

PEMANFAATAN BAHAN LOSSE PART PADA PENGEMBANGAN APE BAJAI UNTUK MENGENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Wardah Nabila

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

Wardahnbl24@gmail.com

Irmawati

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

Wati92079@gmail.com

Rini Supiyati

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

Rinisupiyati10@gmail.com

Lutfatun Nisa'

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

lutfatunnisa@iainmadura.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to add references to teachers regarding the development of cognitive abilities by using Bajai media from loose parts in early childhood learning, where this game is the most practical for children's games. This study also aims to determine the use of losse part materials for the development of educational game tools for children, then the linkage of educational game tools to children's cognitive development as an effort to improve cognitive aspects in children aged 4-5 years. This research uses qualitative research and has a descriptive attitude. This research also uses data collection techniques, library research, etc. The results of the study show that there are many benefits in the losse part material to be used as an educational game tool and has an influence on the cognitive development of children aged 4-5 years.

Keywords: *Losse Part, APE Bajai, Cognitive*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menambah referensi terhadap guru-guru terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif dengan menggunakan media bajai dari bahan *loose part* dalam pembelajaran anak usia dini, di mana permainan ini yang paling yang praktis untuk permainan anak. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan bahan *losse part* terhadap alat perkembangan alat permainan edukatif untuk anak, selanjutnya keterkaitan alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak sebagai upaya untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia 4-5 Tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif dengan teknik *Library Research*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak manfaat di dalam bahan *losse part* untuk dijadikan alat permainan edukatif dan mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Losse Part, APE Bajai, Kognitif

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya untuk merangsang, membimbing, memelihara dan memberikan kegiatan belajar yang akan menghasilkan keterampilan dan kemampuan pada anak-anak. (kompetensi). Pasal 14 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pelatihan yang ditujukan kepada anak-anak dari lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui penyediaan insentif pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan rohani, sehingga anak memiliki persiapan dalam memasuki sekolah (Mukhtar, 2018). Seperti yang diketahui bahwa pada saat itu juga dikenal sebagai Zaman Emas (*Golden Age*), di mana perkembangan anak terjadi sangat cepat dan waktu yang paling penting untuk membentuk karakter anak (Nurul. K, dkk, 2022). Metode belajar di PAUD berbeda dari metode Studi di pendidikan tinggi, di mana salah satu metode pembelajaran ini sangat unik dan disertai dengan kegiatan yang menyenangkan. Semua kegiatan yang disajikan kepada anak seyogyanya dapat mengoptimalkan pertumbuhan anak, melalui kegiatan ini anak dapat melakukan dengan senang hati dan secara sukarela. Bermain adalah “pekerjaan” yang membutuhkan banyak waktu dan sering dilakukan oleh anak-anak. (Nuryati, 2022)

Kegiatan yang menyenangkan adalah salah satu kebutuhan anak, anak-anak belajar dengan mengeksplorasi lingkungan. Aktivitas menyenangkan bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis dan menerangi otak anak. Khususnya anak usia prasekolah adalah bermain, dan permainan menjadi alternatif untuk meningkatkan pertumbuhan anak, diyakini bahwa bahwa dapat meningkatkan kecerdasan Anak (Zulkifli, 2020). Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketika kita berpikir tentang anak-anak, selalu ada hubungan antara bermain dan permainan yang membutuhkan alat atau objek yang mencakup pendidikan. Hal ini dapat mendukung efek dari bermain dan belajar anak. Permainan adalah salah satu bentuk Aktivitas sosial mendominasi masa kanak-kanak. Ini menyebabkan lebih banyak anak-anak. Luangkan waktu bermain dengan teman-temannya di luar rumah daripada melakukan kegiatan lain. Permainan anak-anak adalah bentuk kegiatan sukarela, kesenangan, dan bukan alasan untuk ingin mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut (Nuryati, 2022). Melalui kegiatan bermain juga dapat mengembangkan keterampilan mental, spiritual, linguistik, sosial dan motorik anak, dan yang paling penting yaitu dalam mendukung tahap perkembangan anak. Salah satu manfaat bermain adalah dapat

mengembangkan perkembangan kognitif anak-anak (Ashadi, 2022)

