

Submitted:  
09-09-2022

Revised:  
20-09-2022

Accepted:  
30-09-2022

Published:  
31-10-2022

---

## Pengembangan Media Labirin Berbasis *Loose Part* untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun

Siti Maimanah<sup>1</sup>, Musayyadah<sup>2</sup>, Danang Prasetyo<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Madura, <sup>2</sup>Universitas Islam Madura, <sup>3</sup>IAIN Madura

Email: <sup>1</sup>[ahlanwasahan1917@gmail.com](mailto:ahlanwasahan1917@gmail.com), <sup>2</sup>[musayyadah92@gmail.com](mailto:musayyadah92@gmail.com), <sup>3</sup>[danang@iainmadura.ac.id](mailto:danang@iainmadura.ac.id)

### Abstrak

Media pembelajaran hanya sebagai alat bantu untuk keberhasilan proses belajar mengajar, sebagai komponen terhadap keberhasilan proses belajar mengajar maka pengadaan media pembelajaran menjadi keharusan yang harus ada. Media pembelajaran disarankan harus terdiri dari unsur yang dapat mengembangkan seluruh potensi anak serta dapat menjadi solusi terhadap hambatan hambatan di proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model dari Borg and Gall, lokasi penelitian ini di RA Nurul Hidayah Omben Sampang. Jumlah kelas di RA Nurul Hidayah cukup banyak yaitu dua kelas untuk kelompok A dan tiga kelas untuk kelompok B. Penelitian ini berfokus pada kelompok A1 sesuai dengan temuan pada tahap pra penelitian. Teknik pemerolehan data yang dipakai adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil keseluruhan dari penelitian ini menyatakan bahwasannya media labirin berbasis loose part dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengacu terhadap hasil dari uji validasi serta uji coba kelompok kecil dan besar.

**Kata Kunci:** Kognitif, *Loose Part*, Media Pembelajaran.

### Abstract

Learning media is only a tool for the success of the teaching and learning process, as a component of the success of the teaching and learning process, the procurement of learning media is a must that must exist. It is suggested that learning media should consist of elements that can develop the full potential of children and can be a solution to obstacles in the learning process. This study uses a research and development model from Borg and Gall, the location of this research is RA Nurul Hidayah Omben Sampang. The number of classes at RA Nurul Hidayah is quite large, namely two classes for group A and three classes for group B. This study focuses on group A1 according to the findings at the pre-study stage. Data collection techniques used are observation, documentation, and interviews. The overall results of this study state that the loose part-based labyrinth media can be used as a learning media referring to the results of the validation test and small and large group trials.

**Keywords:** Cognitive, *Loose Part*, Learning

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini kerap disebut sebagai individu yang berada di masa keemasan dan dikenal sebagai individu yang unik dengan karakteristik egosentik, anak usia dini ialah semua yang baru lahir sampai dengan berumur 6 tahun yang proses belajarnya menggunakan cara bermain aktif, dengan bermain aktif yang sesuai tahapan perkembangan anak usia dini dapat belajar dan mengaktifkan seluruh syaraf tubuh dengan cara yang menyenangkan (Aisyah, 2019). Suasana aktif tanpa berpusat pada satu objek akan membuat suasana bermain sambil belajar menjadi lebih ceria (Sakdiyah, 2019). Suasana ceria dan menarik dapat menjadi rangsangan kuat terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak .

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik (Furi, 2019). media yang bagus adalah media yang dihasilkan oleh pendidik dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan menyesuaikan dengan tahap perkembangannya (Zaman & Eliyawati, 2016). Alat bantu pendidik supaya pembelajaran mudah diterima dan sampai terhadap peserta didik dengan cara yang tidak membosankan adalah dengan menggunakan media (Pahenra, 2020). Media yang baik yaitu media yang cukup efisien dan efektif serta dapat menjadi alternatif dari ragam permasalahan yang ditemukan. Pembuatan media tidak harus terdiri dari bahan bahan buatan pabrik misal flanel ataupun ragam plastik lainnya.

