ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i3.9711

ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS *LOOSE PARTS* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KB PELANGI HARAPAN

Analysis of Loose Parts-Based Learning on the Cognitive Development of Early Childhood at KB Pelangi Harapan

Dewi Retnowati & Itsnaini Muslimati Alwi
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
retnowatid06@gmail.com; itsnaini.alwi@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 9, 2026	Apr 6, 2026	Apr 18, 2026	Apr 23, 2026

Abstract

Although loose parts-based learning has increasingly received attention in early childhood education, studies that specifically examine its implementation in relation to the cognitive development of children within particular early childhood education institutions remain relevant to be developed. This study aims to analyze the implementation of loose parts-based learning on the cognitive development of early childhood children at KB Pelangi Harapan. This study employed a descriptive qualitative method with data collection techniques consisting of observation, interviews, and documentation, with the research subjects including teachers and students at KB Pelangi Harapan. The findings showed that loose parts-based learning was able to stimulate children's cognitive development, particularly in recognizing the shapes and sizes of objects, grouping objects, counting simple quantities of objects, and arranging various objects into certain forms according to the children's imagination. In addition, play activities using loose parts also increased children's activeness, creativity, and ability to solve simple problems. The teacher's role as a facilitator in providing learning

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

materials and giving guidance during play activities also became an important factor in supporting successful learning. The conclusion of this study confirms that loose parts-based learning is an effective strategy for supporting the cognitive development of early childhood children and strengthening play-based learning practices in early childhood education institutions.

Keywords: Loose Parts; Cognitive Development; Early Childhood; Play-Based Learning; Children's Creativity

Abstrak: Meskipun pembelajaran berbasis *loose parts* semakin mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini, kajian yang secara khusus menelaah penerapannya terhadap perkembangan kognitif anak di konteks lembaga pendidikan usia dini tertentu masih relevan untuk dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran berbasis *loose parts* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di KB Pelangi Harapan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan subjek penelitian meliputi guru dan anak didik di KB Pelangi Harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak, terutama dalam mengenal bentuk dan ukuran benda, mengelompokkan objek, menghitung jumlah benda sederhana, serta menyusun berbagai benda menjadi bentuk tertentu sesuai dengan imajinasi anak. Selain itu, kegiatan bermain menggunakan *loose parts* juga meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana. Peran guru sebagai fasilitator dalam menyediakan bahan pembelajaran dan memberikan arahan selama kegiatan bermain turut menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* merupakan strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini serta memperkuat praktik pembelajaran berbasis bermain di lembaga pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Loose Parts*; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini; Pembelajaran Berbasis Bermain; Kreativitas Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap yang sangat mendasar dalam kehidupan seorang anak. Proses pendidikan pada masa ini bertujuan untuk membina anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian berbagai bentuk stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Kalsum et al., 2023). Pendidikan pada usia dini menjadi fondasi penting karena merupakan masa kritis yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, khususnya dalam aspek kognitif (Supiyardi et al., 2024).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam diri manusia yang perlu dipahami. Hal ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, serta memecahkan masalah, termasuk dalam mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, pola, angka, dan hubungan sebab-akibat (Handayani et al., 2025).

Kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini yang berkembang melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan eksplorasi dan pengalaman langsung (Alfadhilah, 2025).

Dalam praktiknya, pembelajaran di PAUD masih sering berpusat pada guru dan menggunakan media yang terbatas, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak (Gea & Zega, 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif anak. Salah satu media yang mulai banyak digunakan adalah *loose parts*, yaitu berbagai benda lepas yang dapat dipindahkan, disusun, dan dimanipulasi sesuai imajinasi anak (Wahyuningsih et al., 2020). Apabila stimulasi yang diberikan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, maka kemampuan berpikir mereka dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini.

