

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM AKTIVITAS EKSPLOLATIF MELALUI MODEL PICTURE AND PICTURE, METODE EKSPERIMEN DENGAN MEDIA LOOSE PARTS

by PG PAUD JIKAD

Submission date: 01-Dec-2021 06:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 1716793124

File name: 5_AS_nur_salsabila..doc (622.5K)

Word count: 4029

Character count: 26851

1
**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM AKTIVITAS EKSPLORATIF
MELALUI MODEL *PICTURE AND PICTURE*, METODE EKSPERIMEN DENGAN
MEDIA *LOOSE PARTS***

Nur Salsabila

Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: nursalsabila854@gmail.com

Novitawati

Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: novitawati@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif yang masih belum berkembang. Penelitian ini tujuannya ialah untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif menggunakan kombinasi model *Picture and Picture*, metode Eksperimen dengan media *Loose Parts*. Pendekatan penelitian yang diterapkan ialah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 3 pertemuan bertempat di TK Kemala Bhayangkari 14 Marabahan pada kelompok B2 dengan jumlah 6 orang anak. Hasil penelitian ditemukan bahwa aktivitas guru meningkat dengan kriteria Sangat Baik. Aktivitas anak secara klasikal meningkat dengan kriteria sangat aktif. Hasil perkembangan kognitif anak secara klasikal berhasil berkembang dengan mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan memilih model pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif.

Kata kunci: *Aktivitas eksploratif, Picture and Picture, Eksperimen, Loose Parts.*

Abstract

. This research is motivated by the cognitive abilities of children in showing exploratory activities that are still not developed. This study aims to increase teacher activities, children's activities, and the results of children's cognitive development in showing exploratory activities using a combination of *Picture and Picture* Models, Experimental Methods with *Loose Parts* Media. The research approach applied is a qualitative approach with the type of research being Classroom Action Research (CAR) which was conducted in 3 meetings at Kemala Bhayangkari 14 Marabahan Kindergarten in group B2 with a total of 6 children. The results of the study found that teacher activity increased with very good criteria. Children's activity classically increases with the criteria of Very Active. The results of children's cognitive development classically managed to develop by achieving the criteria of Developing According to Expectations and Developing Very Well. The results of this study can be used as input for choosing a learning model to develop aspects of children's cognitive development in demonstrating exploratory activities.

Keywords: *Exploratory activities, Picture and Picture, Experimental, Loose Parts.*

PENDAHULUAN

PAUD adalah wadah pelaksanaan pendidikan yang memfokuskan kepada pematapan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan daya pikir dan cipta, fisik, kognitif, sosial emosi, spiritual, dan bahasa (Isjoni, 2014:73). PAUD sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun supaya mereka mempunyai kesiapan belajar dalam mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya (Kemendikbud, 2014:1-2).

Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan suatu proses berpikir, merupakan keahlian individu untuk menilai, menghubungkan serta mempertimbangkan sebuah fenomena. Kognitif berkaitan dengan tingkat intelegensi yang mengidentifikasi individu dengan segala minat khususnya pada gagasan-gagasan dan belajar (Susanto, 2011:48). Perkembangan kognitif pada dasarnya ditujukan supaya anak dapat melakukan eksplorasi pada lingkungannya lewat panca inderanya, lalu dengan anak mendapatkan pengetahuan itu, ia bakal mampu menjalani hidupnya sesuai dengan kodratnya sebagai ciptaan Tuhan yang mestinya memanfaatkan segala hal di dunia untuk keperluan pribadinya dan individu lainnya (Sujiono, 2012:78). Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Gagasan inovatif biasanya kelihatan melalui eksplorasi ataupun petualangan seseorang pada sesuatu. Eksplorasi bisa menambah kesempatan anak untuk melihat, merasakan, memahami, dan alhasil mengolah suatu hal yang memikat perhatiannya. Aktivitas tersebut dilaksanakan melalui pengamatan lingkungan terdekatnya secara langsung sesuai dengan kenyataan (Rachmawati & Kurniati, 2010:55).

Menurut Standar Nasional PAUD tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan kognitif, anak usia dini yang berada pada rentang usia 5-6 tahun diharapkan mampu menunjukkan

aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) serta menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan idenya sendiri (Kemendikbud, 2014:24).

Namun kenyataannya, yang terjadi pada kelompok B2 di TK Kemala Bhayangkari 14 Marabahan semester II tahun ajaran 2020/2021 setelah peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang guru kelas B2 terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan secara BDR (Belajar Dari Rumah), ditemukan masalah yaitu kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif masih belum berkembang.