Pada dasarnya, perkembangan kognitif sebagai salah satu dari perkembangan anak usia dini adalah salah satu aspek yang memainkan peran penting dalam kehidupan belajar. Perkembangan kognitif mengacu pada berbagai perubahan dalam proses berpikir sepanjang siklus hidup anak dari konsepsi hingga usia delapan tahun (Khadijah, 2016). Kemampuan kognitif anak penting untuk dikembangkan karena fungsinya tidak dapat dihapus dari kehidupan seseorang sepanjang hidupnya. Kemampuan kognitif termasuk kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan objek yang ditangkap oleh panca sensorik. (Pansitung et al., 2021)

Belajar menggunakan perantara dapat menarik perhatian anak dan membuat anak berkonsentrasi lebih lama. Pembelajaran mediator atau juga dapat disebut media dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat memberikan kesenangan bagi anak-anak dan menciptakan pembelajaran aktif dan efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memfasilitasi pengiriman materi dalam proses belajar. Media pembelajaran memiliki banyak jenis dan dapat dibuat dari berbagai bahan. Salah satu bahan pembuangan atau bagian longgar yang ada di sekitarnya. *Loose Part* adalah salah satu media yang mudah ditemukan dan dapat digunakan dalam proses belajar anak usia dini. Selain itu, penggunaan bagian longgar sebagai media belajar dapat menekan biaya yang dihabiskan.

Bagian-bagian longgar adalah bahan-bahan terpisah yang dapat dipasang dan di dalam kopot, atau dikombinasikan dengan benda-benda lain sehingga mereka dapat menciptakan bentuk. Bahan bagian longgar seperti logam, bahan plastik, kayu, bahan alami dan banyak lagi. Penggunaan media yang longgar ini dapat memberi anak-anak kebebasan untuk menciptakan, memiliki rasa keindahan, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dan dapat membayangkan.

Pembelajaran dengan menggunakan perantara tersebut dapat menarik perhatian anak dan membuat anak konsentrasi lebih lama. Perantara pembelajaran atau bisa juga disebut dengan media dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat memberikan kesenangan bagi anak serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk memfasilitasi guru dalam menyampaikan pesan atau materi pengajaran kepada siswa dalam proses belajar di kelas (Sumarseh & Eliza, 2022). Guru adalah salah satu pendukung pendidikan berkualitas, di mana guru ditugaskan dengan merencanakan dan melakukan proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Christianti (2012:6) mengatakan guru harus memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi dan dapat meningkatkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan untuk menghasilkan anak-anak yang kreatif. Salah satu kunci sukses belajar terletak pada guru yang berkualitas. Selain guru yang berkualitas, ada kebutuhan untuk belajar yang menarik bagi anak dengan

melibatkan benda-benda yang ada di sekitar anak dengan cara yang konkret. (APE).

Guru merupakan salah satu penunjang mutu pendidikan, dimana guru bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Christianti dalam Nurul k., dkk (2:2022) mengatakan guru harus memiliki imajinasi dan kreativitas yang tinggi serta mampu meningkatkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan sehingga menghasilkan anak yang kreatif. Salah satu kunci utama keberhasilan pembelajaran adalah terletak pada guru yang berkualitas. Di samping guru yang berkualitas, maka diperlukan adanya pembelajaran yang menarik bagi anak dengan melibatkan benda-benda yang terdapat di sekitar anak secara kongkrit yaitu Alat Permainan Edukatif (APE).

Media pembelajaran banyak jenisnya dan bisa dibuat dari berbagai macam bahan. Salah satunya dari bahan-bahan lepasan atau loose part yang ada dilingkungan sekitar. Loose Part merupakan salah satu media yang mudah ditemui dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu penggunaan loose part sebagai media pembelajaran dapat menekan biaya yang dikeluarkan.

