

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MENGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA KELOMPOK A  
DI TK PERTIWI GUWOKAJEN SAWIT BOYOLALI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :  
**TRESNO PUTRI MAULIA**  
NIM. 193131002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2023**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MENGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA KELOMPOK A  
DI TK PERTIWI GUWOKAJEN SAWIT BOYOLALI  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**HALAMAN JUDUL**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :  
**TRESNO PUTRI MAULIA**  
NIM. 193131002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Tresno Putri Maulia  
NIM : 193131002

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
UIN Raden Mas Said Surakarta  
Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, makakami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri:

Nama : Tresno Putri Maulia  
NIM : 193131002  
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif  
Menggunakan Media *Loose Parts* Pada Kelompok A Di  
TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Pelajaran  
2023/2024

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 19 September 2023  
Pembimbing,



Nur Tanfidiyah, M.Pd.  
NIP: 19941110 201903 2 025

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan *Media Loose Parts* Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023” yang telah disusun oleh Tresno Putri Maulia telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Suarakarta pada hari Selasa, tanggal 31 Oktober 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji Utama : Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19820611 200801 1 011



Penguji 1 : Rosida Nur Syamsiatl, S.Pd., M. Pd.  
Merangkap Ketua NIP. 19760408 201701 2 163



Penguji 2 : Nur Tanfidyah, M.Pd.  
Merangkap Sekretaris NIP. 19941110 201903 2 025



Surakarta, 01 November 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Fauzi Muharom, M.Ag.

NIP. 19750205 200501 1 004

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam menempuh gelar sarjana. Persembahan tugas akhir dan rasa terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Teristimewa saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang saya cintai yaitu Ayahanda Edy Winarno dan Ibunda Fajar Haryanti, laki-laki dan perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat dan membuat saya bangkit dari kata menyerah dengan memberikan motivasi, mendoakan dan memberikan dukungan penuh sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Rasa terimakasih juga saya ucapkan kepada kakak saya Muhammad Wiyan Risky yang telah memberikan semangat kepada adik tercinta ini. Alhamdulillah kini saya bisa berada di tahap ini, maka dari itu saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk kedua orang tua saya dan kakak saya. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan dan keberkahan dalam keluarga ini.
2. Keluarga besar saya, Soemaryo dan Hadi Susanti, yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Kepada seseorang yang tak kalah penting dan Spesial kehadirannya, bernama Teguh Santoso. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung, ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk tidak pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
4. Sahabat dan teman-teman tercinta yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi, serta selalu setia untuk mendengarkan keluh kesah saya dalam proses pengerjaan karya tulis skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman PIAUD A 2019 yang selalu memberikan informasi penting terkait berita perkuliahan di kampus UIN, serta telah kebersamai saya dari mahasiswa baru sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

7. Terakhir tapi tidak kalah penting, saya ingin berterimakasih kepada diri saya sendiri yang merupakan bagian kebahagiaan tersendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, terimakasih telah percaya diri sendiri bahwa saya bisa melalui semua ini, terimakasih karena tidak pernah berhenti mencintai dan menjadi diri sendiri, terimakasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tetap memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

## **MOTTO**

“Lingkungan anak usia dini yang penuh dengan loose parts adalah laboratorium yang mendukung anak untuk menemukan, sebuah katalisator yang kaya dengan pemecahan masalah”

Beloglovsky.

“Jangan takut untuk bermimpi. Karena mimpi adalah tempat menanam benih harapan dan memetakan.”

Monkey D. Luffy

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tresno Putri Maulia  
NIM : 193131002  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan media loose parts pada kelompok A di TK pertiwi guwokajen sawit boyolali tahun pelajaran 2022/2023" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi saya ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 28 September 2023

Yang menyatakan,



Tresno Putri Maulia  
NIM : 193131002



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Loose Parts* Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2022/2023”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai dengan bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S. Ag., M.Ag., selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. Fauzi Muharom, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Drs. Subandji, M.Ag. selaku Seketaris Jurusan Pendidikan Dasar UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Tri Utami, M.Pd.I selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Nur Tanfidiyah, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Subandji, M.Ag., selaku dosen pembimbing Akademik.
7. Sriyani, S.Pd., selaku kepala sekolah TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali yang telah memberikan izin dan tempat untuk pengambilan data penelitian.
8. Fiana Siahaan, S.Pd., selaku guru kelas yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penelitian ini.
9. Keluarga selaku pemberi motivasi dan sumber daya dalam menempuh pendidikan sampai penyelesaian tugas akhir ini.
10. Sahabat dan teman-teman penulis yang tidak disebutkan namanya yang selalu mendukung dan membantu dalam penulisan skripsi ini.

11. Semua pihak yang telah berbuat baik kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan selama 4 tahun.

12. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Surakarta, 11 September 2023

Penulis,

Tresno Putri Maulia

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Teoritik.....	10
1. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini.....	10
2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.....	16
3. Media Pembelajaran.....	29
4. Loose Parts.....	37
5. Anak Usia Dini.....	45
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	52
C. Kerangka Berfikir.....	54

D. Hipotesis Tindakan .....	56
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
A. Jenis Penelitian .....	57
B. Setting dan Waktu Penelitian.....	58
C. Subjek Penelitian .....	59
D. Teknik Pengumpulan data .....	60
E. Teknik Validasi Data .....	62
F. Indikator Kinerja.....	62
G. Prosedur Tindakan .....	63
H. Teknik Analisis Data .....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	69
B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Tiap Siklus .....	71
C. Pembahasan .....	95
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>105</b>

## ABSTRAK

*Tresno Putri Maulia, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loose Parts Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2023/2024. Skripsi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.*

Pembimbing : Nur Tanfidiyah, M. Pd.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Kognitif, Media *Loose Parts*.

Masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal dalam membilang bilangan angka, mengurutkan bilangan dan menghubungkan bilangan. Metode dengan menggunakan media *loose part* dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk membantu kemampuan berhitung. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam bahasa inggris sering disebut *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 dengan subyek anak kelompok A yang berjumlah 12 anak, 7 anak laki-laki, 5 anak perempuan. Penelitian tindakan kelas dilakukan selama dua siklus yaitu yaitu siklus I dan siklus II. Metode pengumpulan data dilakukan tes lisan, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali menggunakan media *loose parts* dari kondisi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan kognitif dan kemampuan berhitung menggunakan media *loose parts* anak disetiap siklusnya. Siklus I peningkatan kemampuan berhitung menggunakan media *loose parts* kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 50% lalu pada siklus II meningkat menjadi 83,33%. Presentase kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali menggunakan media *loose parts* sudah mencapai target yang diinginkan yaitu sebesar 80% oleh karena itu tindakan atau siklus selanjutnya dihentikan. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit menggunakan media *loose parts* Meningkat.

## ABSTRACT

*Tresno Putri Maulia, Efforts to Improve Cognitive Abilities Using Loose Parts Media in Group A at Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Kindergarten for the 2022/2023 academic year.* Thesis: Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Supervisor : Nur Tanfidiyah, M. Pd.

Keywords : Early Childhood, Cognitive Numeracy, *Loose Parts Media*

The problem in this research is that children's cognitive abilities have not developed optimally in counting numbers, ordering numbers and connecting numbers. The method using loose part media can be used as a way to help your calculation skills. The aim to be achieved in this research is to improve the cognitive abilities of children aged 4-5 years through loose parts media in group A of Kindergarten Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

This research is Classroom Action Research. Classroom action research (PTK) in English is often called Classroom Action Research. This research was carried out in August 2023 with group A students as subjects, totaling 12 children, 7 boys, 5 girls. Classroom action research was carried out over two cycles, namely cycle I and cycle II. Data collection methods were oral tests, observation, interviews and documentation. Data analysis uses data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions.

The results showed that there was an increase in cognitive abilities in Group A children at Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Kindergarten using loose parts media from the initial conditions (pre-cycle), cycle I and cycle II. From this data, it can be seen that there is an increase in cognitive abilities and numeracy skills using children's loose parts media in each cycle. Cycle I increased cognitive abilities using loose parts media in the categories of children developing according to expectations (BSH) and developing very well (BSB) by 50%, then in cycle II it increased to 83.33%. The percentage of cognitive abilities of children aged 4-5 years at Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Kindergarten using loose parts media has reached the desired target of 80%, therefore the next action or cycle is stopped. So it can be concluded that the increase in cognitive abilities in Group A children at Pertiwi Guwokajen Sawit Kindergarten using loose parts media has increased.

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Pra Survei Kemampuan Berhitung Kognitif .....	4
Tabel 2.1 STPPA Lingkup Perkembangan Kognitif Anak.....	13
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	59
Tabel 4. 1 Lembar Hasil Pretest Kemampuan Kognitif. ....	70
Tabel 4.2 Data Presentase Nilai Kognitif Anak Siklus I.....	80
Tabel 4.3 Data Presentase Kognitif Anak Pra Siklus Dan Siklus I .....	81
Tabel 4.4 Data Presentase Kognitif Anak Siklus II.....	93
Tabel 4.5 Data Presentase Kognitif Anak Pra Siklus I Dan Siklus II .....	93
Tabel 4.6 Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif.....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	55
Gambar 3.1 Rumus Presentase .....	69
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Pretest.....	71
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak .....	97



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Untuk Guru.....	105
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Untuk Guru Sebelum Diterapkan Media <i>Lose Parts</i> .....	106
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Untuk Guru Setelah Diterapkan Media <i>Lose Parts</i> .....	107
Lampiran 4 Pedoman Observasi.. .....	109
Lampiran 5 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pra Siklus.. .....	111
Lampiran 6 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Pertemuan Pertama.. .....	113
Lampiran 7 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Pertemuan Kedua.....	117
Lampiran 8 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan Pertama.. .....	117
Lampiran 9 Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan Kedua.....	124
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	130
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	134
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	134
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	135
Lampiran 14 Daftar Nama Anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen .....	105
Lampiran 15 Dokumentasi .....	106
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan .....	107
Lampiran 17 Dokumentasi Keaktifan Dan Hasil Karya Kelompok A .....	140
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.. .....	142

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap anak lahir ke dunia ini pasti memiliki potensi yang baik. Potensi yang dimana merupakan factor keturunan yang tidak bisa diubah dan ada pula yang dapat dibentuk. Potensi yang baik bagi anak yaitu berupa potensi fisik yang berhubungan dengan bentuk tubuh, seperti mata, hitung dan telinga. Potensi yang secara umum merupakan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata jika sang anak mendapatkan rangsangan/stimulasi. Rangsangan/stimulasi yang bisa diberikan anak kapan saja dan dimana saja, terutama di masa *golden age* anak selama anak sudah siap. Dan salah satu potensi baik bagi anak bisa di dapatkan melalui pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang mutlak bagi anak usia dini, pendidikan dan pembelajaran menjadi pembinaan yang ditujukan bagi anak berusia 3 sampai 6 tahun yang biasaya dilakukan dengan pemberian rangsangan/stimulasi. Menurut Mulyasa (2012:43) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dimana sebagai peletak dasar dalam perkembangan pribadi untuk anak, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, social emosional, spiritual anak. Anak yang mendapatkan pendidikan yang baik dan pengarahan yang tepat sejak dini akan meningkatkan derajat kesejahteraan dalam masa yang akan datang.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar berfikir atau kecerdasan. Kognitif yaitu kemampuan untuk

mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sejalan dengan hal tersebut, menurut William (dalam Susanto, 2014) kognitif adalah cara individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Salah satu dari kemampuan kognitif yaitu berfikir simbolik. Berfikir simbolik merupakan kemampuan individu dalam berfikir dengan menggunakan symbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah (Desi Ardila, 2020).