Belajar dari rumah (BDR) dengan penugasan selama masa pandemi Covid-19 membuat anak mengalami kesulitan dalam memahami materi dari guru, anak kurang bereksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya serta kurangnya keaktifan dan kreativitas anak dalam mengkreasikan hasil karya dengan idenya sendiri. Selain itu juga didukung dengan lembar penilaian hasil perkembangan anak yang menunjukkan dari 6 orang anak, tidak ada anak yang Berkembang Sangat Baik dengan persentase 0%, 1 orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 16,7%, 3 orang anak yang Mulai Berkembang dengan persentase 50%, dan 2 orang anak yang Belum Berkembang dengan persentase 33,3%.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif masih belum berkembang antara lain guru tidak memberikan bimbingan secara langsung kepada anak melainkan melalui perantara orang tua masing-masing, kurangnya melakukan percobaan sederhana dalam suatu pembelajaran, konsep pembelajaran yang monoton dan kebanyakan orang tua yang mengerjakan hasil karya anak.

Apabila hal ini tidak segera diatasi, maka dampak dari permasalahan tersebut

akan berpengaruh buruk pada perkembangan kognitif anak khususnya dalam menunjukkan aktivitas eksploratif di masa mendatang, anak akan menjadi kurang aktif dan kreatif, serta perkembangan anak menjadi tidak optimal karena masalah ini tak cuma menyangkut kepada perkembangan kognitif, tapi juga memberi pengaruh pada seluruh aspek perkembangan anak yang lain, seperti pada perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni, sehingga akan menghambat aspek-aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan rencana pemecahan masalah melalui kombinasi Model *Picture and Picture*, Metode Eksperimen dengan Media *Loose Parts*.

Model *Picture and Picture* ialah sebuah model belajar yang memakai gambar dan dipasangkan ataupun diurutkan jadi urutan logis. *Picture and Picture* mengutamakan gambar yang jadi kunci terhadap proses pembelajaran karena dengan gambar maka dapat memperjelas pengertian dan anak mengenal perihal yang terlihat masih asing baginya. Gambar bisa menunjang guru menggapai target yang ditentukan sebab termasuk media yang tak mahal serta gampang didapat, wawasan dan penafsiran anak jadi semakin jelas, luas serta sulit dilupakan (Shoimin, 2014:122-123). Model *Picture and Picture* dipilih karena dapat memudahkan anak untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran karena diiringi dengan gambar-gambar. Namun, agar anak mendapatkan pengalaman secara langsung mengenai pembelajaran aktivitas eksploratif, maka ditambahkanlah metode Eksperimen.

Metode Eksperimen merupakan metode yang memberikan keleluasaan pada peserta didik secara individual ataupun kelompok untuk dibimbing melaksanakan sebuah percobaan (Hamdayama, 2016:100). Oleh sebab itu, peserta didik mampu menghayati sepenuhnya mengenai pembelajaran yang diberikan dan peserta didik juga memperoleh praktik langsung

serta praktis dalam kehidupan tiap hari yang bermanfaat sekali untuk dirinya (Syamsidah, 2017:7-8). Metode ini sangat cocok digunakan untuk anak melakukan sebuah kegiatan percobaan, dimana guru memberikan kesempatan kepada semua anak untuk mempraktekkan sendiri kegiatan percobaan tersebut. Dengan begitu dapat menambah pengalaman anak secara langsung. Namun, agar pelaksanaan eksperimen lebih sederhana serta agar anak mengkreasi karya dengan idenya sendiri maka digunakanlah media *Loose Parts* sebagai alat dan bahannya.

Loose Parts ialah material bebas, bisa disatukan lagi, bisa terbagi, diangkat, disusun, dialihkan, serta dipakai tunggal atau dikumpulkan dengan material lainnya, yang bisa berbentuk bahan alam maupun sintesis, dimana ketika anak bermain *loose parts* anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak, anak dapat mengkombinasikan permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka. Adapun bahan-bahan *loose parts* adalah bahan yang mudah didapat di lingkungan sehari-hari dimana mengandung unsur plastik, bahan alam, logam, bekas kemasan, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain. Sehingga dari permainan yang menggunakan material *loose parts*, anak dengan bebas dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia (Siantajani, 2020:147). Dalam menggunakan media *loose parts* pada pembelajaran, anak dapat menuangkan ide kreatifnya karena bahan *loose parts* mudah didapat, beraneka ragam bentuk, dan merupakan benda konkret yang bisa digabungkan, dilepaskan, dan disusun kembali sesuai kesukaan anak. Oleh karena itu, media *loose parts* dapat melatih anak dalam membangun daya imajinasi anak, mengembangkan kemampuan anak dalam menghargai alam, mengembangkan ide-ide kreatifnya, membangun kemampuan anak dalam mengatasi masalah.

Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak dalam aktivitas eksploratif melalui kombinasi Model *Picture and Picture*, Metode Eksperimen dengan Media *Loose Parts*.

METODE

Pendekatan penelitian yang diterapkan ialah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan usaha yang dilakukan guru untuk mengamati suatu aktivitas belajar sekelompok anak didik melalui pemberian tindakan dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2013:11). PTK mencakup 4 tahap antara lain penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi (Kunandar, 2016:71).

Penelitian dilakukan dalam 3 pertemuan bertempat di TK Kemala Bhayangkari 14 Marabahan pada kelompok B2 semester II tahun ajaran 2020/2021. Jumlah anak yang menjadi subjek yaitu sebanyak 6 orang yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui rubrik dan lembar observasi dari aktivitas guru, aktivitas anak, serta hasil perkembangan kognitif anak.

PTK ini dikatakan berhasil jika guru telah mampu melaksanakan pembelajaran dengan mencapai kriteria Sangat Baik yaitu dengan skor 34-40. Aktivitas anak dikatakan berhasil apabila secara individu anak mencapai skor ≥ 17 anak tergolong Sangat Aktif, dan secara klasikal mencapai skor $\geq 82\%$ anak tergolong Sangat Aktif. Hasil perkembangan kognitif anak dikatakan berhasil apabila secara individu anak minimal memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan, sedangkan secara klasikal mencapai 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran saat pertemuan 1 memperoleh skor 24 dengan kriteria Cukup Baik, kemudian saat pertemuan 2 mengalami peningkatan dengan memperoleh skor 30 dengan kriteria Baik, dan saat pertemuan 3 meningkat lagi dengan memperoleh skor 36 dengan kriteria Sangat Baik.

Hal tersebut menunjukkan ternyata aktivitas guru mengalami peningkatan tiap pertemuannya dan berhasil melampaui indikator keberhasilan. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dengan jelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kriteria
1	24	Cukup Baik
2	30	Baik
3	36	Sangat Baik

Aktivitas anak saat mengikuti pembelajaran secara klasikal pada pertemuan 1 memperoleh 50% dengan kriteria Cukup Aktif, kemudian pertemuan 2 mengalami peningkatan dengan memperoleh 67% dengan kriteria Aktif, dan saat pertemuan 3 kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh 100% dengan kriteria Sangat Aktif.

Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas anak secara klasikal mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dan berhasil mencapai indikator keberhasilan. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dengan jelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Skor Klasikal	Kriteria
1	50%	Cukup Aktif
2	67%	Aktif
3	100%	Sangat Aktif

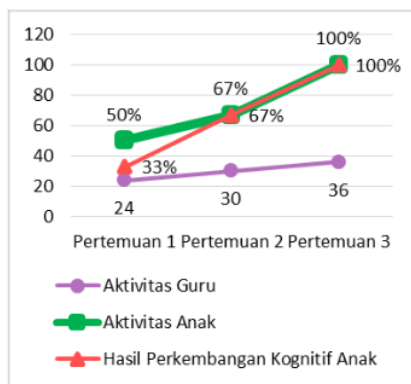
Hasil perkembangan kognitif anak dengan hasil capaian yang tergolong kurang dari bintang 3 atau dikatakan belum berhasil berkembang (kriteria BB dan MB) pada pertemuan 1 memperoleh 67%, pada pertemuan 2 memperoleh 33%, dan pada pertemuan 3 memperoleh 0%. Sedangkan hasil capaian yang tergolong lebih dari sama dengan bintang 3 atau dikatakan berhasil

berkembang (kriteria BSH dan BSB) pada pertemuan 1 memperoleh 33%, pada pertemuan 2 memperoleh 67%, dan pada pertemuan 3 memperoleh 100%. Sehingga dapat dilihat bahwa hasil capaian yang tergolong lebih dari sama dengan bintang 3 atau berhasil berkembang (kriteria BSH dan BSB) di setiap pertemuan selalu terjadi peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dengan jelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Hasil Capaian	Pertemuan		
	1	2	3
<★★★	67%	33%	0%
≥★★★	33%	67%	100%