Kenyataan yang terjadi di kelas sebagai lingkungan utama belajar bermain anak usia dini yaitu pembelajaran berpusat kepada guru mulai dari kegiatan pembukaan inti dan penutup, selain itu media yang dipakai hanya LKA dan crayon untuk mewarnai, suasana tersebut membuat peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplor kemampuannya karena seluruh kegiatan hanya menunggu instruksi dari pendidik. Hal ini berdampak terhadap perkembangan kognitif anak seperti belum dapat mengelompokkan berdasarkan seriasi serta bilangan dari 1-10 (Gandana dkk, 2017). Kenyataan ini dapat di tangani dengan

cara meningkatkan kreatifitas pendidik dengan cara menghasilkan media pembelajaran yang unik dan menarik dari bahan-bahan sekitar.

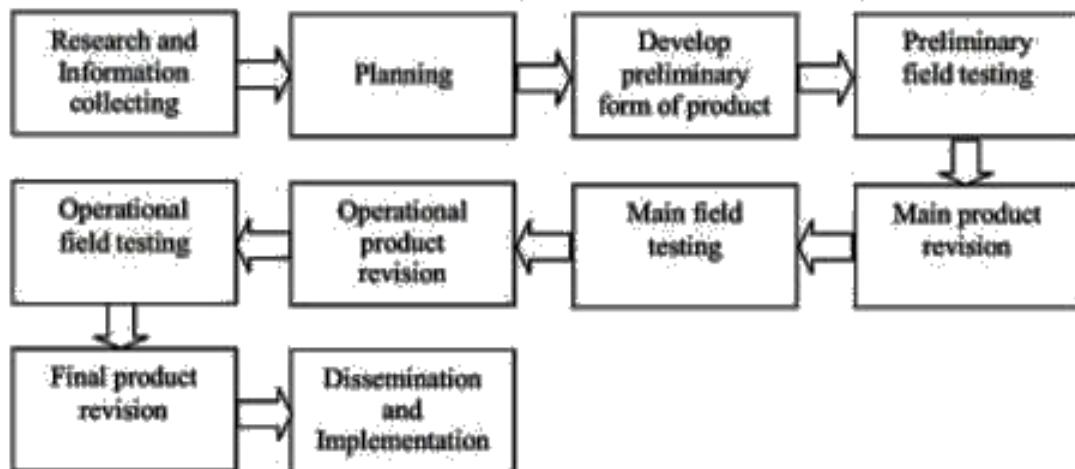
Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu kegiatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi dengan maksud untuk menguji efektifitas dan manfaat berdasarkan kaidah dan teori pengembangan itu sendiri. Pengembangan media tidak selalu berbentuk produk yang belum pernah ada melainkan segala hal yang menjadi temuan baru baik berupa modifikasi dari temuan sebelumnya dengan meningkatkan fungsi pemanfaatan dari media yang dikembangkan, misal ketika produk awal hanya dapat dimainkan sebagai bahan untuk menghitung benda, maka pada pengembangan produk tersebut akan memiliki beberapa layanan permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran (Nurlaela & Nuraini, 2021).

Media labirin berbasis loose part merupakan media pembelajaran intraktif yang dapat memberikan pengalaman belajar dan pemecahan masalah seperti menggunakan berbagai benda sebagai permainan simbolik, berpikir logis seperti mengelompokkan benda berdasarkan serasi serta berpikir simbolik seperti membilang banyaknya benda, mengenal konsep dan lambang bilangan serta lambang huruf (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Media labirin berbasis loose part selain dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun juga dapat menjadi terapi yang unik yang terhadap anak yang memiliki permasalahan dalam perkembangan berbicara, dari cara memainkan yang cukup unik media ini juga dapat mengasah kecerdasan spasial anak (Safira & Aziz, 2017). Media ini berbasis projek dikarenakan sekat atau lorong-lorong dibuat sendiri oleh peserta didik di atas meja labirin. Labirin yang terdiri dari komponen-komponen yang dapat dibongkar pasang, dapat dimanipulatif menjadi media intraktif lain seperti bercerita, membuat jembatan, kolam, kebun, huruf, rumah, angka dan semacam lainnya yang dihasilkan dari daya imajinasi pengguna bahan *loose part*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development atau yang sering disebut dengan penelitian dan pengembangan. Terdapat beberapa model yang dapat dipilih oleh para peneliti ketika menggunakan penelitian dan pengembangan diantaranya adalah ADDIE dan Borg and Gall (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini penulis menggunakan model dari Borg and Gall yang bercirikan dengan sepuluh tahapan dengan alasan metode tersebut mempunyai tujuan untuk mengembangkan sebuah model atau produk yang efektif untuk pembelajaran. Berikut proses tahapan tersebut:

Gambar 1. Tahapan penelitian Borg & Gall



Kemenarikan dalam penelitian dan pengembangan model Borg and Gall yang ditemukan peneliti adalah ketidak harusan mengambil semua 10 langkah tersebut, diperkenankan hanya cukup tujuh tahapan sesuai dengan situasi dan kondisi dilapangan seperti keterbatasan waktu dan minimnya pembiayaan (Sugiyono, 2016). Selain dari kelonggaran pengambilan tahapan, penelitian Borg and Gall juga memberikan pilihan model uji respon pengguna yaitu apakah akan menggunakan kualitatif atau kuantitatif.

