 100 \%$$

$$R^2 = 68 \%$$

Dari hasil perhitungannya  $R^2 = 68 \%$ , maka dari itu dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh sebesar 68% antara penggunaan media loose part Variabel (X) terhadap

kemampuan kognitif variable (Y) di TK Al Basitoh Kota Cilegon. Sedangkan sisanya 32% dipengaruhi oleh faktor lain.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TK Al Basitoh kota Cilegon, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *loose part* di TK Al Basitoh kota Cilegon dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, terbuka dengan kegiatan tanpa ada batasan dan dapat dipindahkan anak dari satu tempat ketempat lainnya, dan eksplorasi sehingga menjadikan anak menjadi kreatif.
2. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir dalam diri seseorang dalam memecahkan masalah sederhana dan mampu berfikir simbolik.
3. Penggunaan media *loose part* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun di TK Al Basitoh kota Cilegon sebesar 68% sedangkan 32% lagi dipengaruhi oleh factor lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimin. 2021. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dinas Pendidikan Provinsi Banten. 2010. *Media Pendidikan*. Serang-Banten: Dinas Pendidikan Provinsi Banten
- Hayati Sholatul. 2018. *Tangkas Fisik Motorik Dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kulsum, Umi. 2022. "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*. Vol. 4, (2): 62
- Nur'Oktaviani Sulvy. 2019. *Manajemen Kelembagaan Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang: Wahana Cipta Mandiri.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Permendikbud No. 137 tahun 2014
- Siantajani, Y. 2020. *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.