Loose part merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan di copot, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk. Bahan-bahan loose part seperti logam, bahan plastic, kayu, bahan alam dan masih banyak lagi. Penggunaan media loose ini dapat memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, memiliki rasa keindahan, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi,

dan mampu berimajinasi(Kemdikbud, 2020).

KAJIAN TEORITIK

1. APE Dalam Perkembangan Anak Usia Dini

Penggunaan APE dalam kegiatan belajar anak usia dini dimaksudkan untuk membuat alat bermain seperti itu sebagai perantara atau pemancar pesan yang biasanya berisi nilai-nilai pembelajaran dan pendidikan, secara luas menggunakan metode tertentu. Beberapa tujuan dan manfaat menggunakan APE dalam kegiatan belajar anak usia dini adalah sebagai berikut.

2. Tujuan penggunaan APE untuk anak usia dini

Aktivitas belajar anak-anak diintegrasikan melalui kegiatan bermain, sehingga kegiatan bermain seperti itu perlu menarik minat dan perhatian anak usia dini. Penggunaan permainan pendidikan dalam pembelajaran anak usia dini bertujuan untuk:

- a. Sumber pembelajaran yang mampu menjadi media/mediator untuk nilai informasi pembelajaran dan pendidikan yang akan disampaikan kepada anak
- b. Menarik minat dan perhatian anak-anak, melalui warna dan bentuk yang menarik
- c. Merangsang aspek-aspek perkembangan yang dioptimalkan selama usia dini

- d. Menjelaskan informasi tentang materi kegiatan belajar yang disampaikan kepada anak
- e. Memberikan kekuatan baru melalui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk kegiatan belajar yang menyenangkan melalui pengalaman bermain berkualitas, menggunakan alat-alat bermain pendidikan sebagai media belajar untuk AUD.

3. Losse Part

Losse part dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan Masalah, Kreativitas, Konsentrasi, Fine Motorics, Roughly Motoric, Science (Science), Pengembangan Bahasa (Literasi), Seni (Art), Logik Berpikir Matematika (Matematika), Teknik (Engineering), Teknologi (Teknologi). (Mathematics, 2016)

Media yang baik adalah media yang dapat menarik minat anak-anak dalam belajar sehingga kreativitas mereka tumbuh. Media membutuhkan alat untuk menyampaikan pesan. Jenis peralatan ini dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Salah satu dari mereka dapat dibuat dari bahan *losse part*. Bagian *losse part* adalah bahan limbah yang dapat dikombinasikan dengan bahan lain yang mudah diperoleh di sekitar kita. Ini disebut bagian longgar karena bahan yang digunakan adalah bahan yang berasal dari barang yang dibuang atau barang yang belum digunakan yang merupakan potongan atau bagian kecil yang mudah dibuang dan disatukan kembali. (Oktavia

Lestari & Karim Halim, 2022). Sedangkan berdasarkan Puspita (2019:19-20) media yang berasal dari *looseparts* adalah alat dan bahan sebagai bentuk aktivitas permainan, serta karakter.

Dapat disimpulkan bahwa media *losse part* adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan media permainan. Penggunaan *loose part* dalam pembelajaran PAUD dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda karena anak dapat berkreasi tanpa batas secara bebas.

4. Jenis Loose Part

Untuk itu agar mempermudah pendidik dalam pengelolaannya terutama dalam penataan lingkungan main, *looseparts* dibagi kedalam 7 jenis, antara lain:

- a. Bahan dasar alam: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dll
- b. Plastik : sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, dsb
- c. Logam: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok & garpu, aluminium, plat mobil, kunci, dsb
- d. Kayu dan bambu: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, dll
- e. Kaca dan keramik: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb
- f. Benang dan kain: kapas, kain perca, tali, pita, karet, dsb
- g. Bekas kemasan: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb

5. Kognitif

Keterampilan kognitif adalah salah satu bidang pengembangan keterampilan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak-anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. (AISYAH, 2020). Dua tokoh utama dalam teori konstruktivis adalah Jean Piaget dan Vygotsky. Kedua tokoh ini memberikan kontribusi besar dalam memberikan informasi tentang perkembangan kognitif pada anak-anak (Jend, 2020).

