



## PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BERBASIS LOOSE PART

Nur Laily Zakiyah<sup>1</sup>, Akhmad Iqbal<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah, Indonesia

E-mail [nurlailyzakiyah14@gmail.com](mailto:nurlailyzakiyah14@gmail.com)

### ABSTRACT

*Early childhood, defined as the developmental phase from birth to six years of age, is recognized as a critical period for shaping children's cognitive abilities. Raudhatul Athfal (RA) is an Islamic early childhood education institution for children aged four to six, emphasizing active learning through play that stimulates all sensory systems. Cognitive development during this stage is essential, involving processes that enhance problem-solving skills and logical thinking. This study focuses on the use of loose parts as an educational medium to foster creativity and cognitive growth in children at RA Ar-Raihan. Loose parts facilitate experimentation and imaginative play, allowing children to engage in critical thinking and problem-solving activities. The research explores the planning, implementation, and evaluation of loose parts activities aimed at promoting cognitive development. The goal is to provide insights for teachers and educators on enhancing children's cognitive skills through engaging play. The expected outcomes include improvements in logical reasoning, creativity, and socio-emotional skills among young learners. Ultimately, the study aims to offer an empirically supported framework for improving early childhood education through innovative, hands-on learning approaches that utilize local resources and encourage active participation.*

**Keywords:** *Cognitive, Loose parts, Learning media*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan loose parts sebagai media edukasi dalam mendorong kreativitas dan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Ar-Raihan. Anak usia dini, yang didefinisikan sebagai fase perkembangan sejak lahir hingga enam tahun, merupakan periode penting untuk membentuk kemampuan kognitif, termasuk keterampilan pemecahan masalah dan berpikir logis. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan observasi langsung, wawancara dengan guru, dan pengumpulan dokumentasi kegiatan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi tema utama terkait penggunaan loose parts. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini mencakup peningkatan penalaran logis, kreativitas, dan keterampilan emosional-sosial di kalangan anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pendidik tentang pentingnya pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan sumber daya lokal dan mendorong partisipasi aktif dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci : Kognitif; Loose Part; Media Pembelajaran

Diterima: (20) Juni 2025 | Direvisi: 25 Juni 2025 | Disetujui: 30 Juni 2025

© (2025) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

## Pendahuluan

Anak usia dini atau early childhood adalah anak yang berusia antara lahir hingga enam tahun. Fase ini sangat penting dalam perkembangan individu, karena merupakan masa pembentukan karakter dan kemampuan dasar yang akan mempengaruhi kehidupan mereka di masa depan. Anak usia dini juga disebut masa kritis menekankan pentingnya

memberikan perhatian yang cukup terhadap pendidikan, perawatan, pengasuhan, layanan kesehatan, dan gizi. Jika kebutuhan-kebutuhan ini tidak terpenuhi selama periode ini, terdapat kekhawatiran bahwa pertumbuhan dan perkembangan optimal anak dapat terhambat (Dewi,2020: 182).

Menurut teori psikologi perkembangan, terutama yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak-anak pada usia ini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif, meskipun belum sepenuhnya mampu berpikir logis.(Putri, 2023) Penelitian neurologis juga menunjukkan bahwa pertumbuhan otak anak sangat pesat pada periode ini, sehingga pengalaman yang mereka dapatkan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan emosional mereka.Pengertian tersebut sejalan dengan teori psikologi perkembangan dan riset neurologi tentang pertumbuhan otak. Masa anak-anak merupakan fase yang sangat penting dan berharga, yang dijadikan sebagai fase pembentukan. Masa anak-anak sering di pandang masa emas bagi penyelenggara pendidikan. Artinya masa anak merupakan fase fundamental bagi perkembangan anak.(Sholichah, 2020)

Selain itu menurut maria montessori salah satu pendidik dan juga filsuf berpendapat bahwa seorang anak memiliki suatu pola perkembangan psikis yang merupakan embrio spiritual yang akan mengarahkan perkembangan psikis anak, Dalam Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja mengatakan bahwa anak usia taman kanak-kanak, perkembangan kognitifnya berada pada periode praoperasional, yaitu anak belum mampu menguasai mental secara logis.(Fauzia, 2023) periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional yaitu menggunakan kode atau benda lainnya untuk mewakili sesuatu yang lain sehingga anak mampu berimajinasi mengenai berbagai hal.(Yusuf, 2011) Dan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas.