Berfikir simbolik yaitu sama dengan kemampuan berhitung seperti membilang banyak beda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan berhitung merupakan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Sejalan dengan hal tersebut, Sriningsih N mengatakan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga dengan kegiatan menyebutkan urutan bilangan, atau membilang buta. Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 yang menjadi standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun tentang berfikir simbolik yaitu: 1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) mengenal konsep bilangan, 3) mengenal lambang bilangan, 4) mengenal lambang huruf 5) mengetahui konsep banyak dan sedikit.

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentu dalam melanjutkan pendidikan dasar terutama pada anak kelas A yang usia 4-5 tahun. Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang

lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung (Elisa dan Lanny, 2019). Selain itu anak juga akan belajar bagaimana untuk berfikir logis, berfikir konkret, semua itu sangat berpengaruh untuk menempuh kehidupan yang lebih sulit di masa depan dan anak akan lebih siap menghadapi kehidupan yang akan datang (Puspa Ayu, 2018).

Namun ternyata banyak anak yang masih rendah dalam pengetahuan dan pemahaman tentang berhitung. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali. Terdapat kelas A dengan total 12 anak yang berusia 4-5 tahun, pada kelas A ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak masih belum berkembang dengan baik. Dari 12 siswa, terdapat 2 anak yang sudah mampu berhitung dengan baik, sedangkan 7 anak belum mampu berhitung atau tidak berurutan dalam menghitung dan belum mengenal lambang bilangan dengan baik.

Misalnya yang ditunjukkan angka 6 yang ada dipapan ada beberapa yang menyebutkan angka 9 dan ada juga anak hanya terdiam menunggu teman yang sudah bisa menjawab terlebih dahulu baru mengikutinya. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pun kurang menarik dan masih memanfaatkan majalah, papan tulis dan spidol saja. Pendidik banyak menggunakan lembar kerja anak (LKA) dalam mengenal lambang bilangan. Kegiatan anak kurang bervariasi dan monoton membuat anak menjadi cepat bosan, anak kurang aktif, dan kurang mengenal konsep lambang bilangan dan dalam berhitung. Dengan begitu seharusnya pendidik bisa lebih kreatif dengan mencoba menggunakan gambar

dan potongan angka-angka agar anak bisa lebih tau tentang pengenalan lambang bilangan dan berhitung permulaan, dan selanjutnya pendidik bisa menggunakan media *loose parts* juga agar lebih berkembang dan meningkatkan kemampuan berhitung.

Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti terkait rendahnya kemampuan berhitung untuk anak kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Pra Survei Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	3	25%
2.	MB	4	33,33%
3.	BSH	3	25%
4.	BSB	2	16,67%
Jumlah		12	100%

Berdasarkan hasil observasi mengenai kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak (25%), anak Mulai Berkembang (MB) 4 anak (33,33%), anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak (25%), dan anak yang Berkembang Sangat Baik sebanyak 2 anak (16,67%). Dari data diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah dengan presentase 25%, sebab hanya 3 anak yang mencapai tingkat pemahaman yang sangat baik, sedangkan yang menjadi harapan peneliti dalam kemampuan kognitif di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 80%

Berdasarkan permasalahan diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan dalam pengenalan berhitung dan mengenal lambang bilangan dengan memberikan stimulus. Pemberian stimulus yang dilakukan oleh peneliti tentu harus sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak didik. Upaya yang dilakukan peneliti ialah melakukan penelitian dengan bermain sambil belajar seraya belajar sambil bermain ( Hartini, 2012).

Menurut Sujiono (2013) berpendapat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak – anak dapat menstimulasi indera – indera tubuh, menentukan jati diri, melatih otot tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitar anak. Mulyasa (2012) mengatakan bahwa dengan bermain anak didik dapat mempelajari banyak hal seperti anak dapat mengenal aturan, dapat bersosialisasi, dapat menempatkan diri dimanapun berada, dapat menata emosi, dapat bekerja sama, memiliki sikap toleransi, dan menjunjung tinggi sportivitas. Melalui bermain dan belajar anak akan lebih mudah untuk mengetahui kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan. Kegiatan belajar dan bermain dapat dilakukan terutama dalam perkembangan kognitif bisa dilakukan dengan melalui media *loose parts*.

Menurut Haughey (dalam Siantajani, 2020) *loose parts* diartikan sebagai bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan – bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintetis. Ketika anak bermain dengan *loose parts*, anak bisa memainkan *loose parts* sesuai dengan keinginan anak. Anak mudah menggeser benda – benda yang ditaruhnya disuatu tempat sebagai komponen dari satu

bentuk tertentu. Permainan dengan media ini dapat melatih anak didik untuk berhitung dan mengenal lambang bilangan yang menyenangkan. Selain untuk berhitung dan memperkenalkan lambang bilangan juga dapat melatih anak untuk mengenal benda – benda ciptaan Allah SWT, melatih kesabaran, berbagi dengan teman. Dan dari hasil penelitian diatas dapat menunjukkan bahwa media *loose parts* itu dapat berkontribusi atau meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A usia 4-5 tahun.

Langkah-langkah dalam penggunaan media *loose parts* dilakukan dengan melewati beberapa tahapan yaitu tahap edukasi, dan tahap perkembangan setelah itu tahapan tertinggi dalam bermain emnggunakan *loose parts* adalah membangun makna dan tujuan bermain (Siantajani, 2020). Adapun langkah-langkah yang dilakukan juga sudah dilakukan cukup baik, karena langkah pertama yang dilakukan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan stategi bermain, dan strategi beres-beres yang mana langkah-langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan *loose parts*. Pada tahap edukasi ini anak berada pada tahap eksplorasi (Wartisah, 2021). Sehingga penting bagi guru untuk membiarkan anak mengeksplorasi media yang akan digunakan seluas-luasnya.

Kegiatan bermain dan belajar dengan menggunakan media *loose parts* maka guru akan lebih mudah mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, karena dimana anak mengenal warna dan bentuk. Selain itu juga media *loose parts* bisa dibentuk menjadi bilangan, dengan menggunakan kain flannel, tutup botol, stik eskrim, biji-bijian dan batu-batuan anak dapat meningkatkan kemampuan kogitif, dan lebih bersemangat dalam belajar karena

anak dihadapkan pada benda yang sebenarnya atau sesungguhnya. Adapun kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan bermain flannel angka yang terbuat dari potongan kain flannel dan media dengan media *loose parts* lainnya seperti tutup botol, stik eskrim, biji-bijian dan batu-batuan untuk membantu anak dalam membilang benda dan menghubungkan benda dengan bilangan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Menurut Daryanto (2018) penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh pendidik dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, mengobservasi tindakan melalui siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas yang dikelola. Dalam hal ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan ialah.

“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media Loose Parts Pada Siswa TK A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023” dengan tujuan agar anak dapat lebih mudah meningkatkan kemampuan kognitif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang terdapat dalam latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang menarik dalam menyampaikan pembelajaran yang diberikan kepada anak sehingga anak merasa jenuh terhadap pembahasan yang



diberikan guru dan pembelajaran yang diberikan guru terlalu monoton dan kurang bervariasi

2. Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun masih rendah
3. Media pembelajaran yang kurang bervariasi
4. Cenderung menggunakan LKA

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti akan memberikan batasan masalah sebagai ruang lingkup dari peneliti ini yaitu: Mengembangkan Aspek Perkembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian “bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali?”

### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, meka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui media *loose parts* di kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis.

## 1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan media *loose parts* di TK.
- b. Sebagai dasar untuk pembelajaran di TK

## 2. Praktis

### a. Bagi anak

Melalui penggunaan media pembelajaran *loose parts*, diharapkan anak kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali bisa lebih bersemangat lagi, lebih aktif lagi, dan lebih tertarik lagi dalam proses pembelajaran dan kemampuan berhitungnya menjadi meningkat.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki metode mengajar, dan memberikan wawasan untuk mengelolah pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* yang dapat membantu perkembangan kognitif anak.

### c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan membantu sekolah dalam mengatasi masalah perkembangan kognitif anak, dan dapat memberikan media *loose parts* yang dapat digunakan sebagai menstimulus penguat perkembangan kognitif anak.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini**

###### **a. Pengertian kognitif**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Gardner mengajuka konsep pluralistis dari intelegensi dan membedakannya kepada delapan jenis intelegensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah intelegensi linguistic, logis, spasial, music, kinestetik, intrapribadi, dan antra pribadi, dan naturalis. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang (anak).

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Sebagaimana disebutkan bahwa teori perkembangan kognitif, menurut Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Teori Piaget juga merupakan akar revolusi kognitif saat ini yang menekankan pada proses mental. Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai produk usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunia mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah pemikiran yang muncul secara langsung tentang proses adaptasi anak dengan menginterpretasikan sesuai dengan kejadian yang ada di sekitarnya. Jadi perkembangan kognitif pada anak dapat terlihat apabila anak sudah mampu mengenal lingkungannya dengan baik.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono sebagaimana yang dikutip oleh (Taopik dkk, 2017) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Margaret W. Matlin yaitu “Cognition, or mental activity, involves the acquisition, storage, retrieval and use of knowledge” dalam dictionary of Psychology karya Drever, dijelaskan bahwa “kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap mode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran” (Desmita,2012).

Menurut Chaplin (dalam Rini Prilianti, 2013) kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto berpendapat bahwa kemampuan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif adalah suatu proses berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Oleh karena itu, proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting

untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelejensi).

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.

Sementara itu dalam Permendikbud 137 tahun 2014, tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 4-5 tahun yaitu: 1. Mengenal lambang bilangan, 2. Mengenal konsep lambang bilangan, 3. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. Dan atau bisa di lihat dari tabel pencapaian perkembangan kognitif anak dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

**Tabel 2.1 STPPA lingkup perkembangan kognitif anak**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>
	<b>Usia 4-5 tahun</b>
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal lambang bilangan</li> <li>2. Mengenal konsep lambang bilangan</li> <li>3. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh</li> <li>4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit</li> </ol>

Tabel diatas terdapat beberapa standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan pengertian perkembangan kognitif di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan yang dikenalkan sejak usia dini.