Dalam teori Piaget ada keyakinan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak bukanlah objek pasif dalam menerima pengetahuan, anak sangat aktif dalam membangun pengetahuan, sedangkan dalam teori Vygotsky mengasumsikan bahwa anak membangun pengetahuannya dalam konteks sosial. Anak secara aktif membangun belajarnya secara mandiri dalam konteks interaksi dengan pengasuh, keluarga atau komunitas dan masyarakat.

6. APE Bajai

Bebek ajaib adalah alat permainan pendidikan atau memiliki nilai edukatif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aspek utama dari permainan bebek ajaib adalah kognitif, tetapi permainan ini juga mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, bebek ajaib digunakan pada usia 4-5 tahun, karena permainan ini sesuai dengan tingkat keterampilan pada umur 4-5 tahun.

APE bajai ini bertemakan hewan dengan sub tema bebek, jadi dalam APE ini menjelaskan bagaimana hewan bebek, tahapan perkembangbiakan bebek, makanan bebek serta tempat dimana bebek hidup dll. Sangat banyak manfaat yang terkandung dalam APE ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah kepustakaan atau library research. metode yang di gunakan peneliti ini dipilih karena bertujuan agar menambah referensi terhadap guru-guru terkait dengan pengembangan kemampuan kognitif dengan menggunakan media bajai dari bahan *loose part* untuk pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini di fokuskan pada alat permainan edukatif untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru AUD. Penelitian yang diambil ini diharapkan dapat mempengaruhi perkembangan APE untuk kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun. Langkah- langkah yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menentukan ide atau gagasan awal APE bebek Ajaib (BAJAI) yang dibutuhkan oleh guru anak usia dini, mempertimbangkan manfaat APE Bebek Ajaib (BAJAI) yang akan diperoleh, mencari referensi yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan melalui buku, jurnal , Video dan referensi lainnya yang relevan, menulis dengan fokus inti penelitian yang ditentukan yaitu khusus mengenai APE Bebek Ajaib (BAJAI) dan diharapkan mendapatkan hasil penelitian

dengan pengolahan dan pengorganisasian data dengan teori, metode serta analisis data. Teknik analisis data merupakan analisis isi untuk melihat kesesuaian dari topik yang sudah ditentukan sehingga didapatkan sebuah kesimpulan yang menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bebek ajaib adalah alat permainan pendidikan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Aspek utama dari permainan kacang ajaib adalah kognitif, tetapi permainan ini juga mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, bebek ajaib digunakan pada usia 4-5 tahun, karena permainan ini sesuai dengan tingkat keterampilan pada umur 4-5 tahun.

Permainan ini ber tema hewan di sekitar saya dengan sub-tema bebek, cara yang paling efektif untuk belajar yaitu dengan APE dengan bermain sambil belajar.

Masa kanak-kanak juga dikenal sebagai masa emas. Mereka belum mampu mengembangkan potensi yang ada secara mandiri, oleh karena itu dibutuhkan upaya seorang pendidik untuk mengoptimalkan semua aspek potensi anak. Seorang guru kreatif harus mampu mendorong anak, sehingga anak akan memahami potensi di dalamnya, untuk memiliki kemajuan yang cepat.

APE memberikan banyak manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dan dapat memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar mereka. Menurut Cahyani, Educational Play Tools (APE) memiliki beberapa manfaat, yaitu: (a)

perkembangan aspek fisik; (b) perkembangan bahasa; (c) pembangunan aspek kognitif, (d) pengembangan aspek sosial.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa APE memiliki banyak manfaat yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dengan melibatkan APE di sekitar anak untuk mendukung pertumbuhan mereka. Nuraini (2009:59) mengatakan bahwa anak-anak berpikir melalui benda-benda beton. Anak-anak mengingat apa yang mereka lihat, memegangnya. Ini akan lebih akurat dan dapat diterima oleh otak anak, selama objek yang merupakan sumber pemikiran logis ada dalam istilah konkret. Jadi penggunaan APE dalam proses belajar sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Regio Emilia mengatakan peran guru dalam pembelajaran anak usia dini kompleks. Selain aktif sebagai pendidik, peran utama guru adalah sebagai belajar bersama anak. Selain itu, guru juga peneliti dan sebagai peneliti guru harus hati-hati mendengarkan, mengamati dan mendokumentasikan kerja anak dan pertumbuhan masyarakat untuk merangsang pemikiran dan kolaborasi anak.