Anak usia 2-7 Tahun berada pada tahap pra oprasional dimana anak dalam tahapan ini masih berfikir simbolik,logis dan memecahkan masalah serta bahasa sudah mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berfikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa. Kemampuan kognitif dilihat dari 3 aspek sesuai dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan

berfikir simbolik. Belajar dan pemecah masalah mencakup kemampuan pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru, berfikir logis mencakup berbagai perbedaan, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat, berfikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta berimajinasi.

Adapun yang dapat dilakukan untuk menstimulus perkembangan kognitif anak ialah menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran di RA Ar-Raihan menggunakan media bahan loose part dengan tujuan agar anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkreasi, Melalui media permainan loose parts ini, anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. dan dapat merangsang perkembangan kognitif anak dengan cara berfikir berfikir logis, dan pemecahan masalah.

Dalam konteks ini, Montessori juga mengusulkan penggunaan bahan-bahan yang dapat diakses dan digunakan oleh anak untuk mengeksplorasi dan belajar secara mandiri. Dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting dalam pembelajaran di usia dini. (Dwi Puji Astuti, 2024)

Untuk merangsang perkembangan kognitif anak, penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan sangat dianjurkan. Salah satu metode yang efektif adalah penggunaan bahan loose part, yang memungkinkan anak untuk berkreasi dan berinovasi. Di RA Ar-Raihan, misalnya, anak-anak diajak untuk menggunakan bahan-bahan bekas dan bahan alam seperti serbuk kayu, kardus, dan batu. Kegiatan berbasis loose part ini tidak hanya meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga mengajarkan mereka tentang daur ulang dan pemanfaatan barang bekas. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. (Rahmadani et al., 2025)

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media loose part juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah anak. Ketika anak-anak dihadapkan pada berbagai bahan dan tantangan, mereka didorong untuk berpikir kritis dan mencari solusi.

Misalnya, saat mereka mencoba untuk menciptakan suatu objek dari bahan-bahan yang tersedia, mereka harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti keseimbangan, bentuk, dan fungsi. Proses ini melatih mereka untuk berpikir secara sistematis dan kreatif, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih RA Ar-Raihan di Desa Sukorejo, Kecamatan Bangsalsari, sebagai lokasi observasi. Fokus penelitian adalah anak-anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun, yang telah terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part. Observasi awal menunjukkan bahwa guru di RA tersebut aktif mengenalkan kegiatan dengan bahan-bahan bekas dan alam, yang berhasil menarik minat dan antusiasme anak-anak. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak-anak lebih aktif dalam belajar, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan kritis terhadap lingkungan sekitar mereka.

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti loose parts di RA Ar-Raihan menunjukkan kontribusi signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pemahaman tentang pentingnya lingkungan belajar yang kaya pengalaman dan stimulasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah anak usia dini. Temuan ini juga menambah literatur mengenai pembelajaran berbasis eksplorasi dan kreativitas, serta menekankan peran media pembelajaran yang fleksibel dalam mendukung perkembangan karakter dan kepercayaan diri anak.

Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak. Dengan menerapkan loose parts, pendidik dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk terus mendukung inisiatif ini dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan stimulatif bagi anak-anak di usia dini.