#### **b. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif**

Piaget (dalam Thobroni, 2017) berpendapat ada empat tahapan dalam perkembangan kognitif yaitu :

- 1) Tahap Sensorimotor, berlangsung mulai dari usia 0-2 tahun. Dalam tahap ini bayi bergerak mulai dari tindakan refleks dimulai saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun

pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

- 2) Tahap Praoperasional, berlangsung mulai dari usia 2-7 tahun. Dalam tahap ini anak mulai memunculkan dunianya dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik.
- 3) Tahap Operasional Konkret, berlangsung mulai dari usia 7-11 tahun. Pada saat ini anak mulai berpikir secara logis mengenai peristiwaperistiwa yang konkret dan dapat mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.
- 4) Tahap operasional Formal, berlangsung mulai dari usia 11-dewasa. Dalam tahap ini remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis.

**c. Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Ketika anak mencapai tahapan usia dini (3 sampai 6 tahun), terdapat ciri yang sangat berbeda dengan usia bayi. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat dan panjang badan, serta keterampilan yang mereka miliki. Menurut Piaget (dalam Novan A, 2014) anak usia dini berada pada tahap pra operasional yang ditandai dengan anak belum menguasai operasi mental sehingga belum dapat berpikir secara logis. Periode ini ditandai dengan penggunaan simbol-simbol untuk mewakili proses berpikir anak akan sesuatu. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi.

Kemampuan perkembangan yang ada dalam kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Piaget tahapan pra-operasional meliputi: anak mulai menggunakan simbol, memahami identitas diri, memahami sebab akibat suatu peristiwa dan mampu mengklarifikasinya, memahami empati dan teori pikiran (Laksmiati Martha, 2010).

#### **d. Pentingnya Perkembangan Kognitif**

Menurut Laksmi Martha (2010) Proses kognisi meliputi beberapa aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga memiliki pemahaman yang menyeluruh.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).



- 6) Agar anak mampu memecahkan masalah persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa urgensi pengembangan kognitif adalah sebagai proses awal bagi anak untuk mengasah kemampuan kognitif dengan cara melihat apa yang ada di lingkungan sekelilingnya, sehingga anak dapat belajar mengatasi suatu masalah berdasarkan apa yang sudah ia alami.

## **2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian berhitung anak usia 4-5 tahun**

Banyak sekali kemampuan yang dapat dikembangkan dalam periode anak usia dini. Dimana salah satunya adalah periode umur 4-5 tahun yang dimana mudah sekali pelajaran yang dapat diserap oleh otak anak pada rentan usia tersebut. Salah satu hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Dimana anak usia 4-5 tahun sangat mudah menyerap rangsangan-rangsangan dari luar atau anak mudah sekali memperoleh pelajaran dari teman-temannya, guru serta lingkungannya. Dan yang terpenting anak diberi bekal kemampuan berhitung untuk membekali mereka karena sangat mempengaruhi kehidupannya dimasa depan maupun saat ini.

Menurut Munandar dalam (Susanto, 2014), bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Jadi, setiap seseorang anak sudah

mempunyai fitrahnya sejak lahir yang bisa dibilang sudah mempunyai kemampuan secara dasar pada setiap individu. Tinggal bagaimana kita sebagai masing-masing individu yang mengasah kemampuan anak yang telah diberikan dengan sebaik-baiknya.

Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Senada dengan Munandar, Robin dalam Ahmad Susanto juga menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Oleh karena itu, dari keterangan-keterangan yang sudah dipaparkan di atas, bisa kita pahami bahwa kemampuan merupakan suatu kekuatan dari dalam diri kita yang mana jika kemampuan ini tidak dikembangkan atau diasah maka setiap kemampuan individu akan terpendam begitu saja.

Salah satu kemampuan kognitif yang harus dimiliki anak yaitu kemampuan berhitung. Berhitung merupakan bagian dari matematika. Matematika yang berasal dari Yunani, "mathenain" atau "mathin" yang artinya mempelajari. Menurut Luchis, matematika itu membahas tentang symbol, numeric, matematika berpikir logis, dan matematika juga merupakan sarana berpikir dan juga berarti pengetahuan atau ilmu (Lili Cholila, 2012). Smith, Jackman dalam Hilda L. Jackman mengemukakan bahwa *count real things to help children use their own experiences with objects to better understand number*. Maksud dari

pernyataan tersebut ialah anak akan dapat memahami berhitung melalui benda konkret dengan keterlibatan secara langsung (Nancy Riana,2014).

Kemampuan berhitng adalah kemampan untuk menggunakan penalaran logika dan angka-angka. Pengertian berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya (Rosa Imani, 2016). Sebagaimana menurut Ahmad dan Hikmah, beljara berhitung yaitu mengenalkan konsep-konsep dalam berhitung seperti membilang benda, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, berhitung dengan sistematis (Dadan Suryana, 2016).

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak yang dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah. Kemampuan berhitung anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar dari matematika, seperti pengenalan konsep bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang, posisi dan dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat dan kreatif pada diri anak itu sendiri.

Kemampuan berhitung anak usia dini 4-5 tahun ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai

jumlah, yaitu hubungan dengan jumlah dan pengurangan. Griffith juga mengemukakan berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambing bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar (Jasni, 2018). Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada rentang usia 4-5 tahun adalah kemampuan dalam mengenal konsep bilangan.

Kemampuan pra sekolah dalam fase-fase perkembangannya, perlu diimbangi oleh berbagai factor, intern dan ekstern anak ini, diantaranya factor intern yang berupa intelegensi dapat menentukan pertumbuhan dan kecerdasan seseorang. Jadi jika kemampuan intelegensi anak baik maka kemampuan seperti matematis dan kemampuan bahasa anak akan terstimulus.

#### **b. Prinsip Kemampuan Berhitung AUD**

Menurut Ahmad Susanto untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, dikenal ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung, yaitu:

- 1) Dimulai dari menghitung benda
- 2) Berhitung dari yang lebih muda ke yang sulit
- 3) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri
- 4) Suasana yang menyenangkan
- 5) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh
- 6) Anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya

7) Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan

Anak yang berada pada tahap pra operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit/nyata dan berfikir intuitif yaitu anak yang mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk, dan benda-benda yang didasarkan pengalamannya (presepsinya sendiri). Selanjutnya menurut Mudjito mengenai prinsip-prinsip permainan berhitung yaitu:

- a) Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar
- b) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya.
- c) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri.
- d) Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.
- e) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung harus menggunakan bahasa yang sederhana.
- f) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing.
- g) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Menurut Yew dalam Susanto (2014), beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya:

- 1) Buat pelajaran yang mengasikan
- 2) Ajak anak terlibat secara langsung
- 3) Bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung
- 4) Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya
- 5) Focus pada anak untuk mencapainya.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat dikemukakan bahwa pelajaran berhitung bukan suatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang dapat disenangi dan dinilai baik dari hati nurani anak yang sehingga anak akan merasa membutuhkan karenan mengasikan dan cara mengajarkannya pun harus cepat agar mudah dipahami oleh anak.

### **c. Karakteristik Berhitung AUD**

Kecerdasan berhitung seorang anak ditandai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah serta adanya konsistensi dalam pemikiran. Menurut Musfiroh dalam (dadan Suryana, 2016), perkembangan logika matematika berkaitan dengan angka, menghitung, menghubungkan sebab akibat, dan membuat klasifikasi.

Menurut Suyanto konsep matematika anak usia dini, meliputi:

- 1) Menghitung
- 2) Angka, yaitu symbol dan kuantitas

### 3) Klasifikasi

Dari uraian karakteristik berhitung anak usia dini tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan seorang anak dapat ditandai dengan kemampuan dan perkembangan logika matematika dalam berinteraksi dengan angka-angka, bilangan dan berfikir dengan logis serta adanya konsistensi dalam pemikiran sang anak.

#### **d. Tahapan Dalam Berhitung AUD**

Tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini, dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget (Ahmad Susanto, 2014) tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung atau matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

##### 1) Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pelajaran yang menarik dan berkesan. sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

##### 2) Tahap transmisi peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami.

Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu mengitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap transisi inipun harus terjadi dalam waktu yang cukup dikuasai anak.

### 3) Tahap lambang

Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika. Sama seperti Piage, Slavin dalam (Wati Sukmawati, 2017) mengatakan bahwa tahapan berhitung sebagai berikut: (1) tahap konsep/pengertian; (2) Tahap transmisi/peralihan; (3) Tahap lambang.

Tahapan berhitung memang sangat penting diterapkan untuk mengajarkan berhitung anak. Dengan tahapan-tahapan berhitung yang sudah kita ketahui dan pahami memudahkan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar optimal sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ada. Tinggal bagaimana guru mengkreasikan cara-cara dan metode yang akan diterapkan pada anak.

Anak-anak dalam aktivitas berhitung, pasti melewati berbagai tahapan untuk dapat melakukan penghitungan dengan baik. Adapun tahapannya menurut Ika Budi Maryatun dalam (Ahmad Muslih, 2018) sebagai berikut:



- a) Pengalaman berhitung diajarkan dengan memberi kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk melakukan aktivitasnya sendiri menggunakan benda konkrit.
- b) Simbol. Berhitung menggunakan simbol jika mengajarkan tidak memungkinkan untuk menggunakan benda konkrit.
- c) Tulisan menggunakan lambang bilangan yang sangat abstrak bagi anak-anak berhitung menggunakan tulisan hanya dapat diberikan pada anak yang telah memiliki pengalaman melakukan aktivitas sendiri menggunakan benda konkret dan simbol.

Secara garis besar tahapan berhitung menurut (Depdiknas, 2007) sama sejalan dengan beberapa teori yang telah dikemukakan, permainan berhitung di taman kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu:

- 1) Masa Transisi
- 2) Penguasaan Konsep
- 3) Lambang

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Pengertian kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan

kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep berhitung anak, yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda konkrit disekitar anak, pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap yang terakhir menggunakan lambing bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa tokoh dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran berhitung memiliki tahapan dari penguasaan konsep yaitu pemahaman atau pengertian anak tentang suatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, aktivitas yang dilakukan dengan cara permainan, dengan cara meneliti pola-pola yang terdapat pada konsep tertentu dalam suatu permainan, masa peralihan dimana anak telah mengenal konsep dengan baik. Pada tahap simbolis, anak harus mampu melambangkan setiap konsep dengan symbol matematika, dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menulis lambang bilangan atas konsep yang telah dipahami oleh anak.

