

EFEKTIVITAS MEDIA *LOOSE PART* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* ANAK USIA 5-6 TAHUN

Chomisah Nugraheni¹⁾, Reza Edwin Sulistyaningtyas^{2)*}, Febru Puji Astuti³⁾
^{1,2,3)}PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Magelang, Jl. Tidar No.21, Magersari, Kec. Magelang Sel., Kota Magelang, Jawa Tengah
59214

[*reza.edwin@unimma.ac.id](mailto:reza.edwin@unimma.ac.id)

Diterima: 06 09 2024

Direvisi: 18 09 2024

Disetujui: 09 10 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media loose part dalam meningkatkan kemampuan problem solving anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design. Populasi yang digunakan sebanyak 50 anak TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan Magelan dengan sampel penelitian yang diambil dengan teknik purposive sampling yaitu sebanyak 20 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara dengan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Analisa data yang digunakan yaitu uji statistik parametrik dengan Uji Paired Sampel T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media loose part efektif dalam meningkatkan kemampuan problem solving anak usia 5- 6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t yang menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Hasil analisis deskriptif juga menunjukkan rata – rata nilai pretest 47.85 meningkat setelah diberikan treatment dengan media loose part dan diukur kembali pada posttest didapatkan rata – rata 63.70.

Kata Kunci: *Loose part, Problem Solving, Anak usia 5-6 tahun*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang sering dikenal dengan istilah “golden age” pada anak usia 0-8 tahun yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mentalnya (Annisa et al., 2022; Handayani, 2024). Pada masa inilah semua aspek perkembangan anak akan berkembang, sehingga perlu diberikan pendidikan sejak usia dini agar anak mendapatkan stimulasi sesuai dengan tahap perkembangannya. Pemberian stimulasi

yang tepat pada usia ini akan berdampak terhadap optimalnya pertumbuhan dan perkembangan anak.

Namun pembelajaran anak usia dini masih banyak yang hanya berfokus pada kemampuan baca, tulis, dan hitung sehingga mengabaikan perkembangan anak lainnya. (Suryati, 2019). Oleh karena itu, pendekatan dan strategi pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan dunia anak, kebutuhan, karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Selain itu,

pembelajaran anak usia dini harus dilakukan melalui kegiatan yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Perkembangan kognitif adalah komponen penting yang harus dikembangkan. Pengetahuan yang luas tentang kreativitas, daya nalar, atau daya cipta seseorang dapat didefinisikan sebagai perkembangan ini (Novitasari, 2018). Perkembangan kognitif berhubungan dengan pola berfikir, *problem solving* dan imajinasi anak (Veronica, 2018). Salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki oleh anak adalah kemampuan *problem solving*. Hal ini karena kemampuan *problem solving* merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21.

Anak usia 5-6 tahun dalam tahap perkembangan kemampuan *problem solving* sudah mampu untuk menunjukkan kemampuan eksploratif dan kreatif ketika bermain misalnya menggunting kertas untuk masak-masakan, menyelesaikan puzzle yang lebih kompleks, dan mengelompokkan benda sesuai jenis (Putri, 2020). Selain itu dalam indikator *problem solving* anak usia 5-6 tahun mencakup :1) pengamatan terhadap objek dengan menggunakan seluruh indera 2) mengumpulkan data dengan cara bertanya mencoba, serta menggunakan pengetahuan yang dimiliki, 3) memilih serta memutuskan cara yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah secara fleksibel (Wahyuti et al., 2023). Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pemecahan masalah pada anak usia dini, di mana bermain memegang peranan penting dalam mengajarkan dan mengembangkan hampir semua jenis keterampilan yang dibutuhkan anak (Kaya et al., 2017).

Hal tersebut tidak sejalan dengan kenyataan yang ada di lingkungan

pembelajaran PAUD. Berdasarkan temuan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Haenilah et al, 2021) menyebutkan bahwa belum optimalnya perkembangan anak dalam kemampuan pemecahan masalah. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan menjawab pertanyaan guru yang bersifat konvergen, malas bertanya, dan cenderung menjawab pertanyaan guru dengan mengandalkan jawaban teman anak.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, salah satunya dengan penggunaan beberapa media dan alat permainan edukatif. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara langsung di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang ditemukan bahwa penggunaan alat permainan edukatif terbatas digunakan pada saat jam istirahat atau setelah anak menyelesaikan tugas belajar. Upaya lain yang dilakukan adalah penerapan tanya jawab ketika memulai pembelajaran dan *recalling* setelah selesai belajar. Upaya tersebut kurang optimal karena belum melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Selain itu pembelajaran yang dilakukan di lembaga masih bersifat konvensional dengan guru sebagai pusat belajar dan pembelajaran yang masih belum menggunakan media yang bervariasi. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi baru terhadap media dan metode yang disesuaikan dengan penerapan kurikulum merdeka yang notabennya anak diberikan kebebasan dalam bereksplorasi ketika belajar salah satunya dengan media *loose parts*.