Pada masa awal kanak-kanak, anak memiliki kemampuan meniru yang tinggi dan cenderung belajar secara aktif. Mereka membangun pengetahuan melalui kegiatan bermain, mengeksplorasi hal-hal baru, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang besar (Fasya & Alwi, 2025). Untuk mendukung karakteristik tersebut, diperlukan aktivitas bermain yang tepat dan bermakna (Suhayati & Watini, 2024). Kegiatan bermain ini dapat memanfaatkan berbagai bahan dan alat edukatif, salah satunya adalah penggunaan permainan *loose parts* yang dapat merangsang perkembangan anak. Permainan *loose parts* mengacu pada berbagai bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan didesain ulang. bahan-bahan tersebut dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun dipadukan dengan bahan lainnya. Sejak usia dini, bahan permainan *loose parts* harus diperkenalkan kepada anak-anak menggunakan bahasa sederhana yang umum ditemukan di lingkungan mereka (Aulia & Rofi'ah, 2025).

Istilah "*Loose Parts*" berasal dari bahasa Inggris dan berarti "bagian-bagian yang tersebar." Dalam permainan, "*Loose Parts*" merujuk pada material yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, disusun, dipisahkan, dan digabungkan kembali dengan berbagai cara (Casey & Robertson, 2016; Nicholson, 1971). Material ini tidak memiliki fungsi atau tujuan yang tetap, sehingga dapat digunakan secara mandiri maupun dipadukan dengan bahan lainnya. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreatif yang tak terbatas untuk kegiatan pembelajaran dan menginspirasi kreativitas anak-anak (Haryanto & Twiningsih, 2024).

Berdasarkan berbagai penelitian, pembelajaran berbasis *loose parts* terbukti memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Secara konseptual, *loose parts* merupakan media bermain terbuka (*open-ended materials*) yang memungkinkan anak untuk memanipulasi, mengombinasikan, dan mengeksplorasi berbagai objek secara bebas. Aktivitas ini selaras dengan teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Haryanto & Twiningsih, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* di lingkungan bermain luar ruang mendorong anak untuk lebih aktif dalam eksplorasi dan pengembangan konsep kognitif melalui pengalaman langsung (Spencer et al., 2019). Selain itu, (Gibson et al., 2017) dalam studi tinjauan sistematisnya menemukan bahwa penggunaan *loose parts play* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak melalui aktivitas bermain yang bersifat terbuka dan kreatif.

KB Pelangi Harapan sebagai salah satu lembaga PAUD berupaya menerapkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi peserta didiknya, salah satunya melalui pendekatan berbasis *loose parts*. Penelitian ini berfokus pada implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* serta implikasinya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada anak usia dini.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi praktis, seperti Pengembangan strategi pembelajaran berbasis bermain yang lebih variatif,optimalisasi peran guru sebagai fasilitator,serta pemanfaatan lingkungan belajar yang lebih kaya dan stimulatif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di KB Pelangi Harapan, khususnya dalam mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal dan berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya terkait penerapan pembelajaran berbasis *loose parts* serta pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan

sebagai instrumen kunci dan pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan (Sugiyono, 2019).

Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami proses pembelajaran secara lebih komprehensif melalui observasi terhadap aktivitas belajar dan interaksi anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, sebagaimana dijelaskan oleh Moleong, penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman makna, proses, dan pengalaman subjek penelitian (Moleong, 2017). sehingga sangat sesuai digunakan untuk mengkaji pengalaman belajar anak saat menggunakan media *loose parts*. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai bagaimana pembelajaran tersebut diterapkan serta dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Pelangi Harapan, Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan. Lokasi penelitian dipilih karena lembaga tersebut mulai memanfaatkan berbagai bahan dari lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak dalam kegiatan bermain dan belajar. Penelitian ini berlangsung pada semester genap di tahun ajaran aktif saat ini

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berada di kelompok bermain KB Pelangi Harapan, serta guru kelas yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, anak dan guru yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* dipilih sebagai sumber data utama penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media *loose parts*. Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat bagaimana anak menggunakan berbagai benda yang tersedia untuk bermain, bereksplorasi, serta membangun berbagai konsep pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif mereka. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mengidentifikasi interaksi antara guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik dibandingkan teknik lain, karena tidak terbatas pada orang tetapi juga objek-objek alam lain.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru terkait penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran, serta pandangan mereka terhadap perkembangan kognitif anak. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta untuk mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam (Sugiyono, 2019).