Lokasi penelitian pengembangan media labirin bebasis loose part dilaksanakan di RA Nurul Hidayah Ombo Sampang, RA ini berada dilingkungan yang sekitarnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti potongan

potongan kayu sisa pembangunan, potongan triplek dan juga pohon bambu yang dapat dikreasikan sebagai media pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik dengan fokus perkembangan kognitif, untuk pemerolehan data peneliti hanya memilih satu sumber saja yaitu sumber data manusia yang terdiri dari guru, murid dan kepala sekolah.

Teknik penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi dan angket. Waktu penelitian ini selama tiga bulan yaitu bulan mei - Juli 2022.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**

Bahasa kognitif memiliki artian cukup luas dan variatif ada yang mengartikan bahwasannya kognitif adalah kecerdasan dan kreatifitas, ada pula yang mengangkat pemahaman bahwasannya kognitif merupakan daya nalar yang unik sehingga dapat menyelesaikan persoalan dengan cara yang unik pula. Begitupun dengan kecepatan berfikir dan merespon seseorang terhadap kejadian yang terjadi dilingkungan sekitarnya juga difahami sebagai kognitif. Rumusan definisi kognitif dari beberapa ahli perkembangan kognitif cukup beragam berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan, misalnya adalah ahli teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Ashadi, 2022). Perkembangan kognitif dari piaget bercirikan satu kesatuan empat konsep dasar yang terdiri dari unsur mental yang fungsinya adalah untuk penyesuaian diri jika dikaji dari konteks biologis, unsur mental ini berkembang hingga masa dewasa, selanjutnya adalah penyatuan pengalaman baru terhadap unsur mental sebelumnya, penyatuan dari dua unsur ini adalah ciri selanjutnya dari perkembangan kognitif Piaget. Terakhir adalah pengendalian diri yang berkaitan dengan dua proses sebelumnya, keempat konsep dasar ini disebut dengan proses *schemata, assimilation, accomodation, equilibrium*. Perkembangan kognitif anak tidak semerta merta terjadi berkembang dengan sendirinya melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung seperti keturunan dan lingkungan.

Lingkungan sekolah non formal adalah penentu kemajuan perkembangan kognitif anak usia dini disebabkan separuh waktu anak usia dini dipergunakan disekolah. Pembentukan perkembangan kognitif yang terencana seperti program pembelajaran sambil bermain disekolah lebih maksimal dari pada pembentukan kognitif yang tak terencana seperti pengaruh alam sekitar (Syifa Rohmati, Mashfufah, rudiyanto Rudiyanto, 2020). Usia 4-5 tahun berdasarkan pendapat Piaget berada pada tahap pra operasional konkret, dimana individu belum mampu mendefinisikan sesuatu yang bersifat abstrak. Pola fikir individu pada tahapan ini lebih kepada spontanitas dan simbolik (Nurlaela & Nuraeni, 2021).

### **Pengembangan Media Pembelajaran Labirin Berbasis Loose Part**

Media labirin berbasis *loose part* merupakan hasil rancangan media dengan fariasi unik dan terbaru serta dimaksudkan untuk dapat memecahkan temuan bermacam masalah di pra penelitian dengan menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif efesien serta menarik. Media labirin berbasis *loose part* merupakan media yang sejenis maze atau mencari jejak untuk bisa sampai pada jalan keluar harus melalui sekat-sekat yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan cara yang menyenangkan dan seru. Media labirin berbasis loose part menstimulasi anak untuk bisa belajar dan memecahkan masalah sederhana, berfikir logis dan berfikir simbolik (Humaroh, 2019).