Loose parts merupakan salah satu media atau bahan yang dapat dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dibongkar dan dipasang Kembali dengan berbagai cara (Syafi'i & Dianah, 2021). Media ini menjadi

salah satu media yang dikembangkan pada implementasi kurikulum merdeka yang akan melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Komponen *loose parts* yang dapat digunakan berupa komponen alami, material sintetis, ataupun material yang dapat didaur ulang (Yusri, 2021). Salah satu komponen yang mungkin mudah untuk didapat dan digunakan yaitu dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok A mengalami peningkatan dengan kriteria yang baik dengan pemberian tindakan penggunaan metode STEAM dengan media *loose part* (Wibiati, 2021). Temuan lain menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media *loose part* dapat menstimulasi kreativitas anak dalam belajar yang dibuktikan dengan antusias anak ketika belajar dan mampu memanfaatkan peralatan bermain yang sudah disiapkan guru (Fono & Ita, 2021). Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media *loose part* dapat meningkatkan dan menstimulasi kemampuan kreativitas anak usia dini. Namun masih belum banyak penelitian yang mengaitkan antara media *loose part* dengan kemampuan *problem solving*. Maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimental design. Tujuan penelitian

eksperimen diantaranya adalah menguji hipotesis yang diajukan, memprediksi kejadian dalam eksperimental, dan menarik generalisasi hubungan antar variabel (Akbar et al., 2023). Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* dengan satu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding.

Populasi merupakan kelompok yang memiliki ciri tertentu yang dijadikan sebagai objek dalam penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang sebanyak 50 anak. Penelitian ini mengambil sampel dari seluruh jumlah populasi yang terpilih yaitu peserta didik kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan anak usia 5-6 tahun.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara semi terstruktur. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan *problem solving* untuk anak usia 5-6 tahun yang telah diuji validasi dengan menggunakan *expert judgment*. Validasi yang dilakukan secara *expert judgment* dilakukan kepada akademisi dan praktisi. Akademisi yang menjadi validator adalah dosen PG PAUD dan praktisi yang menjadi validator adalah guru yang berkualifikasi pendidikan S1 PG PAUD. Indikator kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun diantaranya observasi, mengelompokkan, menemukan solusi, menyelesaikan masalah, dan mengkomunikasikan. Adapun kisi-kisi lembar observasi dapat diamati pada tabel 1.

Tabel 1. *Kisi-kisi lembar observasi kemampuan problem solving anak usia 5-6 tahun*

No	Sub Indikator
1	Anak mampu focus memperhatikan objek tertentu dalam waktu 12-18 menit
2	Anak mampu mendengar penjelasan guru dengan baik
3	Anak mampu mengeksplorasi lingkungan
4	Anak mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
5	Anak mampu mengelompokkan sesuatu berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran
6	Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan jenis
7	Anak mampu bertanya tentang sesuatu pada guru
8	Anak mampu mengungkapkan pengetahuan atau idenya kepada guru
9	Anak mampu mengetahui persamaan dua benda atau lebih
10	Anak mampu mengetahui perbedaan suatu benda yang ditemukan atau diberikan guru
11	Anak mampu menyebutkan benda terbesar dan terkecil yang dilihat
12	Anak mampu membandingkan tekstur benda
13	Anak mampu mengambil benda sesuai dengan jumlah yang ditentukan
14	Anak mampu menghitung jumlah benda
15	Anak mampu mengukur panjang pendek suatu objek dengan bantuan alat ukur yang ada di sekitarnya
16	Anak mampu mengidentifikasi masalah yang dihadapi
17	Anak mampu menentukan solusi dari masalah yang dihadapi
18	Anak mampu menyampaikan sebab akibat
19	Anak mampu menceritakan hasil karyanya secara sederhana