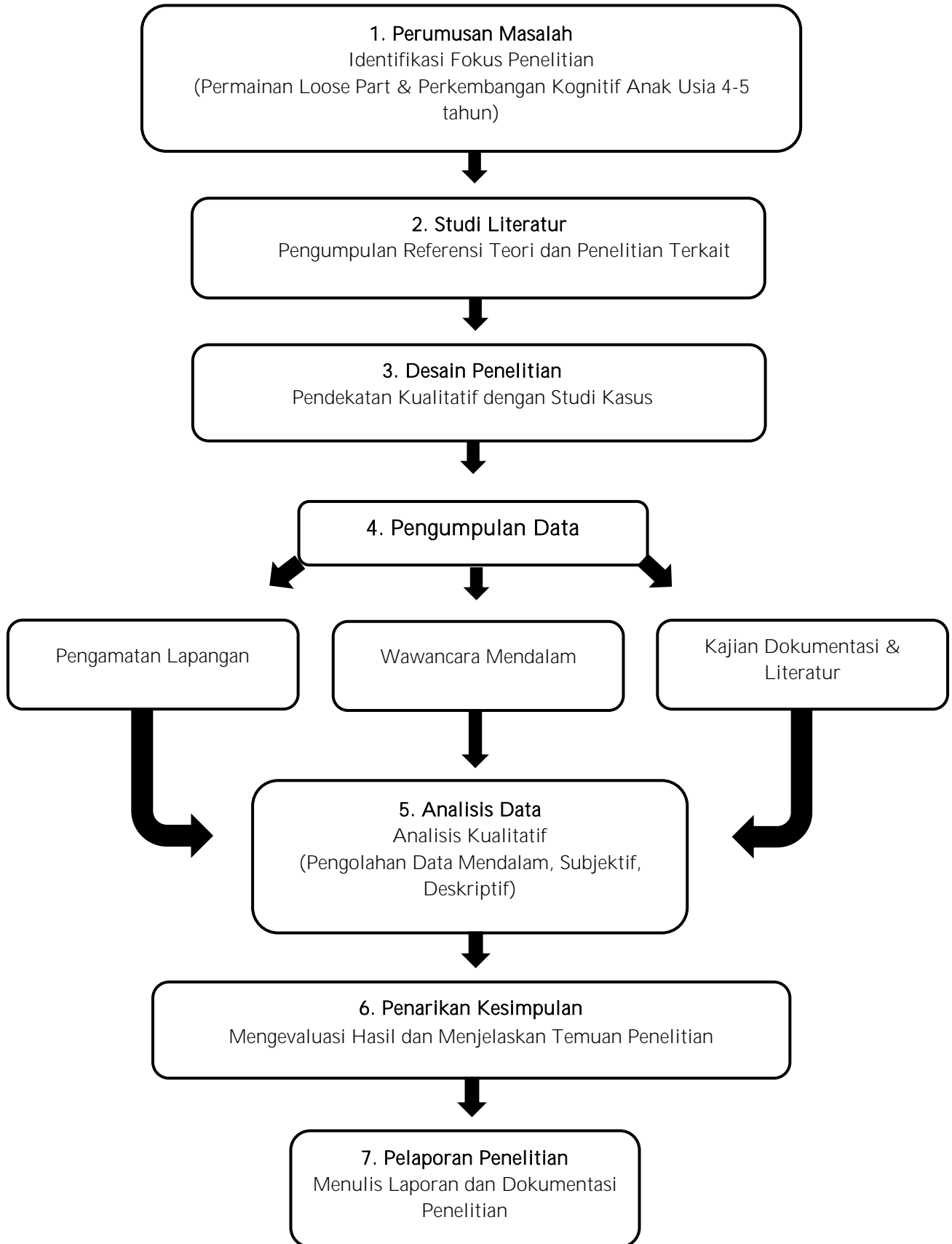
### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggali secara mendalam bagaimana permainan loose part dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Menggunakan studi kasus karena penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan secara mendalam pengetahuan yang membahas mengenai

objek yang di teliti sehingga penelitiannya lebih banyak eksplorasi dan deskriptif. (Prayogi, 2021)

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif, Jadi tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat pernyataan, deskripsi, secara sistematis, akurat dan berdasarkan fakta, yang berkaitan dengan fakta, karakteristik, dan hubungan antara fenomena yang diteliti. Dan lagi pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang memerlukan pendekatan dari data yang sifatnya lebih subjektif. Metode analisis data kualitatif juga merupakan metode pengolahan data secara mendalam dengan data dari hasil pengamatan, wawancara, dan literatur. Kelebihan metode ini adalah kedalaman dari hasil analisisnya. (Miles et al., 2014)

Di sisi lain, inilah nilai lebih dari metode analisis kualitatif, di mana si analis memainkan peran penting dalam proses analisis sebagai bagian dari alat penelitian. Pendekatan penelitian yang tidak menggunakan perhitungan atau diistilahkan dengan penelitian ilmiah yang menekankan pada sumber data. Penelitian kualitatif mengungkap kondisi alamiah sebagaimana adanya melalui pola berpikir yang tertib, dan cermat, dan konteks dalam problematika yang akan diungkap. (Rahardjo, 2017) Peneliti memilih penelitian ini karena dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengamatan dan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap membentuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan loose part.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

## Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara Transformasi Pendidikan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui implementasi permainan berbasis loose part : Studi Kasus di RA Ar raihan Desa sukorjo Kecamatan Bangsalsari.