#### **e. Tujuan Berhitung AUD**

Dalam berhitung anak usia dini pasti ada tujuan yang akan dicapai, baik guru maupun anak. Sangat penting bagi kita sebagai

pendidik atau bahkan calon orang tua untuk mengetahui bagaimana tujuan-tujuan atau apa saja tujuan dalam berhitung tersebut. Secara umum tujuan berhitung di TK untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Tujuan khusus dalam berhitung adalah dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2007).

Menurut Sujiono dalam (Dadan Suryana, 2016), kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung anak usia dini adalah untuk mengetahui dasar-dasar dalam pembelajaran berhitung yang dimana para guru maupun anak dan juga para orang tua bisa mengerti dan paham akan pembelajaran berhitung.

Serta adanya tujuan khusus dalam pembelajaran berhitung untuk anak yaitu anak dapat berfikir secara logis, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri, memiliki keterampilan dalam berhitung, mengetahui pemahaman konsep ruang waktu, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi.

**f. Metode Pengembangan Berhitung AUD**

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, atau pemberian tugas.

Seperti yang dipaparkan oleh Mudjito dalam (Depdiknas, 2007) metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok suatu keberhasilan dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, trasisi, dan lambang.

Adapun metode yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Metode bercerita
- 2) Metode bercakap-cakap
- 3) Metode tanya jawab
- 4) Metode pemberia tugas
- 5) Metode demonstrasi
- 6) Metode Exsperimen

Metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak menurut Renew sebagaimana yang dikutip oleh Susanto, dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.

Metode yang digunakan dapat menumbuhkan kemampuan berfikir anak serta mampu memecahkan masalah. Sebagaimana yang dikutip oleh Susanto, Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen mengemukakan tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan dari metode yang diterapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Ketiga macam pola kegiatan tersebut adalah:

- a) Kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru
- b) Kegiatan berpola semi kreatif
- c) Kegiatan berpola kreatif

Menurut Hurlock sebagaimana yang dikutip oleh Susanto, seiring dengan perkembangan kemampuan berhitung permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata ketika anak mulai berbicara. Pengalaman yang dialami oleh seorang anak memengaruhi konsep bilangan anak, karena itulah secara umum anak yang memulai pendidikan di Taman Kanak-kanak umumnya belajar arti

bilangan lebih cepat dibandingkan dengan anak yang tidak mengalami pendidikan di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada saat anak memasuki pendidikan taman kanak-kanak pemahaman konsep bilangan akan berkembang dengan cepat sampai pada peningkatan ke tahap pengertian mengenai jumlah. Konsep bilangan ini berhubungan dengan penambahan dan pengurangan, sehingga secara bertahap bilangan menjadi lebih jelas. Oleh karena itu memahami konsep bilangan melalui permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) bahwa media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televise, film, poster, dan spanduk. Menurut Heinich media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Media merupakan medium/ pelantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif afektif, dan psikomotor.

Sudjana (2017:3) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan lingkungan belajarnya. Guru tidak hanya memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media yang dengan menarik.

Menurut Wina (2010:204) bahwa media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktikpraktik dengan benar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar guru dengan murid dan lingkungan belajarnya. Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus terampil, kreatif, inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak.

## **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media dalam pembelajaran diperlukan dan memiliki peran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam (M. Fadillah, 2017:198) manfaat media pembelajaran yaitu;

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- 5) Kualitas belajar anak dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja
- 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, manfaat media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dalam proses pembelajaran. Latif (Khadijah, 2015:26-27) mengemukakan pendapat media pembelajaran yaitu:

- a) Pesan atau informasi pembelajaran dapat di sampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- c) Mengingat sikap aktif siswa dalam belajar.
- d) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.



- e) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g) Memberikan rangsangan bagi siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran yang lebih baik dengan suasana kelas yang mengasikan, menarik dan adanya rasa senang bagi anak-anak dan dengan menggunakan media pembelajaran ini metode untuk pembelajaran menjadi lebih bervariasi yang sehingga anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar di dalam kelas.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Guslinda (2018:5) peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas
- 2) Memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
- 3) Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkrit dan jelas
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indar manusia
- 5) Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik
- 6) Mengatasi sikap unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh oleh lingkungan yang berbeda

- 7) Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar
- 8) Memberi kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan
- 9) Mempelancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru.

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a) Fungsi antensi adalah menarik dan mengarahkan perhatian anak didik pada pelajaran di bantu menggunakan media visual sehingga dengan itu siswa akan lebih cepat menyerap isi pembelajaran.
- b) Fungsi afektif adalah muncul ketika belajar dengan teks bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid
- c) Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan gambar agar mempelancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- d) Fungsi kompensatoris yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat dalam memahami dan menerima pelajaran yang disajikan dengan teks.

Berdasarkan uraian diatas penulis menarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan suatu informasi untuk mengetahui media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Ambiyar (2016) dalam dunia pendidikan media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu:

##### **1) Media Audio**

Media audio adalah sebuah media yang digunakan dengan cara mendengarkan, media ini hanya mengandalkan kemampuan suara seperti radio, recorder, dan tape. Dalam dunia pendidikan anak usia dini media ini sangat cocok pada saat menyampaikan materi dengan metode bercerita, bernyanyi, dan menari.

##### **2) Media Visual**

Media visual adalah media yang digunakan dengan cara dilihat. Biasanya media ini berupa gambar, lukisan, puzzle. Dalam dunia pendidikan anak usia dini media visual sangat cocok pada permainan puzzle.

##### **3) Media Audio Visual**

Media audio visual adalah sebuah media yang menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan. Media ini biasanya lebih menarik dari dibandingkan dengan media yang lain, seperti video dan film anak.

Adapun menurut Muhammad Fadillah (Anis Kumala Fasha, 2021) bahwa media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, adalah:

a) Media Lingkungan

Lingkungan merupakan suatu tempat atau suasana yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Media lingkungan dalam proses pembelajaran yaitu memperkenalkan atau mengajak anak ke tempat-tempat yang bisa mempengaruhi tumbuh kembang anak. Lingkungan di sini dapat berupa taman-taman sekolah, perkebunan, maupun tempat-tempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan di dalamnya.

Media lingkungan yang baik untuk pendidikan anak usia dini yaitu media yang memiliki prinsip-prinsip, sebagai berikut:

- 1) Merefleksikan selera anak
- 2) Berorientasi pada optimalisasi perkembangan dan belajar anak
- 3) Berpijak pada efisiensi pembelajaran

b) Media permainan

Media permainan merupakan salah satu media yang sangat populer bagi kalangan anak-anak. Permainan yaitu suatu benda yang dapat digunakan siswa sebagai sarana bermain untuk mengembangkan kreativitas dan potensi anak secara maksimal. Terkait dengan penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran prinsip-prinsip harus diperhatikan, yaitu sebagai sarana bermain untuk mengembangkan kreativitas dan potensi anak secara maksimal. Terkait dengan penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran prinsip-prinsip harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Aman, nyaman, terang dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak
- 2) Sesuai dengan tingkat perkembangan anak
- 3) Memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada dilingkungan sekitar, termasuk barang bekas, dedaunan, batu-batuan, dll.

Dengan demikian penulis menarik kesimpulan bahwa dari semua jenis-jenis media pembelajaran yaitu ada media audio visual, media visual, media audio, media lingkungan dan media permainan yang dimana jenis-jenis media tersebut bisa menjadi alat peraga dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan dan perkembangan bagi anak-anak.

#### **e. Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Khadijah (2015:14) Media merupakan medium atau perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi, dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Dengan demikian secara umum media pendidikan dapat membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

Penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran merupakan alat perantara dan komunikasi untuk mempermudah anak/siswa dan guru dalam proses belajar dan mengajar yang baik di dalam kelas.

#### 4. Loose Parts

##### a. Pengertian *Loose Parts*

Istilah *Loose Parts* berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. Disebut *Loose Parts* karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula (Yulianti Siantajani, 2020:9) Jadi, dikatakan *Loose Parts* karena material yang digunakan dapat disatukan dan dapat dilepaskan kembali.

Istilah tersebut mulai digunakan pada tahun 1971 setelah Simon Nicholson yang merupakan seorang arsitek kelahiran London menerbitkan karyanya tentang "*How Not to Cheat Children-the Theory of Loose Parts*" yang menyatakan bahwa lingkungan merupakan tempat yang interaktif bagi anak. Yang mana, interaksi anak dengan lingkungan akan memunculkan kemungkinan- kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu yang kreatif.

Sally Haughey dalam (Yulianti Siantajani, 2020:12) menjelaskan bahwa *Loose Parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose Parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintetis. Sejalan dengan pemaparan Sally

Haughey, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa Loose Parts merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara. Maria Melita Rahardjo (2019), menambahkan bahwa Loose Parts dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas.

Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut bisa disimpulkan bahwa, Loose Parts dapat dimaknai sebagai material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara.

#### **b. Pentingnya *Loose Parts***

Material Loose Parts mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan Loose Parts bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, Loose Parts memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Anggard dalam Caileigh Flannigan (2017:54) memaparkan bahwa Loose Parts memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals). Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada

dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif (ade Holis, 2016). Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, yang sehingga mereka memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Sejalan dengan hal tersebut, Maria Melita Rahardjo (2019:312) memaparkan bahwa Loose Parts menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri (Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials).

Selain itu, Yuliati (2020:16-21) juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan Loose Parts sebagai pembelajaran anak seperti Loose Parts kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.



Dengan demikian penulis menarik kesimpulan bahwa loose parts sangat penting untuk anak dalam belajar dan bermain, dan dengan adanya loose parts pun memberikan kebebasan anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang anak miliki. Sejalan dengan itu loose parts memberikan anak untuk bisa bermain dengan mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik social emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.

**c. Komponen *Loose Parts***

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa Loose Parts merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain), sintetis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastik, dan lain-lain). Sebagaimana yang dipaparkan oleh Maria Melia Rahardjo yang memaparkan bahwa Loose Parts memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan dapat di daur ulang.

Komponen Loose Parts menurut Yuliati Sintiajani (2020:23) sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok aluminium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan

keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain).

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya variasi material, tentunya akan memiliki variasi, tekstur, warna, bentuk, ukuran, dll. Semakin kaya material yang tersedia berbagai karakteristik maka anak akan memperoleh pengalaman yang berbeda-beda dan berharga dengan material-material tersebut dan pastikan bahwa anak-anak semakin tertantang dengan ragam pilihan material yang memungkinkan digunakan anak.