Media labirin berbasis *loose part* ini terbuat dari kayu triplek dan juga dilengkapi dengan potongan-potongan kayu yang bisa dijadikan sekat-sekat yang dapat dibongkar pasang, sekat-sekat ini berbentuk lorong-lorong untuk sampai pada tujuan yang dicari atau dimaksud. Bentuk dari lorong-lorong ini berliku dan bercabang sehingga membutuhkan ketelitian dan kewaspadaan supaya lorong yang dipilih untuk dilewati tidak salah. Sedangkan yang menjadi fasilitator dalam media labirin berbasis loose part ini adalah gumpalan kertas yang sudah dibentuk bulat dan diwarnai (Setyosari, P., 2019).

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran, media labirin berbasis *loose part* memiliki kelebihan dan kekurangan baik dari fungsi atau pemakaianya. Adapun Kelebihan media labirin berbasis *loose part* adalah sebagai berikut: 1)

Media labirin berbasis loose part dibuat sesuai dengan tahap perkembangan anak dan lebih menarik dari permainan labirin pada umumnya yang bersifat permanen; 2) Media Labirin Berbasis Loose part bisa dibuat oleh siapa saja karena berbahan dari barang-barang sekitar seperti potongan bambu dan tanah lempung, selain material yang mudah dijumpai media ini dapat dimainkan dengan cara yang cukup seru yaitu diputar putar di dorong atau di tiup; 3) Permainan ini dapat dijadikan latihan untuk anak yang memiliki masalah dalam perkembangan berbicaranya (speech delay); 4) Media Labirin Berbasis Loose part penerapannya berbasis projeck sehingga memberikan pengalaman langsung kepada anak serta mengasah imajinasi dan kemampuan berfikir anak; 5) Bahan loose part dari media labirin berbasis loose part dapat dijadikan sebagai media bercerita; 6) Media labirin berbasis loose part disertai dengan buku panduan cara memainkan yang berbentuk digital dan cetak; 7) Media labirin berbasis loose part dapat dimainkan didalam atau diluar ruangan; 8) Bentuk dan ukuran media labirin berbasis loose part sangat standar sehingga bisa dibuat oleh siapa saja dan dibawa kemana mana.

Adapun kekurangan dari media ini adalah media labirin berbasis *loose part* dalam pembelajaran hanya berupa persepsi visual, tidak menggunakan unsur audio atau audio visual, biasanya anak cenderung ke audio atau audio visual. Hasil akhir dari pelaksanaan penelitian dan pengembangan media labirin berbasis *loose part* berdasarkan data kualitatif diperoleh hasil sebanyak 90% dari ahli media pembelajaran anak usia dini hasil ini di dapat setelah melakukan kegiatan validasi sebelum media diuji cobakan, capaian hasil dari ahli materi pembelajaran anak usia dini sebanyak 83%. Seluruh hasil validasi menunjukkan rata rata bahwasannya media labirin berbasis *loose part* layak digunakan dan diuji cobakan.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan selama tiga hari dengan enam anak perharinya di RA Nurul Hidayah Omben Sampang, adapun hasil dari uji coba kelompok kecil baik dari segi efisiensi efektif dan kemenarikan menghasilkan skor 100% sehingga dapat dinyatakan kalau media ini layak digunakan dalam uji coba kelompok besar. Tahapan selanjunya adalah uji coba kelompok besar. Pada uji coba

kelompok besar media labirin berbasis loose part mendapatkan skor nilai 100% baik segi efesiensi, efektifitas, dan kemenarikan.

### **Cara Mengaplikasikan Media Labirin Berbasis *Loose part* untuk Anak Usia 4-5 Tahun**

Cara ini hanyalah panduan tertulis dari peneliti terhadap penggunaan media labirin berbasis *loose part*, sejatinya adalah tergantung bagaimana kreatifitas pendidik dalam mengaplikasikan media tersebut. Adapun langkah-langkah memainkannya (Sari, 2020) yaitu: 1) Guru menyiapkan alat dan bahan ajar (media labirin berbasis *loose part*); 2) Guru melakukan opening seperti berdoa dan pengenalan tema dll; 3) Guru menjelaskan tema dan memperkenalkan media; 4) Guru mengajak murid mengumpulkan balok-balok berdasarkan warna; 5) Guru mengajak dan mendampingi murid-murid untuk mencari dan mencocokkan/memasang balok-balok kedalam lubang-lubang yang sesuai. Dalam hal ini guru dapat memberikan arahan yang mengasah kemampuan berfikir anak; 6) Guru menjelaskan materi sesuai tema dan cara memanfaatkan media; 7) Guru mengajak murid untuk meniup atau mendorong bola kecil menuju tempat yang benar/sesuai; 8) Guru memberikan reward kepada peserta didik.