Dokumentasi berperan sebagai sumber tambahan guna memperkuat data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Dokumentasi dapat berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan harian, maupun arsip lain yang relevan dengan penelitian. Teknik dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data yang berbentuk catatan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Arikunto, 2014).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses memilih, memfokuskan, serta menyederhanakan data yang diperoleh selama penelitian. Pada tahap ini, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian mengenai pembelajaran berbasis *loose parts* dan perkembangan kognitif anak.

HASIL

Implementasi Pembelajaran Berbasis Loose Parts pada KB Pelangi Harapan

Berdasarkan hasil observasi tersebut, implementasi media *loose parts* di Kelompok Bermain Pelangi Harapan menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Anak tidak hanya terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks melalui aktivitas eksplorasi, percobaan, dan pemecahan masalah sederhana.

Dalam praktiknya, pembelajaran memanfaatkan berbagai bahan sederhana dari lingkungan sekitar, seperti batu kecil, daun, tutup botol, stik es krim, dan potongan kayu. Penggunaan bahan terbuka (*open-ended materials*) ini memungkinkan anak untuk bereksplorasi secara bebas, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kreatif, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Guru mengungkapkan: *"Kami sengaja menggunakan bahan yang ada di sekitar agar anak lebih mengenal lingkungannya. Dari situ mereka belajar bentuk, warna, dan cara*

mengelompokkan benda secara alami." Melalui kegiatan tersebut, anak mampu mengenali serta membedakan bentuk, ukuran, dan warna, sekaligus memahami konsep pengelompokan berdasarkan karakteristik tertentu.

Dalam kegiatan bermain menggunakan *loose parts*, anak terlihat mampu mengenali dan membedakan berbagai bentuk, ukuran, serta warna dari benda-benda yang digunakan. Mereka juga mulai memahami konsep pengelompokan berdasarkan karakteristik tertentu, seperti mengelompokkan benda berdasarkan jenis atau ukurannya. Selain itu, anak menunjukkan kemampuan dalam menyusun pola sederhana dan menciptakan bentuk-bentuk baru, yang mencerminkan berkembangnya daya imajinasi serta kreativitas. Kemampuan berpikir logis anak juga mulai terlihat ketika mereka mencoba berbagai cara untuk menyusun atau menyeimbangkan benda agar tidak mudah jatuh.

Respon anak terhadap pembelajaran ini sangat positif. Mereka terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat langsung dalam setiap kegiatan. Tingginya ketertarikan anak berdampak pada meningkatnya partisipasi serta kualitas interaksi selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan mencocokkan tutup botol berwarna, misalnya, anak tidak hanya belajar mengenal warna, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan serta ketelitian. Guru menyatakan: *"Kegiatan sederhana seperti mencocokkan warna ternyata membuat anak lebih fokus dan senang, karena mereka merasa seperti bermain, bukan belajar."*

Peran guru dalam implementasi *loose parts* juga sangat penting, yaitu sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi melalui pertanyaan terbuka, arahan sederhana, serta dukungan yang mendorong anak untuk berpikir lebih kritis. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang mereka hadapi selama bermain. *agar anak berpikir sendiri. Dengan begitu mereka lebih paham karena menemukan sendiri jawabannya."* Pendekatan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi sekaligus memastikan kegiatan tetap terarah dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* di Kelompok Bermain Pelangi Harapan efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Oleh karena itu, implementasi *loose parts* dapat terus dikembangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran berbasis *loose parts* di KB Pelangi Harapan diterapkan dengan memanfaatkan berbagai bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar. Guru menggunakan benda-benda seperti batu kecil, daun, tutup botol, stik es krim, dan potongan kayu sebagai media belajar. Bahan-bahan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kreatif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.