**d. Langkah-langkah *Loose Parts***

Langkah-langkah dalam penggunaan media loose parts dilakukan dengan melewati beberapa tahapan yaitu tahap edukasi, dan tahap perkembangan setelah itu tahapan tertinggi dalam bermain menggunakan loose parts adalah membangun makna dan tujuan bermain (Siantajani, 2020). Adapun langkah-langkah yang dilakukan juga sudah dilakukan cukup baik, karena langkah pertama yang dilakukan menerapkan kegiatan apersepsi, pengenalan strategi bermain, dan strategi beres-beres yang mana langkah-langkah tersebut sesuai dengan tahap edukasi dalam menggunakan loose parts. Pada tahap edukasi ini anak berada pada tahap eksplorasi (Wartisah, 2021:14). Sehingga penting bagi guru untuk membiarkan anak mengeksplorasi media yang akan digunakan seluas-luasnya.

Langkah kedua yang dilakukan yaitu pada saat memulai permainan menggunakan loose parts, guru menstimulasi ide anak,

menata loose parts, dan memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, hal tersebut merupakan tahap ekspansi dalam menggunakan media loose parts, namun pada tahap ini guru belum menata loose parts dengan maksimal. Pada tahap ini guru melakukan invitasi dan provokasi. Invitasi memiliki maksud agar dapat mengundang anak melalui penataan material-material yang akan digunakan dengan semenarik mungkin. Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran ternyata dapat membuat anak antusias, hal tersebut menandakan bahwa invitasi yang dilakukan berhasil, karena dapat mengundang anak untuk ikut serta dalam kegiatan.

Selanjutnya adalah guru melakukan provokasi yang berarti guru melakukan upaya untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena yang terjadi (Siantajani, 2020:97). Pada tahap ini anak berada di tahapan eksperimen, dimana anak mulai melakukan uji coba untuk membuat sesuatu sesuai dengan ide yang muncul dari dalam pikiran anak. Adapun langkah terakhir yang dilakukan adalah menilai perkembangan anak dengan memerhatikan waktu untuk melakukan penilaian dan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, jenis penilaian yang digunakan oleh guru adalah penilaian skala rating diperoleh dari hasil observasi, yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan cara melihat kemampuan anak juga bertanya pada anak, untuk mengukur tingkat pemahaman anak dalam konsep ukuran. Setelah ketiga tahapan terlewati, maka guru dan

sampai pada tahap membangun makna dan tujuan bermain. Biasanya tahap ini dapat dilakukan pada saat kegiatan akhir pembelajaran yaitu evaluasi, untuk melihat kemajuan perkembangan anak yang mana anak dapat memaknai sekelilingnya dengan permainan yang telah dilakukan. (Farida, 2020:20).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, dalam penggunaan media loose parts pada saat pembelajaran mengembangkan kemampuan mengenal konsep ukuran perlu melewati tahapan-tahapan yang sesuai dengan teori. Karena, dengan melalui tahapan-tahapan tersebut guru dapat membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan loose parts sehingga kegiatan berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Adapun bermain bebas menggunakan loose parts tentu dibolehkan untuk anak, namun tidak sembarang menggunakan dan tidak boleh digunakan untuk main-main saja. Permainan menggunakan loose parts tetap perlu memerhatikan perkembangan anak meski hanya bermain bebas.

**e. Manfaat *Loose Parts***

Penggunaan Loose Parts dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan Loose Parts diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sheryl Smith dan Gilman (2018:96). Sheryl Smith dan

Gilman juga memaparkan bahwa selain membantu eksplorasi anak, Loose Parts juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Selain itu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut (Loose parts materials supported children's explorations, offered them a sense of belonging and encouraged their own willingness to take risks. Children had the opportunity to make choices and to decide how to use the open-ended materials.).

Loose Parts bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah, sebagaimana yang dikemukakan oleh Maria Melita Rahardjo (2019:312) (Loose Parts can improve problem-solving skills, creativity, concentration, hand and eye coordination, fine motor development, gross motor development, help with language and vocabulary mastery, mathematical thinking, scientific thinking, emotional literacy, and social development.). Di samping itu, Ali Nugraha (2008:38) menambahkan bahwa dengan meningkatnya pemikiran ilmiah atau

sains, kreativitas anak akan diwujudkan secara nyata dalam bentuk penemuan konsep baru, mengkreasi keterampilan baru, dan lain-lain.

Yuliati Siantajani (2020:41-42) menjelaskan empat manfaat utama dari penggunaan Loose Parts, yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri yang diperlukan oleh anak untuk dapat memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, dapat mengajarkan anak untuk bertanya, mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang tak terbatas.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa manfaat dari loose parts bisa meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan untuk memecahkan persoalan yang dialami kehidupan sehari-hari anak, meningkatkan aspek motoric anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta social emosional melalui komunikasi.

## **5. Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak adalah generasi penerus bangsa sehingga kehadirannya dinantikan, pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan, dan pencapaian cita-citanya begitu diharapkan agar dapat menjadi insan yang berguna dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat sekitar maupun secara kompleksitas. Masa kanak-kanak sering dikaitkan dengan golden age. NAEYC (National

Association for The Education of Young Children) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun. Dengan demikian, anak usia dini yakni anak berusia 0-8 tahun yang mengalami pembentukan atau pengembangan intelektual sekitar 80% dari total kecerdasan yang akan dibawa menjelang remaja. Oleh karena itu, anak usia dini sangat membutuhkan pendidikan yang layak dan berkarakter (Maisarah, 2018:9).

Menurut Yasin Mustofa dalam bukunya EQ (Darmadi, 2016:55) untuk anak usia dini dalam pendidikan Islam yaitu anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal berusia antara 2-6 tahun yang akan ditumbuhkan kemampuan emosinya agar setelah dewasa berkemungkinan besar memiliki kecerdasan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang juga dikutip oleh Yasin Mustofa anak usia dini yaitu kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang mendapatkan pembinaan dari orang tua bisa menjadi generasi penerus bangsa karena dengan adanya pertumbuhan, perkembangan yang diperhatikan dan dengan pencapaian cita-citanya begitu

diharapkan dapat menjadi insan yang berguna dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun, anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika dan hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak dapat mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak mulia (Khadijah, 2015:4).

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (golden age). Masa usia dini juga merupakan periode penting dalam perkembangan aspek sosial-emosional, spritual maupun perkembangan fisik (Khadijah, 2016). Anak adalah amanat dari Allah Swt. Ia berhak hidup sejahtera dan bahagia lahir dan batin, baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, orang tua berkewajiban memelihara kesehatan dan pertumbuhan fisik, mengembangkan bakat dan kemampuan serta membimbing rohaniah anak sesuai dengan ajaran Islam (Hamdan, 2006:91-101).



Berdasarkan uraian tersebut bahwa anak adalah cikal bakal yang akan memelihara, mempertahankan demi kebahagiaan dunia akhirat, oleh karena itu anak memerlukan perlindungan untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental yang seimbang dan bahkan anak perlu mendapatkan pendidikan dari kedua orang tuanya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Mengenai karakteristik anak usia dini, menurut Hartati (dalam Khadijah, 2016:6-8) ada beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu :

##### 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia yang ada di sekitarnya. Pada masa bayi anak mencoba meraih benda-benda yang ada disekitarnya kemudian pada usia hampir 1 tahun anak suka mengambil kemudian membuang mainan yang dimainkannya, pada usia 3-4 tahun anak sudah mulai bisa membuat kalimat dengan 4-5 kata, pada masa ini anak-anak suka membongkar pasang mainan.

##### 2) Merupakan pribadi yang unik

Secara umum pola perkembangan anak usia dini adalah sama, namun perlu disadari bahwa tiap-tiap anak memiliki keunikannya sendiri-sendiri. Bahkan meskipun anak tersebut kembar. Keunikan

ini dapat berasal dari faktor genetik maupun berasal dari faktor lingkungan anak tersebut kembar.

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka berimajinasi dan berfantasi dengan pikirannya, kemudian anak dapat menceritakannya dengan begitu antusias seolah-olah dia mengalaminya sendiri, padahal bisa saja hal tersebut hanya hasil dari imajinasi anak

4) Masa paling potensial untuk belajar

Pada usia 0-8 tahun perkembangan otak anak dapat mencapai 80%, sehingga jika anak diberikan stimulus-stimulus yang dapat merangsang otak anak maka neuron-neuron yang ada dalam otak anak akan berkembang atau bercabang-cabang sehingga akan menjadi lebih cerdas. Pada masa inilah disebut masa golden age yang merupakan masa paling potensial untuk anak dalam belajar guna mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris artinya berpusat pada aku, artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memiliki rentang daya konsentrasi pendek adalah anak mudah teralihkannya perhatiannya terhadap hal lain yang lebih menari, atau anak mudah bosan terhadap suatu hal yang dikerjakannya jika merasa sudah tidak menarik lagi.

#### 7) Sebagian dari makhluk social

Anak usia dini mulai bisa berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, pada masa ini anak akan belajar memahami kepentingan orang lain, belajar mengalah, berbagi dan mengantri, dalam hal ini anak juga belajar berperilaku sesuai harapan sosialnya karena ia membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

Sedangkan anak prasekolah secara umum, yaitu 1) suka meniru, 2) ingin mencoba, 3) spontan, 4) jujur, 5) riang, 6) suka bermain, 7) ingin tahu, 8) banyak gerak, 9) suka menunjukkan angkuhnya, 10) unik.

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun, mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya.

#### c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:90), yaitu: 1) anak sebagai pembelajar aktif, 2) anak belajar melalui sensori dan panca indera, 3) anak membangun pengetahuan sendiri, 4) anak berpikir melalui benda konkret. Dan 5) anak belajar dari lingkungan.

Prinsip-prinsip pembelajaran , meliputi : 1) memperhatikan tingkat perkembangan, kebutuhan, minat dan karakteristik anak, 2) mengintegrasikan kesehatan, gizi pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan, 3) pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, 4) kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan berseifat pembiasaan, 5) proses pembelajaran bersifat aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan, 6) proses pembelajaran berpusat pada anak (Dinas Pendidikan Pemprov DKI Jakarta, 2009).

Anita Yus (2011:67) bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip, sebagai berikut: 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain, 3) kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, 4) menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual, 5) lingkungan kondusif, 6) menggunakan berbagai model pembelajaran, 7) mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, 8) menggunakan media dan sumber belajar, 9) pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa prinsip pembelajaran anak usia dini dapat belajar sambil bermain, serta dengan adanya prinsip pembelajaran anak dapat mengikuti proses pembelajaran yang lebih tertata dengan baik dan anak bisa lebih aktif dalam belajar.