Belajar yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak dapat dicapai jika guru memahami bagaimana menggunakan APE sebagai bahan pendidikan untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak, karena anak belajar menggunakan objek nyata dan tidak mampu berpikir secara abstrak. Tidak hanya pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan yang diperoleh oleh anak, tetapi secara tidak langsung guru sudah merangsang keterampilan motoriknya, anak dapat mengenali warna dan berbagai bentuk sehingga peran guru dalam proses belajar masa kecil sangat penting.

APE untuk anak-anak biasanya dapat dikategorikan menjadi beberapa kriteria, di antaranya: alat permainan eksplorasi, instrumen permainan manipulatif, alat bermain sensorimotor, alat permainan sosial, alat motorik kasar dan alat bermain untuk musik dan gerakan serta peralatan bermain seni halus. Jadi bisa dikatakan APE magic duck termasuk dalam kategori alat permainan eksplorasi karena alat permainan ini membantu anak-anak menemukan pengalaman baru (Nurfadilah et al., 2021).

Adapun cara pembuatan APE Bebek ajaib yaitu:

Alat dan Bahan:

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Kardus | 6. Cat Warna |
| 2. Botol Minum Yakult | 7. Lem |
| 3. Stik Eskrim | 8. Gunting |
| 4. Perekat | 9. Tutup Botol |
| 5. Pita Bekas | 10. Pensil |
| | 11. Mainan Telur Bebek |

Cara Pembuatan APE :

- Potong $\frac{1}{2}$ dari bagian kiri bawah ardu dengan cutter, kemudian beri kardus tambahan di sisi bagian kardus utama agar memudahkan telur keluar dari dalam kardus.
- Potong bagian kardus dalam 10 lubang berbentuk segi empat.
- Potong bentuk seperempat yang ada di gambar ini lalu ditempelkan di kardus utama di sisi kiri dan kanan kardus.

- Lalu hias kardus yang sudah di jadi dengan pita-pita bekas sesuai yang diinginkan.
- Gambar bebek yang sudah di print tadi lapiasi dengan kardus hingga terlihat kokoh agar tidak mudah rusak
- Kemudian tempelkan gambar tersebut di depan kardus susun sesuai dengan cara perkembangan biakan bebek lalu di beri perekat agar anak bisa menyusun sesuai tahap perkembangbiakan bebek.
- Siapkan juga huruf di tutup botol untuk menyusun kata yang akan ditempel pada stick es krim
- Setelah itu siapkan botol Yakult yang sudah di cat lalu tempelkan dengan lem tembak di atas kotak-kotak kecil di atas.
- Kemudian kasih angka pada tiap-tiap kotak kecil tersebut. Hingga seperti gambar dibawah ini



Cara Penggunaan APE:

- Anak mengambil salah mainan telur bebek, lalu anak tersebut menyebutkan angka yg ada pada telur sebut baik menggunakan bahasa inggris atau bahasa Indonesia, setelah itu meminta anak memasukkan telur pada kotak" kecil sesuai angka yang sama pada kotak tersebut.
- Kita dapat menjelaskan bagaimana cara perkembangan biakan bebek mulai dari

telur, anak bebek sampai menjadi dewasa. Kemudian kita menjelaskan sedikit tentang makanan bebek. Lalu kita meminta anak menempelkan urutan perkembangbiakan bebek.