Gambar 1. Anak merangkai batu kecil menjadi bentuk huruf

Penggunaan media *loose parts* bertujuan untuk menstimulasi perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak. Melalui aktivitas bermain yang fleksibel, anak didorong untuk menemukan ide, mencoba berbagai kemungkinan, dan mengekspresikan imajinasi mereka. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga anak dapat belajar tanpa tekanan, sekaligus mengembangkan aspek kognitif secara optimal.

Dalam penerapannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, terutama terkait dengan penggunaan bahan oleh anak. Anak terkadang masih perlu diarahkan agar menggunakan bahan secara aman dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu,

peran guru sangat penting dalam memberikan pendampingan, pengawasan, serta arahan agar kegiatan bermain tetap terstruktur, aman, dan memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di KB Pelangi Harapan, diketahui bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran anak. Guru menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan sederhana dari lingkungan sekitar dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Selain itu, anak terlihat lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan berbagai benda untuk membuat bentuk atau permainan tertentu.

Kegiatan yang dilakukan adalah aktivitas pembelajaran dengan media *loose parts* berupa tutup botol berwarna dan kertas yang telah diberi warna.



Gambar 2. Anak bermain mencocokkan tutup botol sesuai dengan warna

Anak-anak terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Mereka diminta untuk mencocokkan atau menempatkan tutup botol sesuai dengan warna yang ada di kertas. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok di atas alas bermain.Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat mengenal dan membedakan warna, melatih koordinasi mata dan tangan, mengembangkan kemampuan motorik halus, belajar fokus dan ketelitian dan meningkatkan kemampuan kognitif melalui pencocokan warna.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis *loose parts* terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, meliputi pengenalan konsep dasar, kemampuan

mengelompokkan, berhitung sederhana, pemecahan masalah, serta kreativitas berpikir. Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Hal ini ditegaskan oleh guru: *"Dengan loose parts, anak lebih bebas berekspresi dan belajar tanpa tekanan. Mereka terlihat lebih percaya diri dan kreatif."* Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *loose parts* layak dikembangkan sebagai strategi inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

PEMBAHASAN

Implikasi Pembelajaran Berbasis Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak pada KB Pelangi Harapan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak pada KB Pelangi Harapan yang diidentifikasi melalui berbagai indikator pembelajaran. Pengamatan ini difokuskan pada kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan ukuran benda, mengelompokkan benda, menghitung jumlah benda sederhana, memecahkan masalah, serta mengembangkan kreativitas berpikir. Setiap indikator diuraikan secara deskriptif berdasarkan aktivitas anak selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *loose parts*, sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Perkembangan Kognitif Anak dalam Pembelajaran Loose Parts

No	Indikator perkembangan kognitif	Deskripsi hasil pengamatan
1	Mengenal bentuk dan ukuran benda	Anak mampu mengenali berbagai bentuk benda seperti bulat, panjang, dan kecil melalui media loose parts
2	Mengelompokkan benda	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan jenis
3	Menghitung jumlah benda sederhana	Anak mampu menghitung jumlah benda yang digunakan dalam permainan
4	Memecahkan masalah sederhana	Anak mampu menyusun benda menjadi bentuk tertentu seperti rumah atau menara
5	Mengembangkan kreativitas berpikir	Anak mampu menciptakan berbagai bentuk permainan secara mandiri

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa anak menunjukkan kemampuan kognitif yang berkembang melalui kegiatan bermain menggunakan media *loose parts*. Anak tidak hanya menggunakan benda-benda tersebut sebagai alat bermain, tetapi juga mampu

mengembangkan berbagai ide kreatif serta memahami konsep-konsep sederhana yang berkaitan dengan perkembangan kognitif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* di KB Pelangi Harapan memiliki implikasi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain yang bersifat eksploratif, eksperimental, dan *problem solving* sederhana menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat dasar menuju tahap yang lebih kompleks. Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna (Piaget, 1972). Dalam hal ini, aktivitas bermain menggunakan *loose parts* menjadi media yang memungkinkan anak melakukan konstruksi pengetahuan secara mandiri (Sholihah et al., 2025).