Berikut hasil wawancara dengan informan yang melibatkan kepala sekolah,wali kelas, dan siswa mengenai penerapan permainan berbais loose part :

**Tabel 1. Pandangan Informan terhadap Penerapan Media Loose Parts dan Dampaknya terhadap Karakter Siswa**

Informan	Pandangan tentang Penerapan Media Loose Part	Dampak pada Karakter Siswa
Kepala Sekolah	Penerapan media loose parts meningkatkan kemandirian dan kreativitas anak-anak, memungkinkan mereka berkreasi tanpa batasan.	Melatih kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan kolaborasi, juga meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi di antara siswa.
Wali Kelas	Anak-anak lebih aktif, mandiri, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan.	Peningkatan kerja sama antar siswa terlihat jelas, dengan anak-anak lebih sering berdiskusi dan berkolaborasi dalam menciptakan karya.
Peserta Didik	Permainan berbasis media loose part membuat anak-anak merasa senang dan bebas berimajinasi	Mereka belajar konsep sebab-akibat, melatih kesabaran, dan meningkatkan percaya diri melalui proses trial-error, serta interaksi sosial yang lebih baik saat bermain bersama.

Dari hasil wawancara yang dipresentasikan dalam tabel 1., terlihat bahwa setiap informan memberikan pandangan yang kompleks mengenai penerapan media permainan berbasis loose part dalam pendidikan kognitif anak di RA Ar raihan Desa Sukorjo Kecamatan Bangsalsari. Kepala sekolah memandang inisiatif berupa permainan loose part ini adalah suatu sarana untuk mendidik karakter anak yang imajinatif dan meningkatkan interaksi sosial, sementara wali kelas memandangnya sebagai bagian dari program yang mendukung visi misi pendidikan karakter di sekolah, bagaimana penerapan program ini mampu menciptakan dimensi pembentukan kognitif anak dan ruang belajar yang hidup penuh imajinasi. Semua informan juga sepakat bahwa penerapan ini sangat berpengaruh dalam

membentuk anak yang disiplin, semangat, percaya diri dan gotong royong. Pola data tersebut terjadi karena ruang belajar dengan nuansa permainan yang tak ada batasan ekspresi, ada aturan tapi tidak membatasi imajinasi mereka, dengan saling membutuhkan satu sama lain menciptakan keharmonisan sosial yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman pribadi setiap anak.

Setiap anak adalah subjek yang terlibat langsung dalam penerapan program tersebut dan mereka merasakan betul dampaknya dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam hal kepercayaan diri, saling membantu, tidak mudah menyerah dan rasa tanggung jawab. Meninjau dari hasil wawancara ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan program loose part tidak sepenuhnya bergantung pada aspek permainan akan tetapi juga pada cara kegiatan ini diintegrasikan dalam pembelajaran imajinatif yang mendukung nilai-nilai sosial.

2. Hasil observasi Transformasi Perkembangan kognitif anak melalui Penerapan permainan dengan media Loose Part : Studi Kasus di RA Arraihan Sukorejo Bangsalsari Jember.