3. Menyusun kata, dimana anak mencari huruf bebek dan *duck*, lalu meminta anak memasukkan huruf yang diambil tadi yg berada disebelah kotak" kecil, lalu dimasukkan ke botol Yakult yang sudah disediakan.
4. Setelah anak bermain bebek pintar, lalu ajak anak melakukan gerak tentang bebek

APE bebek ajaib mempunyai beberapa manfaat:

- a. Anak mampu mencocokkan benda sesuai angka
- b. Anak mampu berfikir untuk memecahkan masalah
- c. Anak mampu mengelola emosinya dalam menyelesaikan tugas
- d. Anak mampu melatih kemampuan motorik kasar pada anak
- e. Anak mampu mengembangkan kemampuan bahasa dengan menyebutkan bahasa inggris tentang permainan tersebut
- f. Anak mampu mengekspresikan diri dengan sebuah seni
- g. Anak mampu mengetahui ciptaan tuhan.

Bebek ajaib ini bermanfaat untuk enam aspek perkembangan anak: aspek kognitif, nilai-nilai agama dan moral, emosi sosial, motorisme, bahasa, dan seni, tetapi para peneliti berfokus pada kemampuan kognisi

yang hadir dalam alat permainan pendidikan anjing ajaib ini.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, yaitu melalui konsentrasi pelatihan pada anak, keterampilan proses sanitasi anak dibentuk melalui proses mengamati, berkonsultasi, menginformasikan, mendiskusikan, berkomentar dan berkomunikasi. (Syekh & Cirebon, 2020).

Aspek perkembangan kognitif merupakan proses berpikir anak dan menemukan solusi dari apa yang dipikirkan, Nurul khaira (2022) Mengatakan bahwa anak berfikir melalui benda yang konkret.

Kemampuan kognitif anak-anak tidak akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya rangsangan dari lingkungan sekitarnya, oleh karena itu kita sebagai orang dewasa harus merancang dan merancang rangsang yang baik untuk anak sehingga dorongan yang diberikan kepada anak dapat menciptakan hal-hal yang baik, rangsangan yang diberikan juga tidak dapat diabaikan, dorongan anak harus sesuai dengan usia atau kemampuannya. Itulah sebabnya APE digunakan sebagai media stimulasi atau belajar di masa kanak-kanak.

Bebek ajaib ini dimaksudkan untuk anak-anak berusia 4-6 tahun, mengapa? Karena dalam STTPA PAUD dijelaskan bahwa pada usia 4-5 tahun lingkup perkembangan anak mampu mengetahui konsep bilangan, mengetahui bilangan domba, serta mengetahui huruf domba. APE memiliki banyak manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak untuk mendukung pertumbuhan mereka

(Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Alat permainan pendidikan ini terbuat dari bahan bagian rugini di mana ada beberapa jenis bahan yang digunakan dan bahan alami dll. Permainan pendidikan sangat efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, sangat disarankan dalam belajar di taman kanak-kanak untuk menggunakan Alat Permainan Pendidikan karena dengan kami menggunakan Alat Game Pendidikan guru kami dapat memaksimalkan kesejahteraan kognitif anak-anak sesuai dengan tingkat mereka (Ashadi, 2022). Kebutuhan anak adalah bermain sesuai dengan hak-hak anak yang harus dipenuhi. Bermain adalah penting untuk kesehatan dan kesejahteraan, dan kreativitas, imajinasi, kepercayaan diri, peningkatan diri, kekuatan dan keterampilan fisik, sosial, kognitif dan emosional untuk membantu anak-anak potensi penuh mereka. Ini adalah alasan utama untuk memilih media yang akan digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak.

Media *Loose Parts* menurut Yukananda, adalah bahan alami karena merupakan media yang merupakan dasar dari bahan alami, yang berasal dari lingkungan, diproses dan sengaja digunakan untuk mendukung kegiatan belajar. Bahan-bahan alami seperti batu, pohon, cabang, biji-bijian, daun kering, ek menengah dan bambu dianggap aman untuk anak-anak (Rapiatunnisa, 2022).