## B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu ini dimaksudkan sebagai salah satu kebutuhan ilmiah yang berguna untuk memberikan kejelasan dan batasan pemahaman informasi yang digunakan, diteliti melalui perpustakaan dan sebatas jangkauan yang dapat digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan tema penulisan. Penulis menemukan beberapa karya tulis (skripsi) dan jurnal relevan dengan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Sri Wulandari (2020) dari Universitas Islam Negeri Raden Mas Said dengan judul “Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Play Group Islam Terpadu Al Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan jenis penelitian Kualitatif Deskriptif dan dengan menggunakan metode pembelajaran Sentra Persiapan untuk mengimplementasikan aspek kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan bisa meningkatkan aspek kognitif dan pengenalan dalam lambang bilangan anak usia 4-5 tahun.

Dari penelitian tersebut, maka kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh Peneliti yaitu adanya kesamaan dalam Pembelajaran Aspek Kognitif anak guna meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilang dan berhitung anak usia 4-5 tahun. Dan perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan metode pembelajaran sentra persiapan.

2. Penelitian oleh Toharotul Aini (2020) dari Universitas Muhammadiyah Jember dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui

Loose Part Pada Anak Kelompok B Di PAUD It Az-Zahroh Wonoasri Tempurejo Tahun Pelajaran 2019-2020”. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa kemampuan dalam berhitung dapat ditingkatkan melalui media loose parts pada anak kelas B di PAUD It Az-Zahroh Ii Wonoasri Tempurejo. Kemampuan berhitung pada anak mengalami peningkatan sesuai dengan indicator keberhasilan yang sudah ditentukan. dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.

Dari penelitian tersebut, maka kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu adanya kesamaan dalam media pembelajaran ini yaitu menggunakan media pembelajaran loose parts dan sama-sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dan perbedaan penelitian ini terdapat pada kelompok/subyek belajar penelitian adalah siswa kelas B yang dimana anak berumur 5-6 tahun.

3. Penelitian oleh Siti Rahmah (2020) dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Qodir Wage Taman Sidoarjo”. Hasil penelitian tersebut adalah menunjukkan bahwa media papan flannel dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berhitung anak di kelompo A Raudhatul Athfal Al-Qodir Wage Taman Sidoarjo. Dalam kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan sesuai dengan indicator yang sudah ditentukan dan karena pembelajaran menggunakan media papan flannel. Dan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

Dari penelitian tersebut, maka kaitanya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu adanya kesamaan dalam pembelajaran aspek kognitif guna meningkatkan kemampuan dalam berhitung anak usia 4-5 tahun. Dan perbedaan penelitian ini terdapat pada penelitian yang digunakan yaitu menggunakan penelitian kualitatif.

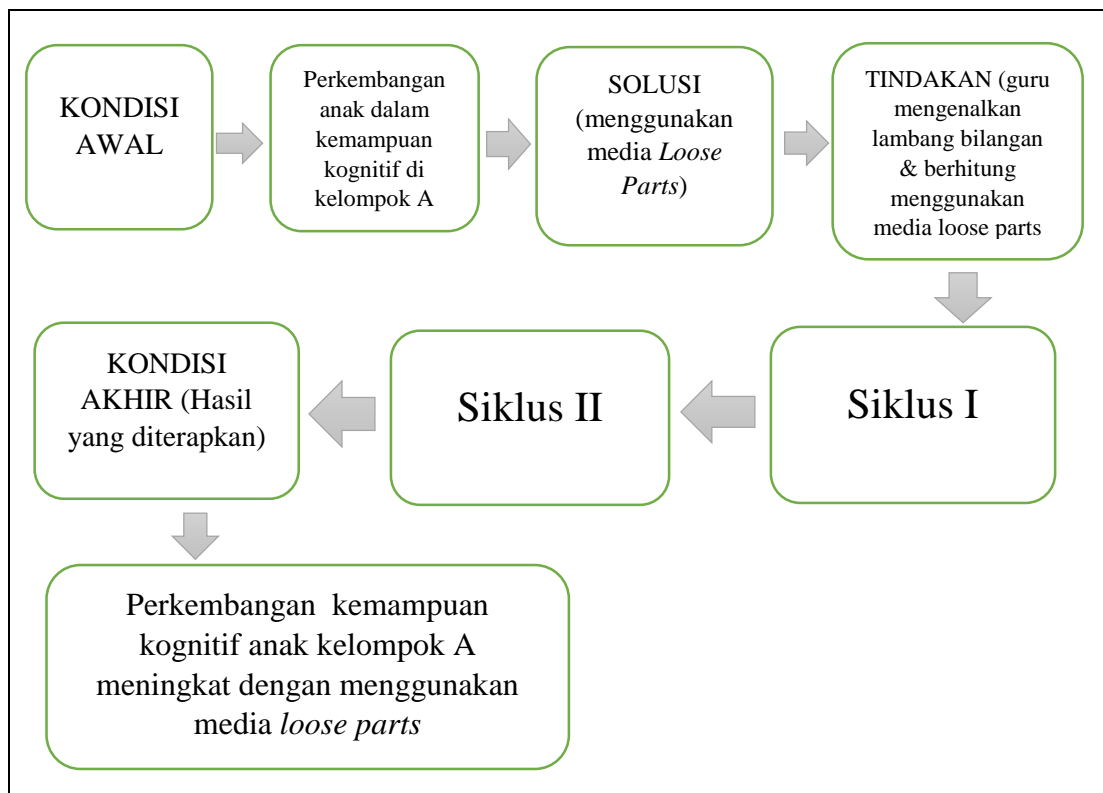
### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antara konsep yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan kajian pustaka dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk anak usia dini dapat belajar memahami operasi bilangan dengan cara yang sederhana. Berhitung diperhatikan setelah anak memahami bilangan dan mengenal angka. Oleh karena itu orang tua dan guru kelas dapat mengenalkan bilangan dengan menggunakan benda-benda dan media. Berbagai benda yang ada di sekitar kita dapat digunakan untuk melatih anak dalam berhitung, berfikir logis dan matematis. Dengan adanya media pembelajaran *loose parts* ini bisa lebih memudahkan anak dalam belajar berhitung.

Media pembelajaran *loose parts* ini dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dimana dalam menggunakan media pembelajaran *loose parts* ini dapat meningkatkan kemampuan guru untuk lebih kreatif dan inovatif lagi dalam membuat media pembelajaran untuk anak-anak. Dan perlu adanya penelitian untuk mengetahui masalah apa yang terjadi di sekolah tersebut.

Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui media pembelajaran loose parts dan dengan ini peneliti mencoba untuk menerapkan media loose parts ini di TK Pertiwi Guwokajen Sawit agar kemampuan kognitif anak dapat meningkat dan berkembang dengan baik dan guru menjadi kreatif lagi untuk membuat media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka diharapkan media pembelajaran loose parts ini menjadi salah satu media alternative untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Pertiwi Guwokajen Sawit. Secara sistematis kerangka berfikir penelitian dapat dituangkan kedalam skema sebagai berikut:



**Gambar 2.1 kerangka berfikir**



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui media pembelajaran *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam bahasa Inggris sering disebut Classroom Action Research. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart adalah cara satu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi dimana mereka dapat mempelajari pengalaman dan membuat pengalaman mereka dapat mempelajari pengalaman dan membuat pengalaman mereka dapat diakses kepada orang lain.

Menurut Wina Sanjaya (2011) penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Menurut Suyitno (dalam Nurjanah, Ayu Putri., Anggraini, 2013), PTK merupakan studi sistematis yang dilakukan oleh guru dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut. Kegiatan perencanaan awal dimulai dari melakukan pendahuluan, pada penelitian ini juga mendiskusikan cara melakukan tindakan pembelajaran dan bagaimana cara melakukan. Pengamatan selama tindakan penelitian dilakukan oleh peneliti. Pengamatan berdasarkan

pedoman observasi yang telah disiapkan. Kejadian-kejadian penting selama proses dibuat pada catatan pembelajaran.

Refleksi dilaksanakan peneliti bersama guru. Kegiatan ini berdiskusi memberi makna menerangkan dan menyimpulkan hasil tindakan yang dilakukan (Suharsini, 2006) Berdasarkan kesimpulan pada kegiatan refleksi ini suatu perencanaan untuk siklus berikutnya dibuat tindakan penelitian yang dipandang cukup. Evaluasi hasil penelitian dilakukan untuk mengkaji hasil pelaksanaan observasi dan refleksi pada setiap tindakan.

## **B. Setting dan Waktu Penelitian**

### **1. Setting Penelitian**

#### **a. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali. Peneliti mengadakan penelitian ini karena di lembaga ini kemampuan anak dalam berhitung kognitif masih rendah dan juga sekolah ini belum pernah memberikan materi berhitung dengan menggunakan media loose parts. Pembelajaran hanya dititik beratkan pada pengembangan media yang monoton seperti dengan menggunakan buku tulis, papan tulis, spidol, lembar kerja anak (LKA), dan majalah.

#### **b. Waktu penelitian**

Waktu penelitian dilakukan secara bertahap, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel perencanaan sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Waktu penelitian**

No	Kegiatan	Okt 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Mart 2023	Apr 2023	Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023	Agus 2023	Sept 2023	Okto 2023
1	Pengajuan Judul	x											
2	Penyusunan Proposal	x											
3	Bab 1-3		x	x	x	x	x	x	x				
4	Seminar Proposal									x			
5	Pelaksanaan Penelitian										x		
6	Analisis data										x		
7	Penyusunan bab IV-V											x	
8	Munaqosyah												x

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari dua variable yaitu subjek penelitian yang melakukan tindakan (guru) dan subjek penelitian yang menerima tindakan (siswa).

#### 1. Subjek penelitian yang melakukan tindakan

Subjek penelitian melakukan Tindakan adalah guru kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali tahun ajaran 2022/2023.

#### 2. Subjek penelitian yang menerima tindakan

Subjek penelitian yang menerima Tindakan yaitu anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah sampel sebanyak 12 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan.

#### **D. Teknik Pengumpulan data**

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dalam proses pengumpulan data yaitu:

##### **1. Teknik Pengumpulan Data.**

###### **a. Wawancara**

Metode wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Sugiyono, 2016). Wawancara merupakan pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Juliansyah, 2011).

Metode ini digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan media Loose parts pada anak kelas A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

###### **b. Observasi**

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang melalui proses yang kompleks, serta tersusun dari bebabagi proses biologi dan psikologis (Sugiyono, 2009). Observasi yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan Observasi Partisipan. Dalam observasi

partisipan ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2016) dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Lembar observasi yang digunakan berupa pengamatan dengan memberi ceklis, instrumen observasi berupa rating skale dengan jujur berdasarkan pengamatan dengan pedoman skala perkembangan anak yaitu: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), Berkembang sangat baik (BSB). Subyek penelitian yang diobservasi yaitu anak kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali. Data observasi dalam penelitian ini berupa lembar penelitian yang berisi tentang indikator peningkatan kemampuan berhitung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dipaparkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi RPPH, lembar observasi, lembar wawancara, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan untuk penelitian. Dokumentasi yang digunakan peneliti yaitu berupa foto kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran *loose parts*.

d. Tes

Untuk menilai suatu perkembangan anak yakni dengan melakukan pengamatan kegiatan yang dilakukan anak. Tes yang dilakukan dalam penelitian yaitu dalam bentuk unjuk kerja dan Tanya jawab tentang materi yang disampaikan. Tes dilakukan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap kemampuan berhitung kognitif.