### **Rekomendasi untuk Penelitian Lanjutan**

Peneliti merekomendasikan untuk penelitian selanjutnya supaya media labirin berbasis *loose part* ini juga mampu mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun serta dapat digunakan juga terhadap kelompok 5-6 tahun atau kelompok B yang notaben perkembangan kognitifnya lebih tinggi dari pada kelompok usia 4-5 tahun atau kelompok A.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA Nurul Hidayah Omben Sampang ditemukan permasalahan yaitu rendahnya kemampuan kognitif, karena kurangnya media pembelajaran juga model pembelajarannya selain masih berpusat kepada guru juga menggunakan metode klasikal mulai dari awal kegiatan sampai penutup sehingga anak-anak cenderung cepat bosan.

Penelitian dan pengembangan media labirin berbasis loose part dharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Pengembangan media labirin berbasis loose part dilengkapi dengan flash card yang sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini, potongan kayu atau balok-balok diwarnai menarik dan dilukis dengan gambar-gambar yang cukup lucu sehingga dapat dijadikan media bermain peran dan berdongeng. Tidak hanya dapat dimainkan sebagai labirin, media labirin berbasis loose part dari pengembangan dapat dijadikan stimulasi bagi anak yang memiliki permasalahan dalam perkembangan berbicara. Selain dapat dibawa kemana- mana media labirin berbasis loose part juga dapat dimainkan menggunakan batu kecil atau manik-manik.

Hasil observasi terhadap pembelajaran pada anak saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media labirin berbasis *loose part* diperoleh hal-hal baru yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik, anam, memotifasi semangat anak sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif tidak membosankan dan tentunya dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak karena media labirin berbasis loose part dibuat dengan berbagai warna dan gambar karakter yang menarik untuk anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan rumus yang sudah ditetapkan pada tahap validasi dan uji coba maka media pembelajaran labirin berbasis *loose part* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dapat dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

## **REFERENSI**

- Ani Bodedarsyah, Rita Yulianti(2019). "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (4-5 tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka" Jurnal Ceria 2 (6), 35-58,
- Atika Zahra Furi (2019). "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose part Pada Anak Kelompok B". Jurnal Of Guidance and Counseling, Vol.1 No (2),7-19.
- Badru Zaman, Cucu Eliyawati (2016). "Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini"
- Desi Ardila Sari(2020)."Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK An-Nahl Kota

Jambi” Universitas Jambi

- Eni Nur Aisyah, (2019). “Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.2 No (3) 174-180.
- Firman Ashadi(2022).” Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK AL Ihsan Banyuwangi” *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 6 (1), 133-123.
- Gilar Gandana dkk, (2017). “Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan 1- 10 Melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah”. *Jurnal PAUD Agapedia*,Vol.1, No. 1, hal. 95.
- Humaroh(2019).“Pengembangan Media Maxe Magic Untuk Meningkatkan nilai agama sejak dini pada kelompok A di tk al-azhar kowel pamekasan” Uim,
- Meida Afina Putri(2021).”Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose part Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Abna*, Vol 2, hal 118-130.
- NurSakdiyah (2019)” Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 5-6 Thun Di TKIT Syekh Abdurrauf”. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol 2, No (1).
- Nurlaela, E., & Nuraeni, L. (2021). Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 144-150.
- Pahenra Pahenra(2020). “Optimalisasi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini” *Journal of Education and Teaching (JET)* 1 (2) 67-74.
- puji Lestari, B., & Amala, N. (2021). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 129-141
- Setyosari, P. (2019).”Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran” Malang:pAnitia Sertifikasi Guru Rayon, 15-25.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Syifa Rohmati, Mashfufah, rudiyanto Rudiyanto(2020). “Persepsi Guru Taman Kanak-Kanak Terhadap Kemampuan Perkembangan Kognitif Bahasa Sebagai Aspek Penting Dalam Kesiapan Bersekolah Anak”*Edusentris* 6 (3) 130-138.

Sari, W. A. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Sosial dan Motorik Halus Anak Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek: Studi Quasi-Experimental Terhadap Anak Usia 4-5 Tahun di RA Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri. Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia, 1(1), 14-33.