Dari hasil penelitian (Valentina Dewi et al., 2023) dijelaskan bahwa telah ditunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif

anak-anak dalam aspek pembelajaran dan pemecahan masalah setelah menggunakan pembelajaran dengan bagian media yang longgar. Ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan memecahkan masalah setelah memberikannya pembelajaran dengan bagian media yang longgar dibandingkan dengan kemampuan anak-anak yang tidak diberikan media pembelajaran. Sudah terbukti bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak-anak dalam aspek pemikiran logis dari masalah setelah menggunakan pembelajaran dengan bagian media yang longgar. Ini berarti bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek belajar dan memecahkan masalah setelah memberikannya pembelajaran dengan bagian media yang longgar dibandingkan dengan kemampuan anak-anak yang tidak diberikan media pembelajaran.

Anak-anak yang cenderung menikmati bermain daripada belajar akan memiliki skor yang lebih rendah daripada mereka yang suka belajar. Ini akan mempengaruhi hasil dan perolehan informasi yang diperoleh oleh anak. Penggunaan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi pembelajaran anak saat bermain dapat membantu anak-anak meningkatkan minat mereka dalam belajar (Juliana et al., 2022).

Karena media *loose parts* menciptakan kreasi tak berujung seperti diri seorang anak, mendorong keinginan untuk kreativitas yang mendalam, dan membangkitkan minat anak-anak terhadap lingkungan. Anak mengoptimalkan lima indeksinya, mencatat semua kegiatan yang

terjadi, dan mendapatkan pengalaman (Mastuinda et al., 2020).

Maka, dapat dikatakan bahwa media bahan lossepart mempunyai pengaruh terhadap perkembangana anak yang dapat menambah pengetahuan cara berfikir anak untuk memecahkan sebuah masalah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Peran guru sangat berperan penting terhadap potensi yang akan dimiliki oleh anak maka dari itu guru harus mempunyai kreativitas yang tinggi agar dapat menciptakan peserta didik yang potensial, karena guru mempunyai tugas penting untuk memegang peran dan merancang salah satunya yaitu membentuk dan menciptakan bakat atau potensi yang ada pada diri anak. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat bagaimana guru merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien, karena untuk mencapai proses pembelajaran yang berhasil pasti ditentukan oleh bagaimana gurunya menjalankan proses belajar mengajar. Tujuan dari peningkatan kemampuan kognitif anak yaitu agar bisa menciptakan pola pikir atau cara berpikir bagaimana anak dapat memecahkan masalah. Penelitian ini menggunakan media *loose part* sebagai bahan alat permainan edukatif, karena *loose part* bahan yang mudah dijangkau oleh para guru, salah satunya seperti APE bebek ajaib ini, yang di mana dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dalam APE tersebut mempunyai nilai edukatif yang dapat meningkatkan atau menambah kemampuan kognitif anak sesuai tahapannya yaitu usia 4-5 tahun. Bebek ajaib Ini yang diutamakan adalah

bagaimana memotivasi anak agar mereka mau melakukan segala kegiatan dengan penuh percaya diri dan mandiri dalam memecahkan sebuah masalah yang akan dihadapi. Hasil dari penelitian ini memiliki banyak kelebihan atau manfaat yang dapat guru PAUD terapkan di dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- AISYAH, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Jend, J. (2020). *Universitas Negeri Gorontalo Press Anggota IKAPI*. www.ung.ac.id
- Juliana, F., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tkit Ash-Sholihah Tambelang. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 5(3), 563–574.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pengelolaan Looseparts*. 1–21.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). *Standar Nasional Pendidikan*

- Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76.
[https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf)
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. In *Perdana Publishing*.
- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 90–96.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>
- Mathematics, A. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 1–23.
- Mukhtar, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.
- Nurul N. (2022). Tinjauan Terhadap Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Oleh Guru di TK Al-Azhar SIEM. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2)
- Nuryati, N. (2022). Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mahasiswa Paud. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 536.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13121>
- Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279.
<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Pansitung, M., Ra, D. I., & Kabupaten, K. (2021). *Pendahuluan. XVII*, 25–32.
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26.
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Sumarseh, & Eliza, D. S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 65–75.
- Syekh, I., & Cirebon, N. (2020). *Alat permainan edukatif (ape)*.
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>