**E. Teknik Validasi Data**

Validitas merupakan suatu derajat kebenaran antara data yang di lapangan pada obyek penelitian dengan data yang disajikan oleh peneliti (Sugiyono, 2009). Dalam penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi. Triangulasi adalah suatu pengecekan data yang diambil dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2009).

Penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi Teknik yaitu suatu Teknik validasi data yang digunakan untuk menguji kebenaran data dengan mengecek data dengan Teknik yang berbeda pada sumber yang sama. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik wawancara, dokumentasi, dan observasi.

**F. Indikator Kinerja**

Indikator kinerja merupakan sebuah tolok ukur keberhasilan tindakan yang akan dipakai, yang ditetapkan secara eksplisit sehingga memudahkan verifikasinya untuk tindak perbaikan melalui PTK (Slameto, 2015). Indikator kinerja yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali tahun ajaran 2022/2023.

Adapun indikator-indikator perkembangan yang ingin dicapai yaitu:

- 1) Anak mampu menyebutkan urutan bilangan angka 1-10
- 2) Anak mampu membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda *loose parts* 1-10
- 3) Anak mampu mengurutkan lambang bilangan angka 1-10
- 4) Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan benda-benda media *loose parts* 1-10

Meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali yang menunjukkan 12 anak termasuk belum berkembang sejumlah 3 anak sekitar 25%, mulai berkembang 4 anak sekitar 33,33%, berkembang sesuai harapan 3 anak sekitar 25%, dan berkembang sangat baik sejumlah 2 anak sekitar 16,67%. Hal ini dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media pembelajaran *loose parts* dikatakan berhasil apabila 80% anak berada pada perkembangan sesuai harapan sebanyak 10 anak.

## **G. Prosedur Tindakan**

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian yang berbasis kolaboratif yaitu penelitian yang bersifat praktis, situasional dan kontekstual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Rancangan Siklus I
  - a. Perencanaan
    - 1) Menyusun RPPH pembelajaran



- 2) Menyusun scenario pembelajaran
  - 3) Menyiapkan media loose parts yang akan digunakan untuk memperlancar kegiatan belajar dan mengajar.
  - 4) Menyusun lembar penilaian siswa untuk menilai pembelajaran menggunakan media loose parts
- b. Tindakan/Pelaksanaan
- 1) Kegiatan awal/Pembuka

Adapun kegiatan yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu:

    - a) Mengucapkan salam dan berdoa sebelum kegiatan
    - b) Melakukan ice breaking sesuai dengan tema yang dibahas untuk menambah semangat siswa dalam berkegiatan
    - c) Guru menyiapkan media dan bahan-bahan yang akan digunakan yaitu kain flannel angka, stick eskrim, tutup botol, batu, biji-bijian dan menyediakan alat seperti gelas plastic.
    - d) Guru mengenalkan dan menjelaskan media yang akan digunakan pada kegiatan belajar mengajar.
  - 2) Kegiatan inti
    - a) Guru memperkenalkan terlebih dahulu satu persatu media dan bahan-bahan yang akan digunakan.
    - b) Guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan yang dilakukan yaitu anak menyebut bilangan 1-10 atau lebih, di tempat duduknya secara bergantian, kedua membilang stick es krim sebanyak 5 atau lebih, dengan cara memasukan stick eskrim kedalam gelas plastic, ketiga

mengurutkan kain flannel bilangan 1-10 atau lebih, keempat menghitung jumlah batu, dan kelima mengenal konsep banyak sedikit menggunakan biji jagung.

- c) Guru mengajak anak didik untuk melakukan kegiatan sesuai arahan baik secara individual maupun kelompok.

### 3) Kegiatan Akhir/Penutup

- a) Melakukan recailling tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan
- b) Guru menyampaikan informasi untuk hari berikutnya
- c) Guru menutup pembelajaran dan dilanjutkan dengan berdoa sebelum pulang

### c. Observasi

Pada tahap ini guru bertindak sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer. Pengamatan dilaksanakan bersamaan saat proses belajar berlangsung, dimana observer akan mengamati kegiatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran berbasis loose parts. Hal ini untuk mengetahui pengetahuan dan peningkatan dalam kemampuan berhitung pada anak.

### d. Refleksi

Tahap refleksi ini merupakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi

rencana tindakan. Berdasarkan hasil refleksi ini dapat dideskripsikan berbagai kekurangan dalam tahap pelaksanaan dan menganalisa penyebabnya untuk mencari solusi perbaikan tindakan agar pada siklus selanjutnya lebih baik lagi.

## 2. Rancangan Siklus II

### a. Tahap perencanaan tindakan

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus I dan solusi yang diberikan
- 2) Menentukan pokok pembahasan
- 3) Menyusun RPPH pembelajaran dengan medi pembelajaran loose parts
- 4) Menyiapkan lembar penilaian
- 5) Mengembangkan evaluasi pembelajaran

### b. Tahap pelaksanaan tindakan

- 1) Memperbaiki tindakan sesuai dengan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus I
- 2) Menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran loose parts
- 3) Melakukan pengamatan tentang bagaimana anak menghitung menggunakan media loose parts

### c. Observasi

Pada tahap ini guru bertindak sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer. Pengamatan dilaksanakan bersamaan saat proses belajar berlangsung, dimana observer akan mengamati kegiatan

aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran berbasis loose parts. Hal ini untuk mengetahui pengetahuan dan peningkatan dalam kemampuan berhitung pada anak.

d. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus II adalah hasil dari data yang diperoleh, data ini digunakan sebagai acuan untuk melihat dan menentukan tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit.

## H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat data kuantitatif sehingga dapat dianalisis dengan cara deskriptif dengan menggunakan statistic deskriptif dengan proses presentase. Selain itu, dalam penelitian ini juga terdapat data kualitatif yang dianalisis mengikuti teknik model dari Mills dan Huberman yang membagi langkah-langkah dalam kegiatan analisis data dengan beberapa bagian yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclutions*) (Farhana et al., 2019).

### 1. Reduksi Data

Proses reduksi data mencakup refleksi, menetapkan fokus, menyederhanakan abstraksi, mencatat data yang diperoleh selama pengamatan pada proses pengumpulan data berlangsung. Peneliti harus melakukan reduksi data yakni dengan membuat ringkasan, membuat kode,

mengelompokkan data, membuat Batasan serta membuat memo atau menulis data yang cukup besar agar mudah dibaca dan diolah.

## 2. Pemaparan Data

Tahapan selanjutnya adalah pemaparan data. Pemaparan data adalah mengorganisasikan dan membuat intisari dari data yang saling terkait sehingga dapat ditarik sebuah simpulan dan tindakan berikutnya. Pada penelitian ini disajikan data yang telah diperoleh tentang TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali dan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan media loose parts

## 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses yang dilakukan setelah data direduksi dan dipaparkan. Penarikan kesimpulan mengenai adanya perubahan secara bertahap atau berurutan, seperti kesimpulan data awal yang kemudian ditindaklanjuti siklus I kemudian dilanjutkan siklus II dan seterusnya. Peningkatan pemahaman pendidikan seksual anak menggunakan metode bercerita dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil tes antar siklus. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

**Gambar 3.1 Rumus Presentase**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian dilakukan di kelompok A TK Pertiwi Guwokajen yang berada di Desa Guwokajen, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah dengan jumlah 12 terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Sebelum kegiatan penelitian dilakukan terlebih dahulu ada dilakukannya survey untuk mengetahui kondisi awal tentang kemampuan berhitung kognitif dengan menggunakan media *loose parts* anak pada kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.

Pada tanggal 10 Oktober 2022 peneliti melakukan pengamatan selama proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kinerja guru dalam melakukan pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan dari awal kegiatan berlangsung sampai akhir pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali dilakukan dalam 3 tahapan yaitu : kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak mengenai kemampuan berhitung kognitif dengan menggunakan media *loose parts* pada anak kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali yang diketahui belum berkembang sesuai dengan tujuan pencapaian. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor yaitu kegiatannya dan media dalam pembelajaran kurang menarik dan bervariasi sehingga membuat pembelajarannya menjadi monoton dan anak menjadi kurang paham akan kognitif. Kegiatan pembelajaran mengenai kemampuan kognitif masih menggunakan menggunakan media

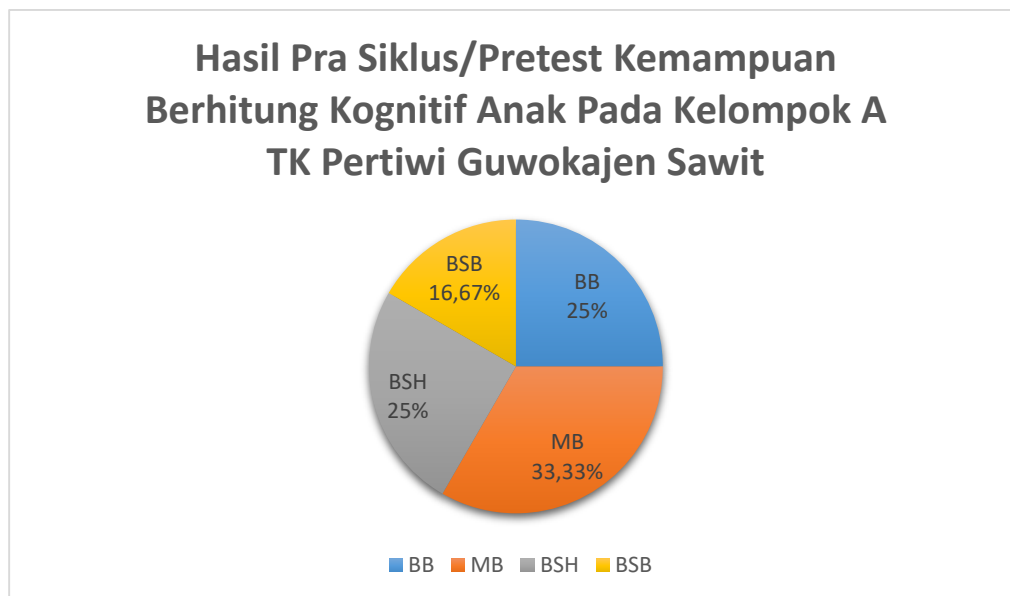
seadanya seperti menggunakan papan tulis, spidol, majalah dan LKA (lembar kerja anak) serta Tanya jawab kepada anak saja sehingga anak-anak mudah bosan dan kurang tertarik. Rendahnya kemampuan anak mengenai kognitif kelompok A di TK pertiwi guwokajen sawit boyolali diketahui dari hasil pretest yang dilakukan melalui penugasan, anak-anak diminta untuk menyebutkan bilangan angka satu sampai sepuluh. Masih banyak dijumpai pada anak yang kebingungan menyebutkan bilangan satu samapi sepuluh, ada beberapa anak yang tidak menjawab sehingga diperlukan bantuan dari guru.