Kecenderungan peningkatan semua faktor yang diteliti antara lain aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak, dan Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Dapat dilihat dari gambar 1 nampak dengan jelas ternyata semua aspek yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak cenderung mengalami peningkatan tiap pertemuannya. Peningkatan aktivitas guru

terjadi dikarenakan pada proses refleksi guru selalu melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan untuk pertemuan selanjutnya sehingga aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung memiliki kualitas yang semakin membaik dari pertemuan sebelum-sebelumnya hingga mampu mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Semakin optimal usaha yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran maka akan berdampak pada aktivitas anak yang semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran yang juga mampu mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Peningkatan aktivitas anak ini tidak lepas dari peranan guru. Guru yang telah mampu membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat membuat anak aktif di dalam kegiatan pembelajaran akan membuat anak senang dan antusias dalam kegiatan belajar dan merangsang anak untuk aktif di dalamnya. Dengan meningkatnya kualitas aktivitas guru dan aktivitas anak dalam pembelajaran maka akan berpengaruh dan mengakibatkan hasil perkembangan kognitif anak juga semakin berkembang.

Keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak lepas dari ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan model *Picture and Picture*, metode Eksperimen dengan media *Loose Parts* pada pengembangan aspek kognitif dalam menunjukkan aktivitas eksploratif. Sebagaimana anggapan Susanto (2015:37) ujarnya proses belajar mengajar dibutuhkan perencanaan supaya pelaksanaannya bisa berjalan dengan lancar, dan mampu mencapai hasil yang diinginkan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan model yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran yang tepat agar mencapai keberhasilan.

Selain itu juga tidak terlepas dari ketepatan dan kepiawaian guru dalam mempergunakan media pembelajaran saat penyampaian materi serta melibatkan anak dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustiawan

(2016:8-9) mengemukakan bahwa penting bagi guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu guna mempermudah proses pembelajaran dan dalam mencapai tujuan. Demikian juga menurut Anwariningsih & Ernawati (2013:123) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media maka dapat menarik perhatian anak, mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar, anak juga termotivasi dan rajin untuk senantiasa belajar dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Terjadinya peningkatan aktivitas guru ini dikarenakan pada setiap pertemuan guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan berupaya melakukan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dan merencanakan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ada agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi. Hal demikian sejalan dengan pendapat Susanto (2015:92) yang mengungkapkan bahwa kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari peran guru dan peserta didik, dimana guru dan peserta didik merupakan komponen yang paling utama dalam proses pembelajaran. Guru ialah sosok yang paling mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Kepandaian serta kewibawaannya amat memastikan bagaimana jalannya kegiatan pembelajaran di dalam ataupun luar kelas. Guru mestinya mahir menghantarkan anak didiknya sampai pada target yang ingin dicapai. Terdapat sejumlah perihal yang membangun kewibawaan guru, diantaranya menguasai bahan ajar, metode mengajar yang cocok dengan keadaan anak didik. Selain itu, guru diharapkan selalu menggunakan pendekatan, strategi, dan metode yang inovatif sehingga dapat memudahkan anak dalam menerima pembelajaran. Sementara itu anak didik berperan menjadi subjek didik yang mempunyai otonomi diri dan mau diakui eksistensinya sesuai dengan kemampuan

yang dipunyainya (Suriansyah, dkk., 2014:7).

Selanjutnya menurut Mujiati., Suriansyah., & Effendi (2019:127) yang menyatakan bahwa guru berfungsi sebagai pembuat keputusan terkait perencanaan pelajaran (*input*), implementasi pembelajaran (*proses*), dan penilaian pembelajaran (*output*), yang mana jika hal ini dilakukan dengan baik oleh guru maka akan berpengaruh besar terhadap peningkatan kualitas pengajaran.

Dengan demikian dikatakan bahwa menggunakan model *Picture and Picture*, metode Eksperimen dengan media *Loose Parts* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam mengembangkan kemampuan aspek kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif. Hal tersebut didukung oleh penelitian-penelitian yang sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Puriani, Parmiti & Wiryia (2014) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa anak menjadi lebih aktif dan sangat tertarik dengan kegiatan disebabkan oleh aktivitas guru yang meningkat karena dalam hal ini peran guru sangat penting dalam memberikan bimbingan dan pemahaman pada anak dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh Erviana, Ahmad, & Sari (2019) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas guru dipengaruhi oleh cara guru membimbing anak dalam belajar terutama dalam menggunakan model, menggunakan media, dan mengelola kelas dengan baik dan terarah.