Penggunaan bahan terbuka (*open-ended materials*) seperti batu, daun, dan tutup botol memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa batasan yang kaku (Haryanto & Twiningsih, 2024). Kondisi ini mendukung prinsip *play-based learning*, di mana bermain menjadi sarana utama dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Menurut Nicholson dalam teori *Loose Parts*, lingkungan yang menyediakan berbagai material terbuka akan meningkatkan kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir anak karena mereka memiliki kebebasan untuk memanipulasi dan mengombinasikan objek sesuai dengan ide mereka (Nicholson, 1971). Hal ini tampak dalam temuan penelitian, di mana anak mampu mengenali bentuk, warna, ukuran, serta mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu secara alami (Hendawaty et al., 2025).

Lebih lanjut, kemampuan anak dalam menyusun pola, menciptakan bentuk baru, serta mencoba berbagai strategi untuk menyeimbangkan benda menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir logis dan pemahaman hubungan sebab-akibat. Proses ini mencerminkan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini yang berada pada fase praoperasional, di mana anak mulai menggunakan simbol dan representasi dalam berpikir (Piaget, 1972). Ketika anak mencoba kembali setelah mengalami kegagalan, hal tersebut menunjukkan adanya proses *trial and error* yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran kognitif. Bruner juga menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika anak terlibat langsung dalam proses menemukan (*discovery learning*), sebagaimana terlihat dalam aktivitas bermain *loose parts (Aulia & Rofi'ah, 2025)*.

Respon positif yang ditunjukkan anak, seperti meningkatnya antusiasme, fokus, dan keterlibatan, mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, sehingga terjadi proses internalisasi pengetahuan secara lebih optimal (Vygotsky, 1978).

Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran ini menjadi faktor kunci yang memperkuat efektivitas implementasi *loose parts*. Guru memberikan *scaffolding* melalui pertanyaan terbuka, arahan, dan pendampingan yang membantu anak mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Konsep ini sejalan dengan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menyatakan bahwa anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (Vygotsky, 1978). Dengan tidak memberikan jawaban secara langsung, guru mendorong anak untuk berpikir kritis dan menemukan solusi secara mandiri.

Selain itu, pemanfaatan bahan dari lingkungan sekitar menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Anak dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata (Johnson, 2002). Dengan demikian, anak tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata.

Meskipun memberikan banyak manfaat, implementasi pembelajaran berbasis *loose parts* juga menghadapi beberapa kendala, terutama terkait dengan kebutuhan pengawasan terhadap penggunaan bahan oleh anak. Hal ini menunjukkan bahwa kebebasan eksplorasi tetap memerlukan kontrol dan pendampingan dari guru agar proses pembelajaran berjalan aman dan terarah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa aktivitas bermain berbasis *loose parts* memerlukan supervisi yang tepat untuk meminimalkan risiko sekaligus mengoptimalkan proses belajar anak (Casey & Robertson, 2016). Dengan demikian, keseimbangan antara kebebasan dan pengawasan menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran ini, di mana guru berperan dalam memastikan keamanan tanpa menghambat eksplorasi dan kreativitas anak (Bundy et al., 2009).

Dari sisi keterlibatan, pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan interaksi anak selama proses pembelajaran. Aktivitas bermain yang bersifat terbuka dan fleksibel memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menemukan solusi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan *child-led play* dalam penggunaan *loose parts* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan kognitif anak secara signifikan (Cankaya et al., 2023).

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis *loose parts* terbukti memberikan implikasi positif terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam aspek pengenalan konsep dasar, klasifikasi, berhitung sederhana, pemecahan masalah, serta kreativitas berpikir. Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat eksploratif, kontekstual, dan berpusat pada anak merupakan strategi yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, *loose parts* dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran berbasis loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di KB Pelangi Harapan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis loose parts memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak.