Visualisasi hasil observasi yang dilakukan di RA Arraihan terkait dengan penerapan media Loose Part :

**Tabel 2. Hasil Observasi terhadap Aktivitas Anak dalam Kegiatan Media Loose Parts dan Dampaknya**

Waktu Kegiatan	Kegiatan yang Diamati	Dampak yang Teramati
Pagi (Saat Kegiatan Belajar)	Anak-anak dikelas mendengarkan arahan guru tentang kegiatan Loose Part	Anak-anak termotivasi dan lebih bersemangat dalam belajar
Siang (Kegiatan Loose Parts)	Anak-anak saling membantu dan berimajinasi bersama dalam berkarya	Melatih komunikasi sosial, konsentrasi dan semakin imajinatif
Setelah Selesai	Anak-anak memperlihatkan dan menjelaskan hasil karyanya	Memiliki kepercayaan diri tinggi, berlatih berbicara didepan umum dan bertanggung jawab

Hasil observasi menunjukkan pola yang konsisten dalam penerapan permainan dengan menggunakan media Loose Part dalam perkembangan kognitif anak di RA Arraihan Sukorejo Bangsalsari Jember.

Dalam pelaksanaannya anak-anak sering kali bekerja sama untuk menciptakan sesuatu, seperti membangun miniatur rumah atau menyusun daun-daun menjadi karya seni dan lain-lain. Proses ini mendorong mereka untuk saling membantu, berbagi ide, dan berkomunikasi satu sama lain. Dengan demikian secara tidak langsung mereka juga belajar keterampilan sosial yang penting, seperti empati, negosiasi, dan kerjasama tim.

Selain itu, disaat guru memberikan arahan tentang bagaimana yang harus dilakukan disaat bersamaan hal itu juga merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Dan ketika anak-anak mulai diberikan kebebasan untuk menggunakan berbagai bahan, mereka dapat mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan dunia mereka sendiri. Misalnya, sebatang kayu bisa menjadi pedang, jembatan, atau bahkan bagian dari kendaraan. Proses berpikir kreatif ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Mereka belajar untuk melihat berbagai kemungkinan dan mencari solusi ketika menghadapi tantangan dalam permainan.

Dan disaat guru berkeliling ruangan sembari melihat dan menanyai beberapa anak yang sedang berusaha merangkai sesuatu tentang apa yang akan dibuatnya, spontan mereka dengan kepercayaan diri mereka menunjukkan karyanya dengan raut ekspresi yang bahagia dan semangat, dari sini kita bisa lihat bahwa penerapan pembelajaran menggunakan permainan berbasis loose parts sangat efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak dan juga mampu menjadikan anak lebih semangat dan percaya diri terhadap dirinya sendiri, dan juga hal ini melatih kebersamaan dan kerja sama sosial yang kuat.

Lebih jauh lagi, permainan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. Saat mereka menggerakkan, menyusun, dan memanipulasi berbagai bahan, mereka melatih otot-otot mereka dan meningkatkan koordinasi. Keterampilan ini sangat penting untuk aktivitas sehari-hari dan perkembangan fisik mereka.

Secara keseluruhan, permainan berbasis loose parts tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak-anak. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, dan kreativitas, kita membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk belajar dan tumbuh di masa depan. Melalui pengalaman ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang dunia di sekitar mereka, tetapi juga tentang diri mereka sendiri dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

3. Dokumen hasil penerapan permainan berbasis loose part dalam perkembangan kognitif anak, meningkatkan rasa kepercayaan diri, saling membantu satu sama lain dan mengembangkan imajinasi positif dalam bentuk tabel Transformasi Pendidikan perkembangan Kognitif melalui penerapan Permainan berbasis Loose Parts : Studi Kasus di RA Arraihan Sukorejo Bangsalsari Jember.

**Tabel 3. Bukti Dokumentasi Hasil Penerapan Kegiatan Media Loose Parts dalam Perkembangan Kognitif Anak dan nilai-nilai karakter yang terkait**

Dokumen Terkait	Deskripsi Dokumentasi	Dampak Terhadap Karakter
Buku Catatan Penerapan Permainan Berbasis Loose Part	Mencatat waktu pelaksanaan dan keikutsertaan anak-anak pada waktu kegiatan	Meningkatkan kedisiplinan anak dan komitmen belajar
Laporan Hasil Evaluasi Kegiatan	Mengidentifikasi perkembangan kognitif anak	Meningkatkan rasa percaya diri, saling membantu sesama dan mempererat hubungan sosial
Dokumentasi Foto Penerapan Loose Parts	Foto kegiatan penerapan permainan berbasis loose parts	Mengembangkan komunikasi sosial, tanggung jawab dan menghargai diri sendiri