Terjadinya peningkatan aktivitas anak pada dasarnya dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture*, metode Eksperimen dengan media *Loose Parts* ini tampak hubungan antara anak dan guru yang menunjang anak untuk menerima pembelajaran maupun bahan ajar yang hendak dicapai. Anak juga berpartisipasi dengan aktifnya saat mengikuti pembelajaran dengan melakukan suatu kegiatan terhadap benda dengan tujuan

memperoleh pengetahuan dan pengalaman lebih banyak. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2016:277) yang menyatakan bahwa aktivitas anak ialah partisipasi anak seperti sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas saat kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan mendapatkan manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas anak yaitu meningkatnya jumlah anak yang terlibat aktif dalam proses belajar, meningkatnya jumlah anak yang saling berinteraksi dan membahas materi pembelajaran.

Anak usia dini juga mempunyai karakter yang bersifat eksploratif dan berjiwa petualang yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasikan pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting terlibat langsung dalam proses belajar (Masitoh., Djoehaeri., & Setiasih, 2014:14).

Selaras dengan pendapat Susanto (2015:53) pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran disamping menunjukkan minat yang tinggi, semangat yang besar dan percaya pada diri sendiri. Anak tidak lagi dijadikan sebagai objek diam yang tugasnya hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tetapi anak dijadikan objek yang aktif ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan kombinasi model *Picture and Picture*, metode Eksperimen dengan media *Loose Parts* dapat meningkatkan aktivitas anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif. Selain teori-teori diatas, penelitian ini juga sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Norhafizah, Novitawati, & Amelia (2017) yang hasil penelitiannya menunjukkan

bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan melalui Metode Eksperimen Sederhana Membuat Ice Cream dapat meningkatkan aktivitas anak dalam menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik di TK Madinaturrاملah Banjarmasin, yang ditandai meningkatnya keaktifan, keberanian, pemahaman dan kerjasama anak dalam melakukan eksperimen karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh Inderianty (2018) yang hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan Metode Eksperimen dikombinasikan dengan Model *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidik di RA Raudhatul Jannah Banjarmasin, hal ini ditandai dengan anak-anak melakukan percobaan yang menyenangkan baginya dan proses pembelajaran yang lebih bermakna karena anak-anak aktif berpartisipasi langsung dalam kegiatan.

Meningkatnya perkembangan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif terjadi karena sejalan pada optimalnya aktivitas yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan meningkatnya pula aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung, sehingga berdampak pula pada peningkatan hasil perkembangan kognitif pada anak.

Menurut Fadlillah (2013:85) pembelajaran ialah kerjasama antara guru dan anak dalam memanfaatkan seluruh keahlian yang berasal dari pribadi anak, yaitu kegemaran, talenta serta kemampuan dasar yang dipunyainya antara lain gaya belajar ataupun potensi yang terdapat di luar diri anak, yaitu lingkungan, sarana, serta sumber belajar sebagai usaha untuk menggapai tujuan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suardi (2018:7) pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan

pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ialah proses hubungan anak didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar. Pembelajaran diartikan sebagai kontribusi yang diserahkan pendidik supaya terbentuk penerimaan ilmu pengetahuan, kepandaian dan karakter, serta pendirian perilaku dan kepercayaan kepada anak didik.

Pembelajaran dikatakan berhasil ciri-cirinya yaitu berjalannya proses belajar dalam pribadi anak didik. Individu dinyatakan sudah menjalani proses belajar jika pada pribadinya terdapat peralihan kelakuan yang mulanya tak paham jadi paham, yang awalnya tak mampu jadi mampu dan lainnya. Hasil belajar bisa diamati langsung. Dengan demikian, supaya potensi anak didik bisa dikendalikan serta berkembang semaksimal mungkin pada proses belajar di kelas, lalu para pendidik mestinya menyusun program pembelajaran tersebut lebih awal dengan mengamati segala kaidah-kaidah pembelajaran (Mandagi & Nyoman, 2019:162). Aktivitas belajar yang membuat anak untuk berpartisipasi aktif di dalamnya akan berakibat baik terhadap hasil belajar anak. Sesuai yang diungkapkan ujar Djamarah (2014:64-69) bahwa belajar diiringi dengan mengerjakan aktivitas lebih banyak menimbulkan hasil untuk anak didik, karena kesan yang diperoleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan kombinasi model *Picture and Picture*, metode Eksperimen dengan media *Loose Parts* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan aktivitas eksploratif. Hal tersebut sejalan dengan sejumlah penelitian yang terdahulu antara lain penelitian yang dilaksanakan oleh Furi & Harmawati (2021), hasil penelitiannya menunjukkan ternyata pembelajaran yang dilaksanakan dengan melalui Metode Eksperimen menggunakan Media *Loose Parts* dapat meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak dalam

menunjukkan aktivitas eksploratif di Pos PAUD Melati Kalinyamat Kulon Kota Tegal, yang ditandai dengan penambahan media *loose parts* dalam suatu percobaan ternyata dapat menarik perhatian anak, selain itu variasi dari percobaan yang dilakukan juga dapat memusatkan perhatian anak dalam pembelajaran.