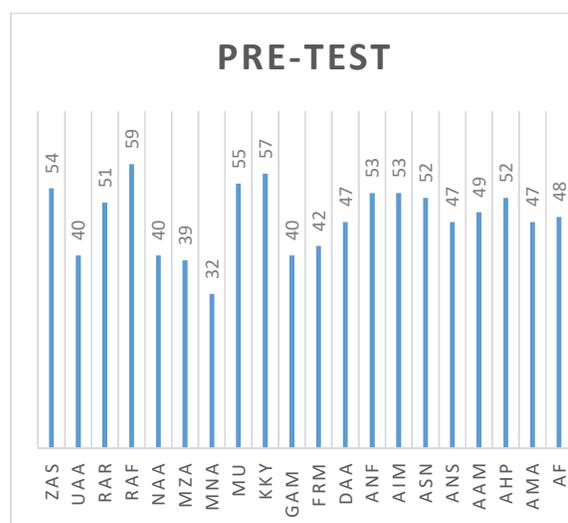
Metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis. Analisis statistik deskriptif untuk memperoleh nilai tertinggi data penelitian, nilai terendah, dan nilai rata-rata data. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dengan pengujian Shapiro-Wilk sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *homogeneity of variances* dengan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows*. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji analisis *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan menghitung terlebih dulu nilai *pretest* sebelum diberikan *treatment* dan nilai *posttest* setelah diberikan *treatment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* terlebih dahulu sebelum subjek diberikan *treatment*. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2024 dengan sampel penelitian 20 siswa kelompok B2 di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon, Congkrang, Muntilan. Tujuan diberikan *pretest* untuk mengetahui dan mempelajari lebih dalam serta memperoleh data awal terkait kemampuan *problem solving* siswa kelompok B2 sebelum diberikan *treatment*.

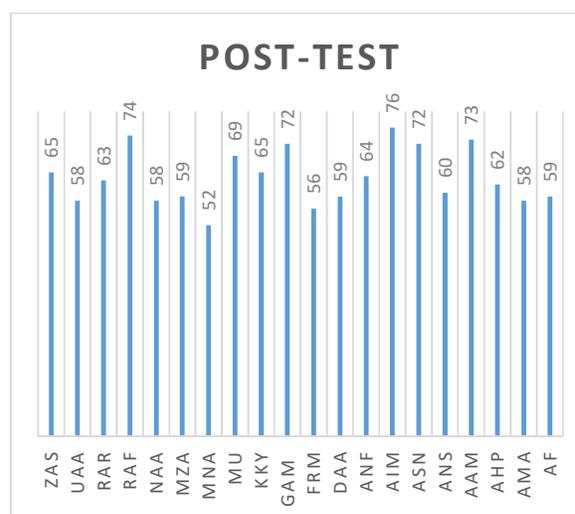
Treatment diberikan sebanyak 6 kali dengan memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *loose part*. Adapun hasil *pretest* kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Skor Hasil Pretest kemampuan *Problem Solving*

Berdasarkan gambar 1 didapatkan hasil *pretest* dengan skor tertinggi 59 dan skor terendah 32. Data *pretest* memiliki jumlah skor 957 dan nilai rata – rata 47,85. Skor tertinggi dari hasil *pretest* didapatkan skor 59 dan nilai terendah dengan skor 32. Anak yang memiliki kategori baik (B) berjumlah 2 anak yaitu RAF dan KKY, anak dengan kategori cukup baik (CB) berjumlah 17 yaitu ZAS, UAA, RAR, NAA, MZA, MU, GAM, FRM, DAA, ANF, AIM, ASN, ANS, AAM, AHP, AMA, AF, dan 1 anak dengan kategori tidak baik berjumlah satu anak yaitu MNA.

Penelitian dikahir dengan pelaksanaan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan *problem solving* anak kelompok B2 setelah diberikan treatment dengan media *loose parts* yang kemudian hasilnya nanti akan dibandingkan dengan hasil awal pretest. Apakah kemampuan anak akan meningkat atau tidak setelah pemberian treatment. *Posttest* dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan treatment terakhir yaitu pada tanggal 5 Februari 2024. Adapun hasil *posttest* yang telah didapatkan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Skor Hasil Pretest kemampuan *Problem Solving*

Berdasarkan kategorisasi yang didapatkan hasil *posttest* dengan skor tertinggi 76 dan skor terendah 52. Data *posttest* memiliki skor 1274 dan nilai rata – rata 63,7 yang berarti mengalami peningkatan dari hasil *pretest*. Anak yang memiliki kategori Cukup Baik (CB) berjumlah 1 anak dengan kode anak MNA, anak dengan kategori baik (B) berjumlah 14 yaitu ZAS, UAA, RAR, NAA, MZA, MU, KKY, FRM, DAA, ANF, ANS, AHP, AMA, AF, dan anak dengan kategori sangat baik terdapat 5 anak yaitu RAF, GAM, AIM, ASN, AAM.