Foto Dokumentasi Penerapan Permainan Berbasis Loose parts di RA Arraihan Sukorejo Bangsalsari Jember



Gambar 1. Anak-anak mencoba berimajinasi membuat suatu karya



**Gambar 2. Anak Anak Saling Membantu Satu Sama Lain Di Saat Bermain**

Berdasarkan bukti dokumentasi, terlihat bahwa Kegiatan Permainan Berbasis Loose Part di RA Arraihan Sukoerjo Bangsalsari Jember telah diterapkan dengan sangat terstruktur. Catatan kegiatan dan evaluasi menunjukkan tingkat kepercayaan diri dan imajinatif yang tinggi dari siswa dalam mengikuti kegiatan bermain dengan media Loose Parts. Dokumentasi foto juga memperlihatkan antusiasme siswa dalam menciptakan suatu karya, yang mengindikasikan bahwa kegiatan ini telah menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter sosialis positif didalam kehidupan mereka. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa semakin menunjukkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan percaya diri dalam berbagai aspek kehidupan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pola yang tercatat dalam bukti dokumentasi ini terjadi karena penerapan permainan berbasis Loose Part di RA Ar raihan tidak hanya dilaksanakan secara terstruktur, tetapi juga didukung dengan evaluasi yang jelas dari peninjauan minat anak dan motivasi terus menerus. Pencatatan kegiatan yang terstruktur membantu memastikan bahwa anak anak hadir dan terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Dokumentasi foto memperlihatkan bahwa siswa merasa bahagia dan semangat dengan adanya penerapan permainan berbasis Loose Parts, yang memperkuat ikatan sosial dan kepercayaan diri di antara mereka. Oleh karena itu, penerapan permainan Loose Parts yang dilakukan secara konsisten dan didukung oleh berbagai bukti dokumentasi ini memiliki dampak yang signifikan dalam pembentukan karakter Kognitif anak.

## **Diskusi**

## Transformasi Perkembangan Kognitif Anak melalui Penerapan Permainan berbasis Loose Parts di RA Arraihan Sukorjo Bangsalsari Jember

Transformasi perkembangan kognitif anak melalui penerapan permainan berbasis *loose parts* di RA Arraihan Sukorjo Bangsalsari Jember menunjukkan kerangka pendidikan yang fungsional yang membina kreativitas dan kemampuan imajinatif pada anak. Wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas mengungkapkan bahwa rutinitas permainan ini membentuk perilaku positif yang signifikan di antara siswa. Anak-anak yang terlibat secara konsisten dalam permainan berbasis *loose parts* menunjukkan peningkatan dalam kemampuan kolaborasi dan kreativitas. Selain itu, permainan ini berfungsi sebagai praktik eksploratif yang memperkuat nilai-nilai sosial, yang membantu membentuk siswa menjadi individu yang lebih baik dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, pelaksanaan permainan berbasis *loose parts* di sekolah dapat secara signifikan meningkatkan perkembangan karakter kognitif siswa. (Fauzia, 2023). Dalam penelitian lain ditemukan bahwa kebiasaan bermain dengan bahan-bahan yang dapat dimodifikasi dalam rutinitas sekolah berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. (Hidajat, Susilowati, 2018) Penelitian lain juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan dampak positif dari praktik permainan kreatif pada perkembangan pribadi. Selain itu, penerapan permainan berbasis *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan sosial dengan mendorong interaksi dan kerjasama di antara siswa.

Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa praktik permainan yang rutin seperti *loose parts* efektif dalam membina kreativitas dan tanggung jawab siswa, sekaligus memperkuat nilai-nilai sosial mereka. (Alaslan, 2022) Korelasi antara kebiasaan bermain dengan *loose parts* dan peningkatan perkembangan karakter siswa yang ditunjukkan dalam wawancara mengungkapkan bahwa permainan ini membentuk lingkungan yang terstruktur yang membina rasa tanggung jawab dan kesadaran sosial. Wawancara menunjukkan bahwa penerapan permainan ini memberikan rasa akuntabilitas, tidak hanya kepada diri sendiri tetapi juga kepada teman-teman dalam komunitas sekolah. Aktivitas ini mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, dan menghargai kontribusi satu sama lain, yang mencerminkan tanggung jawab sosial yang lebih luas.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain dengan *loose parts*