Penelitian lain dilakukan oleh Parwati, Parmiti, & Jampel (2013) yang penelitiannya juga menggunakan model *Picture and Picture*, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan dalam perkembangan kognitif pada anak dikarenakan ketertarikan anak terhadap media pembelajaran yang disediakan oleh guru sehingga meningkatlah perkembangan kognitif anak dan hasilnya optimal.

SIMPULAN

pembahasan sebelumnya, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan kombinasi Model *Picture and Picture*, Metode Eksperimen dengan Media *Loose Parts* dapat mengembangkan kemampuan anak dalam aktivitas eksploratif. Aktivitas guru mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria Sangat Baik, sehingga berdampak pada aktivitas anak secara klasikal yang juga mengalami peningkatan dengan mencapai kriteria Sangat Aktif, dan berpengaruh juga pada hasil perkembangan kognitif anak yang berhasil berkembang dengan mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan informasi dan masukan dalam menentukan dan menerapkan model atau metode pembelajaran serta sebagai bahan rujukan maupun referensi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. (2013). Development of interactive media for ICT learning at elementary school based on student self

- learning. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 121-128.
- Djamarah, S. B. (2014). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erviana, R., Ahmad, K. I., & Sari, N. P. (2019). Developing Cognitive Ability to Matching Numbers and Symbol Using a Combination of Models, Methods, and Media Learning. *Journal of K6 Education and Management*, 2(4), 271-282.
- Fadlillah, M., & Khorida, L. M. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Furi, A. Z., & Harmawati. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media *Loose Parts* pada Anak Kelompok B. *Emphaty Cons-Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7-19.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inderianty, P. (2018). Effort to Develop Children's Cognitive Aspect in Showing Exploratory and Probing Activities Using Experimental Method and Make A Match Model. *Journal of K6 Education and Management*, 1(3), 19-24.
- Isjoni. (2014). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standard Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2016). *Langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Mandagi, M. O., & Nyoman, S. D. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. Malang: Seribu Bintang.
- Masitoh., Djoehaeri, H., & Setiasih, O. (2014). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mujiati, M., Suriansyah, A., & Effendi, R. (2019). Effect of Academic Supervision and School Culture on Teacher's Teaching Quality in Public Islamic Senior High School Banjarmasin. *Journal of K6 Education and Management*, 2(2), 126-132.
- Mulyasa, H. E. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Norhafizah., Novitawati., & Amelia, R. (2017). Upaya Mengembangkan Aspek Kognitif (Menunjukkan Aktivitas yang Bersifat Eksploratif dan Menyelidik) Melalui Metode Eksperimen Sederhana Membuat Ice Cream Di TK Madinaturrاملah Banjarmasin. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(1), 1-6.
- Parwati, N. N., Parmiti, D. P., & Jampel, I. N. (2013). Penerapan pembelajaran *Picture and Picture* berbantuan media kartu angka bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).
- Puriani, N. P. A., Parmiti, D. P., & Wirya, N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* Melalui Kegiatan Bermain Balok Istimewa Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak TK Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suriansyah, A., Aslamiah., Sulaiman., & Norhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syamsidah. (2017). *100 Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM AKTIVITAS EKSPLORATIF MELALUI MODEL PICTURE AND PICTURE, METODE EKSPERIMEN DENGAN MEDIA LOOSE PARTS

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.ulm.ac.id Internet Source	4%
2	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	3%
3	rumahjurnal.net Internet Source	3%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
5	journal.mbunivpress.or.id Internet Source	1%
6	adoc.pub Internet Source	1%
7	text-id.123dok.com Internet Source	1%
8	j-k6em.org Internet Source	1%

repository.uinsu.ac.id

9

Internet Source

1 %

10

pt.scribd.com

Internet Source

1 %

11

pdfs.semanticscholar.org

Internet Source

1 %

12

www.scribd.com

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On