Setelah didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* diperlukan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran data secara umum seperti nilai terendah (Min), nilai tertinggi (Max), rata – rata (Mean) dan standar deviasi pada masing – masing variabel *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis deskriptif variabel penelitian dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. *Statistic Deskriptif hasil pretest dan posttest kemampuan problem solving*

	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	20	32	59	47.85	7.058

<i>Posttest</i>	20	52	76	63.70	6.845
-----------------	----	----	----	-------	-------

Berdasarkan tabel 2 pada *pretest* (sebelum dilakukan *treatment*) didapatkan nilai minimum sebesar 32 sedangkan nilai maximum sebesar 59, kemudian untuk rata – rata (Mean) dari *pretest* sebesar 47.85, dan nilai standar deviasi sebesar 7.058. Pada *posttest* (sesudah *treatment*) didapatkan nilai minimum sebesar 52 dan nilai maximum sebesar 76, rata – rata (Mean) yang didapatkan sebesar 63.70, sedangkan untuk standar deviasi pada *posttest* sebesar 6.845. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata (Mean) hasil *posttest* menunjukkan kemampuan *problem solving* anak mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai rata - rata sebesar 63.70 dari hasil *pretest* sebesar 47.85 setelah diberikan *treatment* dengan media *loose part*.

Data yang diperoleh sebelum pengujian hipotesis harus melalui uji normalitas terlebih dulu dengan tujuan untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan digunakan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji normalitas data dengan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows*, dengan pengujian *Shapiro-Wilk*. Dalam pengujian *Shapiro-Wilk* data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig pada Uji Smirnov lebih besar dari kolom *level of significant* ($\text{Alpha} = 0.05$). Uji Normalitas dengan pengujian *Shapiro-Wilk* penelitian ini disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> kemampuan <i>Problem Solving</i>	.953	20	.413
<i>Posttest</i> kemampuan <i>Problem Solving</i>	.933	20	.177

Pada tabel 3 didapatkan nilai Sig. pada *pretest* sebesar 0.413 dan nilai Sig. pada *posttest* menunjukkan 0.177. Nilai yang muncul dari uji normalitas lebih besar dari *level of Significant* ($\text{Alpha} = 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian akan dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah variasi – variasi penelitian memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan program *SPSS 26.0 for Windows* dengan menggunakan uji *homogeneity of variances* dan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 4. Uji Homogenitas

	Levenes Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.000	1	38	.997

Berdasarkan output SPSS di atas diketahui nilai signifikansi pada kolom *Based on Mean* yang diperoleh adalah 0.997 yang berarti nilai Sig. lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi pada penelitian ini dikatakan homogen.

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji prasyarat yang memiliki data berdistribusi normal dan variasi homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji ada tidaknya perbedaan efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan *problem solving* anak. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan.

Ha : Ada pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan *problem solving* anak

kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-t satu sampel dengan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows* dengan teknik analisis *Paired Sample T-Test*. Uji analisis *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan menghitung terlebih dulu nilai *pretest* sebelum diberikan *treatment* dan nilai *posttest* setelah diberikan *treatment*. Hasil T-test penelitian ini dipaparkan dalam bentuk tabel 5.

Tabel 5. Uji T-Test Pretest dan Posttest

	Rata-rata	Std. Deviation	Sig (2-tailed)
Pre-Test	47,8	7.05822	.000
Post-Test	63,7	6.84490	

Berdasarkan output yang dipaparkan pada tabel 5, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) adalah .000. Hasil nilai Sig. (2-tailed) yang didapatkan lebih kecil dari *level of Significant* (Alpha= 0,05) yang berarti sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan terdapat pengaruh antara variabel X dengan Y, sehingga dapat dikatakan H_a diterima. Jadi, hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *loose part* cukup efektif memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan dengan sampel penelitian anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah sampel 20 anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui apakah ada atau tidak adanya peningkatan kemampuan *problem solving* setelah diberikan perlakuan dengan media *loose part* dalam pembelajaran. Kemampuan *problem solving* anak usia dini merupakan kemampuan dalam melakukan eksplorasi, menganalisis, dan melakukan tindakan untuk menyelesaikan suatu masalah (Oktaviany et al., 2021). Dengan demikian penelitian ini kemampuan *problem solving* pada anak dapat diketahui dengan melakukan observasi pada kegiatan bermain anak.