dapat membina pengendalian diri dan tanggung jawab (PRATIWI & Junanto, 2023). Dalam penelitian lain ditemukan bahwa sekolah yang memasukkan permainan kreatif dalam rutinitas mereka melaporkan peningkatan kemampuan kolaborasi dan pola perilaku yang lebih baik. Selain itu, penelitian lain menyarankan bahwa mengintegrasikan permainan dalam rutinitas harian membantu siswa mengembangkan rasa tanggung jawab sosial yang mempengaruhi kehidupan akademis dan pribadi mereka. Kegiatan ini menghubungkan kebiasaan bermain dengan ketekunan akademik, menyoroti bagaimana permainan kreatif berkontribusi pada perkembangan karakter siswa (Rahmadani et al., 2025).

Sebuah penelitian juga menekankan bagaimana permainan berbasis loose parts meningkatkan kerja sama sosial dan saling menghormati di antara teman-teman sekelas (Dwi Puji Astuti, 2024). Hubungan sebab-akibat antara kebiasaan bermain dengan loose parts dan peningkatan perkembangan karakter siswa menunjukkan bahwa praktik permainan berfungsi sebagai pemicu untuk pertumbuhan pribadi, kreativitas, dan tanggung jawab sosial. Hasil observasi menunjukkan manfaat fungsional dari permainan ini dalam membina budaya sekolah yang kreatif dan kooperatif. Aktivitas ini memperkuat nilai-nilai sosial dan moral, berkontribusi pada terciptanya lingkungan sekolah yang harmonis.

Selama observasi, terlihat bahwa siswa yang terlibat dalam permainan berbasis loose parts secara konsisten menunjukkan rasa persatuan dan saling menghormati yang kuat. Sesi kolaborasi dalam permainan memperkuat kerja sama tim, rasa hormat, dan kesadaran sosial, yang memperkuat perilaku positif dan tindak moral. Kualitas-kualitas ini sangat mendasar bagi pendidikan karakter dan berkontribusi pada peningkatan kinerja akademik dan sosial siswa. Temuan tersebut sesuai dengan penekanan peran kegiatan permainan kolektif dalam meningkatkan kerja sama sosial dan perkembangan moral siswa. Penelitian lain menunjukkan bahwa praktik permainan rutin di sekolah berkontribusi pada peningkatan perilaku sosial, seperti empati dan rasa hormat terhadap orang lain (Keaksaraan & Usia, 2024).

Demikian pula, penelitian yang mendukung pandangan ini menunjukkan bahwa praktik permainan bersama memupuk rasa kebersamaan dan kerja tim di antara siswa. Implikasi dari hasil observasi ini adalah bahwa permainan berbasis loose parts memiliki

peran penting dalam mempromosikan budaya sekolah yang kooperatif dan menghormati, memperkuat nilai kreativitas dan keharmonisan sosial. Hubungan sebab-akibat antara praktik permainan dan perilaku yang diamati pada siswa, seperti peningkatan kreativitas dan kerja sama, menunjukkan keterkaitan struktural di mana rutinitas permainan secara langsung mempengaruhi perilaku sosial dan akademik siswa.

Rutinitas permainan berbasis loose parts menciptakan lingkungan yang terstruktur yang mendorong siswa untuk menghargai waktu dan tanggung jawab. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam praktik permainan ini menunjukkan peningkatan fokus akademik yang lebih baik dan keterampilan interpersonal yang lebih baik. Pengulangan harian aktivitas ini memperkuat nilai-nilai seperti kreativitas, rasa hormat kepada orang lain, dan akuntabilitas, yang berujung pada hasil akademik yang lebih positif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa korelasi langsung antara praktik permainan seperti loose parts dan peningkatan kreativitas akademik siswa (Haryanto & Twiningsih, 2024).