Temuan utama menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan berbagai kemampuan kognitif, seperti mengenal bentuk dan ukuran, mengelompokkan benda, menghitung jumlah benda sederhana, memecahkan masalah, serta mengembangkan kreativitas berpikir melalui kegiatan bermain. Anak juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi, ditandai dengan sikap aktif, antusias, serta kemampuan eksplorasi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Guru memberikan stimulasi melalui arahan dan tanya jawab sehingga membantu anak memahami konsep-konsep dasar secara lebih optimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini secara langsung menjawab tujuan penelitian bahwa

pembelajaran berbasis *loose parts* efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi penting, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, *eksploratif*, dan bermakna bagi anak.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan bahan-bahan sederhana dari lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan edukatif. Pembelajaran berbasis *loose parts* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu, secara metodologis penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat digunakan secara efektif untuk mengkaji perkembangan kognitif anak dalam konteks pembelajaran berbasis bermain.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta dilakukan pada berbagai lembaga PAUD yang berbeda agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Disarankan menggunakan pendekatan mixed methods atau eksperimen untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan menguji hubungan sebab-akibat secara lebih kuat.Penelitian selanjutnya perlu mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis *loose parts* tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, bahasa, dan motorik anak.

Perlu dilakukan penelitian longitudinal untuk melihat perkembangan kognitif anak dalam jangka waktu yang lebih panjang setelah penerapan pembelajaran berbasis *loose parts*. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan model atau desain pembelajaran berbasis *loose parts* yang lebih terstruktur dan sistematis sehingga dapat menjadi pedoman bagi pendidik PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education, 5*(1), 94–111. https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092

Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Aulia, R., & Rofi'ah, U. A. (2025). Implementasi Loose Part Berbasis Bahan Alam Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4–5 Tahun di RA Hidayatul Islamiyah Tuban. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education, 5*(2), 52–62. https://doi.org/10.51675/alzam.v5i2.1280

Bundy, A. C., Luckett, T., Tranter, P. J., Naughton, G. A., Wyver, S. R., Ragen, J., & Spies, G. (2009). The risk is that there is "no risk": A simple, innovative intervention to increase children's activity levels. *International Journal of Early Years Education, 17*(1), 33–45. https://doi.org/10.1080/09669760802699878

Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. *Journal of Intelligence, 11*(8), 151. https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151

Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose parts play: A toolkit*. Inspiring Scotland. https://www.inspiringscotland.org.uk/wp-content/uploads/2017/03/Loose-Parts-Play-web.pdf

Fasya, L. A., & Alwi, I. M. (2025). Kegiatan Outing Class Sebagai Sarana Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mardi Luhur. *ARZUSIN, 5*(2), 787–802. https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5528

Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 209–219. https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622

Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2*(10), 260–265. https://doi.org/10.5281/zenodo.15447142

Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(2), 54–64. https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362

Hendawaty, N., Rini, R. Y., Risna, I., Nur, M., & Kurniawati, D. A. (2025). Penerapan Media Kolase Batu Warna dalam Pembelajaran Matematika Awal pada Anak Usia 4–5 Tahun. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(2), 721–729. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2460

Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(4), 94–113. https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Cross-case data analysis. In *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed., pp. 100–104). SAGE Publications.

Moleong, J. L. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture, 62*(1), 30–34.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books. https://www.hachettebookgroup.com/titles/jean-piaget/the-psychology-of-the-child/9780465095001/?lens=basic-books

Sholihah, M., Yayuk, E., & Anshory AM, I. (2025). Menstimulasi Creative Thinking Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Loose Part Berbasis Project Based Learning. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 11*(2), 99–109. https://doi.org/10.24235/awlady.v11i2.22618

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suhayati, Y., & Watini, S. (2024). Implementasi Model ASYIK Dalam Meningkatkan Literasi Sains dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 7*(2), 562–578. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.3142

Supiyardi, S., Andrivat, Z., Tjasmini, M., & Hasanah, A. (2024). Pendidikan Karakter: Membangun Fondasi Moral dan Etika melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Action Research Journal Indonesia (ARJI), 6*(2), 76–87. https://doi.org/10.61227/arji.v6i2.164

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576292

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The utilization of loose parts media in STEAM learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal, 2*(2), 1–5. https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326