Hasil observasi awal penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak masih rendah yang dibuktikan dengan masih ada anak yang kebingungan ketika menghadapi masalah dan tidak bertanya dengan guru. Selain itu, masih terdapat anak yang diam ketika menjawab pertanyaan dari guru dan bahkan ada yang menangis, sehingga perlu distimulasi dengan baik karena kemampuan ini cukup penting bagi anak. Anak yang memiliki kemampuan *problem solving* ketika dihadapkan dengan masalah di kehidupannya maka mereka bukan hanya sebagai pemecah masalah saja, tetapi akan belajar hal baru juga yang didapatkan dalam proses penyelesaian masalah (Lestari, 2020). Dengan kemampuan *problem solving* yang masih rendah, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan tersebut dengan penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran. *Loose part* merupakan benda yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar seperti batu, daun, ranting pohon, plastik bekas makanan, botol bekas, kardus bekas, logam dan lainnya sesuai yang dijelaskan Siskawati dan Herawati dalam (Rizkiawanti, 2022). Media *loose part* dipilih oleh peneliti sebagai alternatif penyelesaian masalah karena

dianggap sejalan dengan penerapan kurikulum merdeka dan memberikan kesempatan bagi anak untuk berkreativitas serta akan memunculkan pertanyaan dan ide – ide kreatif.

Treatment dilakukan selama enam kali setelah peneliti melakukan pretest pada anak dengan mencatat kemampuan *problem solving* sesuai dengan lembar observasi. Menurut [Brewer dan Scully dalam Suryati \(2019\)](#) Lembar instrumen disesuaikan dengan indikator kemampuan *problem solving* pada anak usia dini yaitu kemampuan anak dalam melakukan observasi, mengelompokkan, mengukur, membandingkan, mengkomunikasikan, melakukan eksperimen, menghubungkan, menyimpulkan dan menggunakan informasi. Peneliti melaksanakan treatment dengan komponen *loose part* yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar yang meliputi yang meliputi 7 komponen yaitu (1) bahan alam, (2) plastik, (3) logam, (4) kayu dan bambu, (5) benang dan kain, (6) kaca dan keramik, dan (7) bekas kemasan ([Mastuinda et al., 2020](#)).

Selama pelaksanaan treatment peneliti menemukan anak yang mulai mampu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi terlebih dalam pembelajaran dengan bertanya kepada teman dan peneliti, serta terdapat anak yang mampu untuk memberikan solusi dari beberapa permasalahan yang dihadapi oleh dirinya sendiri atau temannya. Peneliti juga mengamati dengan media ini anak – anak lebih aktif dan bebas dalam mengkreasikan idenya untuk membuat sesuatu serta mereka lebih antusias belajar karena diberikan kebebasan dan tidak bosan hanya dengan mendengarkan penjelasan guru.

Treatment yang diberikan menunjukkan peningkatan dari nilai pretest

59 menjadi 76 pada nilai posttest dengan kemampuan *problem solving* sangat baik terdapat 5 dari hasil tersebut didapatkan peningkatan kemampuan yang sangat signifikan sebesar 32%. Berdasarkan nilai modus pada posttest dari masing-masing sub-indikator dengan penilaian 1-4 pada indikator 1, 9 dan 15 masih banyak anak yang memperoleh nilai 2 sedangkan sub-indikator yang lain memperoleh nilai 3 dan 4. Hal ini menunjukkan banyak anak yang tercapai untuk masing-masing sub-indikator.