Dalam studi lain ditemukan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan kreatif seperti loose parts menunjukkan perhatian yang lebih baik dan daya ingat yang lebih baik dalam mata pelajaran tertentu. Demikian pula, penelitian yang mendukung hubungan antara praktik permainan yang kreatif dan kesuksesan akademik, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penelitian oleh Fadilah (2019) juga mencatat bahwa kebiasaan bermain memperkuat ketekunan dan dedikasi siswa dalam kegiatan akademik (Fadilah, 2019)

Hubungan sebab-akibat antara permainan berbasis loose parts dan peningkatan kreativitas serta kerja sama siswa menunjukkan bahwa rutinitas permainan berkontribusi signifikan pada perilaku akademik dan sosial yang positif. Bukti dokumentasi tentang dampak permainan ini pada perkembangan karakter menekankan korelasi langsung antara kebiasaan bermain yang konsisten dengan perkembangan nilai-nilai utama seperti kreativitas, konsistensi, dan tanggung jawab. Dokumentasi tentang kemajuan siswa dalam permainan berbasis loose parts menunjukkan bahwa partisipasi yang konsisten dalam aktivitas ini menghasilkan perubahan yang dapat diamati dalam perilaku dan nilai-nilai mereka.

Anak menunjukkan peningkatan konsistensi dalam tindakan mereka, lebih mematuhi aturan, dan memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai sosial, yang berdampak positif pada perkembangan karakter mereka secara keseluruhan. Sebuah penelitian juga menunjukkan bahwa praktik permainan yang rutin memperkuat internalisasi kreativitas dan konsistensi pada siswa (Fadilah, 2019). Penelitian lain mengungkap bahwa rutinitas permainan membantu siswa membentuk fondasi moral dan etika yang kokoh, yang vital untuk perkembangan pribadi mereka (Sholichah, 2020).

## Simpulan

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan permainan berbasis loose parts di RA Ar raihan Sukorjo Bangsalsari Jember memiliki peran signifikan dalam membentuk karakter kognitif siswa. Siswa yang terlibat menunjukkan peningkatan dalam kreativitas, konsistensi, dan pemahaman nilai-nilai sosial. Penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memperkuat nilai sosial dan moral, memberikan pelajaran penting tentang integrasi nilai sosial dalam pendidikan karakter. Kontribusi penelitian ini memperbarui perspektif tentang integrasi kebiasaan bermain dalam pendidikan karakter, dengan loose parts sebagai metode efektif dalam membentuk karakter siswa. Metode studi kasus yang mendalam dan pendekatan kualitatif memungkinkan penggalian data yang lebih kaya. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti fokus pada satu lembaga pendidikan, yang membatasi generalisasi hasil. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak penerapan loose parts di konteks yang lebih luas dan pada kelompok usia yang berbeda. Rekomendasi: Pendidik dan orang tua disarankan untuk terus mendukung penggunaan loose parts dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan yang kaya pengalaman dan stimulasi. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji variabel lain yang mempengaruhi pendidikan karakter siswa di berbagai konteks pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Alaslan, A. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Dwi Puji Astuti. (2024). Analisis Desain Ruang Belajar dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5419>
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*, 1000, 1–6.

- Fauzia, W. (2023). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Feniks Muda Sejahtera.
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 54–64.
- Hidajat, Susilowati, W. (2018). *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*,. *Pengaruh Penggunaan Miniatur Mobil Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, 3(2), 14–22.
- Keaksaraan, K., & Usia, A. (2024). *Article History: Received: April 2024 , Accepted: Mei 2024 , Published: Juni 2024*. 5(2), 363–373.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Pratiwi, A. N., & Junanto, S. (2023). *Penggunaan Media Loose Parts Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pgrri Pandeyan, Ngemplak, Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023*. UIN Raden Mas Said.
- Prayogi, A. (2021). Pendekatan kualitatif dalam ilmu sejarah: Sebuah telaah konseptual. *Historia Madania: Jurnal Ilmu Sejarah*, 5(2), 240–254.
- Putri, E. Z. (2023). *Ema Zulfika Putri*.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi kasus dalam penelitian kualitatif: konsep dan prosedurnya*.
- Rahmadani, A. Y., Sofyan, H., & Hasni, U. (2025). *Pengaruh penggunaan media loose part terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di tk yunico kota jambi*. 6(1), 183–190.
- Sholichah, A. S. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Neurosains. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(1), 1–14.
- Yusuf, S. (2011). Psikologi perkembangan anak & remaja. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.