Keberhasilan tersebut sesuai dengan tanggapan wali kelas yang mengatakan bahwa anak banyak yang sudah mampu menyelesaikan masalahnya tanpa bantuan dari guru dan mampu membantu temannya ketika kesulitan. Anak lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru ketika pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media *loose part* menjadikan anak lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri karena mereka merasa diberikan kebebasan ketika bermain. Keberhasilan tersebut berkaitan dengan media yang digunakan dalam pembelajaran karena media *loose part* dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas ([Farida, 2020](#)). Kesempatan untuk bereksplorasi yang diberikan kepada anak dapat membantu mereka menemukan solusi penyelesaian masalah yang muncul ketika bermain. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan media *loose part* cukup efektif memberikan dampak positif digunakan pada kemampuan *problem solving* anak.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui beberapa uji yang

diawali peneliti dengan uji prasyarat. Dari uji prasyarat didapatkan hasil data berdistribusi normal dan variasi bersifat homogen yang dibuktikan dengan nilai Sig. lebih dari nilai Alpha = 0,05, kemudian dilaksanakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 26.0 for Windows dengan uji *T-test* menunjukkan hasil nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari nilai level of Significant (Alpha = 0,05), sehingga dari penelitian tersebut H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan uji hipotesis tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan media *loose part* efektif memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media *loose part* muncul beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti, diantaranya adalah mencari waktu yang tepat, karena dalam pelaksanaan treatment terkadang waktu yang akan digunakan oleh peneliti tidak sesuai dengan lembaga yang sudah ada kegiatan lain, sehingga peneliti harus mencari waktu lagi untuk melakukan treatment di kelas. Keterbatasan lain yang dihadapi oleh peneliti yaitu waktu pembelajaran yang dirasa kurang efektif dan singkat karena di lembaga pembelajaran dilaksanakan setelah istirahat dan kondisi anak yang sudah kurang kondusif lagi. Pada awal treatment peneliti juga memiliki keterbatasan dalam mengkondisikan kelas, karena belum terlalu beradaptasi dengan anak. Belum terlalu mengenal media *loose part* menjadikan anak pada awal pembelajaran masih kurang antusias untuk belajar menggunakan media yang sudah disiapkan karena mereka masih mencari

pensil, kertas dan media lain yang sering digunakan dalam pembelajaran sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahwa media *loose part* yang digunakan dalam pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang. Dimana anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dalam pembelajaran tanpa bantuan dari guru dan lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung yang dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan *problem solving* setelah diberikan treatment menggunakan media *loose part* dengan peningkatan sebesar 32%. Untuk hasil uji yang dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test didapatkan nilai Sig. (2-tailed) adalah .000, sehingga dapat dikatakan hipotesis penelitian diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Efektivitas Media *Loose part* dalam Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Kedon Congkrang Muntilan, maka peneliti dapat memberikan saran bagi peneliti lain untuk mengaitkan media *loose part* dengan aspek perkembangan yang lain. Penelitian ini sebagai acuan untuk menyusun penelitian yang lebih baik lagi serta dapat mencoba menggunakan referensi kegiatan atau media lain untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak. Kepada guru di sekolah supaya dapat memberikan

pengalaman belajar bebas kepada anak dan memberikan stimulasi yang lebih untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*

dengan salah satu referensi menggunakan media *loose part*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Win Afgani, M. (2023). Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9290–9299.
- Haenilah, E. Y., Yanzi, H., & Drupadi, R. (2021). The Effect of the Scientific Approach-Based Learning on Problem Solving Skills in Early Childhood: Preliminary Study. *International Journal of Instruction*, 14(2), 289–304. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14217a>
- Handayani, R. (2024). Pengaruh Permainan Bingo Atraktif Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Padang. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 40–46.
- Kaya, M., Tadeu, P., SAHRANÇ, Ü., Arslan, S., & Demir, S. (2017). An Investigation of Problem Solving Skills in Preschool Education. *Sakarya University Journal of Education*, 7(3), 498–514. <https://doi.org/10.19126/suje.315715>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- 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>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Oktaviany, F., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). Profil Kemampuan Problem Solving Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(3), 148–155.
- Putri, K. (2020). Identifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak TK B di Gugus IV Kecamatan Banguntapan, Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 386–395.
- Rizkiawanti. (2022). *Penerapan Pembelajaran Media Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambak Negara Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri Purwokerto.

- Suryati, K. (2019). *Meningkatkan kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Metode Mind Map di Taman Kanak-Kanak Mutiara Merbai Mataram Lampung Selatan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 49–55. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Wahyuti, E., Purwadi, P., & Kusumaningtyas, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Literasi Baca Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 1–12.
- Wibiati, A. (2021). *Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode STEAM dengan Media Loose Part di RA Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Yusri, N. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts. *Jurnal Adzkiya*, 5(2), 24–39.