Berdasarkan pretest yang dilakukan, didapati hasil kondisi awal kemampuan anak mengenai kognitif pada anak kelompok A TK Pertiwi Guwokajen, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2022/2023 sebagai berikut :

**Tabel 4. 1 Lembar Hasil Pra Siklus/ Pretest Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	3	25%
2.	MB	4	33,33%
3.	BSH	3	25%
4.	BSB	2	16,67%
Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel 4. 1 persentase peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali Tahun pelajaran 2022/2023 dapat disajikan dalam grafik berikut :



**Gambar 4. 1 grafik hasil pra siklus/pretest Kemampuan Berhitung Kognitif Anak Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali.**

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 kemampuan berhitung kognitif anak pada kelompok A di TK pertiwi Guwokajen, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2022/2023 belum mencapai ketuntasan perkembangan dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu 80%.

#### **B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Tiap Siklus**

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan yaitu : Perencanaan, Pelasanaan, Observasi Dan Refleksi. Siklus I pada pertemuan pertama dilaksanakan hari Senin, 21 Agustus 2023, pertemuan kedua dilaksanakan Selasa, 22 Agustus 2023. Siklus II pada pertemuan pertema dilaksanakan Rabu, 23 Agustus 2023, dan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Agustus 2023. Pelaksanaan setiap pertemuan alokasi waktu selama 180 menit (3 jam) pelajaran.



## 1. Deskripsi Siklus I Pertemuan Pertama

Siklus I dilakukan pada hari Senin 21 Agustus 2023, jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini ada 12 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Adapun tahapan dari siklus I terdiri dari :

### a. Tahapan perencanaan tindakan

Perencanaan siklus I dilakukan bersana guru kelas dengan berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Mendiskusikan rancangan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak. Kegiatan diskusi tersebut diantaranya sebagai berikut :

- 1) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak dengan tema diriku dan subtema berhitung. Dalam penyusunan RPPH disesuaikan dengan perkembangan anak.
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan untuk pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar penilaiain, lembar penilaian digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.
- 4) Memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru tentang cara penggunaan media *loos parts*.

### b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dan disusun dengan guru. Observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus pertama peneliti menggunakan media loose parts dengan alat dan bahan tutup botol, batu kerikil, pinus,

manik-manik dan tali senar, flannel angka, dan wadah plastic, untuk pelaksanaan sebagai berikut :

1) Pra kegiatan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak diminta untuk mencuci tangan. Setelah selesai, anak-anak diminta untuk berbaris di depan kelas dan masuk secara bergantian. Guru mempersilakan anak untuk duduk melingkar agar anak-anak kondusif dan siap menerima pembelajaran.

2) Pijakan awal

Guru duduk melingkar bersama anak-anak, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah sura Al-Fatihah dan An-Nas, doa akan belajar, dan doa kedua orang tua. Selanjutnya guru melakukan absensi dan memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan bersama anak-anak. Guru mengenalkan dan menjelaskan media *loose parts* dan alat bahan yang akan dipakai sewaktu pembelajaran.

3) Kegiatan inti

Kegiatan inti, pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang media yang digunakan dan setelah itu guru memberikan contoh kegiatan kognitif menggunakan media *loose parts* yaitu tutup botol, pinus, manik-manik dan tali senar, flannel angka, dan wadah plastic dan anak memperhatikan cara guru memberikan contoh kegiatan berhitung kognitif menggunakan media *loose parts* tersebut, kemudian guru meminta anak untuk mengurutkan angka flannel 1-

10, setelah itu guru meminta untuk menghubungkan angka flannel dengan menggunakan tutup botol dan pinus sebanyak 5 atau lebih, dan kegiatan terakhir guru meminta anak untuk membuat gelang menggunakan manik-manik dan tali senar yang sudah disediakan dengan pola ab-ab.

#### 4) Kegiatan penutup

Setelah kegiatan inti selesai anak-anak kembali duduk melingkar di karpet dan guru melakukan recalling terhadap anak untuk mengingat materi yang sudah dilakukan pada hari itu. Selanjutnya guru memberikan hadiah kecil-kecilan ke anak dan memberikan informasi mengenai hari berikutnya. Kemudian guru dan anak berdoa bersama sebelum pulang.

#### c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal pembelajaran dimulai sampai kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak. Observasi juga bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak. Kegiatan yang menjadi focus utama penelitian pada siklus ini untuk mengetahui kemampuan berhitung kognitif anak adalah : anak bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10, menghubungkan angka 1-5 atau lebih, membilang

sebanyak 10 dengan media *loose parts*, dan anak bisa membuat gelang dengan menggunakan manik-manik.

Oleh karena itu pengamatan dilakukan bukan hanya ditujukan kepada anak, namun terhadap guru yang melaksanakan pembelajaran yaitu guru peneliti yang dibantu oleh guru kelas dalam melakukan observasi.

Hasil dari observasi yang dilakukan kinerja guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak menggunakan media *loose parts* sebagai berikut : 1) guru dapat mengkondisikan anak dengan baik untuk mengikuti pembelajaran, 2) kesesuaian dengan RPPH. Observasi mengenai media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak sebagai berikut :

- 1) Adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai kemampuan kognitif anak yang mampu membilang 1-10 dan menghubungkan 1-5 atau lebih.
- 2) Beberapa anak mampu menjawab pertanyaan dari guru
- 3) Terdapat 1 anak yang masih bingung dan hanya tersenyum ketika di Tanya guru
- 4) Terdapat anak yang masih memerlukan bantuan guru ketika membedakan angka satu dengan yang lain
- 5) Dan terdapat beberapa anak yang sudah mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* seperti bahan kegiatan tutup botol, pinus batu kerikil, angka flannel, manik-manik, namun masih ditemui beberapa anak yang masih asik sendiri

dengan kegiatannya dan kurang memperhatikan guru. Terlepas dari hal tersebut penggunaan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak sudah mengalami keberhasilan.

## **2. Deskripsi Siklus I Pertemuan Kedua**

Siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari selasa, 22 Agustus 2023, jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini ada 12 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Adapun tahapan dari siklus I pertemuan kedua terdiri dari :

### **a. Tahapan perencanaan tindakan**

Perencanaan siklus I dilakukan bersana guru kelas dengan berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Mendiskusikan rancangan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak. Kegiatan diskusi tersebut diantaranya sebagai berikut :

- 1) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH) untuk meningkatkan kemampuan berhitung kognitif anak dengan tema diriku dan subtema berhitung. Dalam penyusunan RPPH disesuaikan dengan perkembangan anak.
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan untuk pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar penilaiain, lembar penilaian digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.
- 4) Memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru tentang cara penggunaan media *loos parts*.

b. Tahapan pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dan disusun dengan guru. Observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus pertama peneliti menggunakan media *loose parts* dengan alat dan bahan tutup botol, batu kerikil, pinus, manik-manik dan tali senar, flannel angka, dan wadah plastic, untuk pelaksanaan sebagai berikut :

1) Pra kegiatan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak diminta untuk mencuci tangan. Setelah selesai, anak-anak diminta untuk berbaris di depan kelas dan masuk secara bergantian. Guru mempersilakan anak untuk duduk melingkar agar anak-anak kondusif dan siap menerima pembelajaran.

2) Pijakan awal

Guru duduk melingkar bersama anak-anak, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah sura Al-Fatihah dan An-Nas, doa akan belajar, dan doa kedua orang tua. Selanjutnya guru melakukan absensi dan memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan bersama anak-anak. Guru mengenalkan dan menjelaskan media *loose parts* dan alat bahan yang akan dipakai sewaktu pembelajaran.

### 3) Kegiatan inti

Kegiatan inti, pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang media yang digunakan dan setelah itu guru memberikan contoh kegiatan kognitif menggunakan media loose parts yaitu tutup botol, pinus, gambar buah yang sudah di lubangi dan benang woll, flannel angka, dan wadah plastic dan anak memperhatikan cara guru memberikan contoh kegiatan berhitung kognitif menggunakan media *loose parts* tersebut, kemudian guru meminta anak untuk mengurutkan angka flannel 1-10, setelah itu guru meminta untuk menghubungkan angka flannel dengan menggunakan tutup botol dan pinus sebanyak 5 atau lebih, dan kegiatan terakhir guru meminta anak untuk menjahit bentuk buah-buahan yang sudah di sediakan dengan menggunakan benang woll warna-warni yang sudah di potong.

### 4) Kegiatan penutup

Setelah kegiatan inti selesai anak-anak kembali duduk melingkar di karpet dan guru melakukan recalling terhadap anak untuk mengingat materi yang sudah dilakukan pada hari itu. Selanjutnya guru memberikan hadiah kecil-kecilan ke anak dan memberikan informasi mengenai hari berikutnya. Kemudian guru dan anak berdoa bersama sebelum pulang.

### c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal pembelajaran dimulai sampai kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk

mengetahui keberhasilan menggunakan media loose parts dan alat bahan lainnya dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali. Observasi juga bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disusun dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan menggunakan media loose parts ini untuk meningkatkan kemampuan kelompok A. dari observasi yang dilakukan mendapat hasil sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media loose parts sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A sudah berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPPH yang telah dibuat
- 2) Pengelolaan kelas yang dilakukan peneliti bersama guru agar anak lebih kondusif dan focus dalam mengikuti pembelajaran sudah lebih baik.
- 3) Anak-anak merasa bersemangat dan senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media loose parts ini. Penggunaan media loose parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A sudah mengalami perkembangan. Hasil dari siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :



**Tabel 4.2 Data Presentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Siklus I**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	1	8,33%
2.	MB	5	41,67%
3.	BSH	4	33,33%
4.	BSB	2	16,67%
Jumlah		12	100%

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tahap siklus pertama ini peneliti dan guru mengidentifikasi bahwa adanya kendala atau masalah yang terjadi saat kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak berlangsung. Hasil dari refleksi sebagai berikut :

- 1) Beberapa anak masih belum terlalu aktif mengikuti pembelajaran dengan baik, ditunjukkan dengan anak berbicara dengan temannya ataupun mengganggu teman yang sedang memperhatikan pembelajaran
- 2) Masih ada anak yang kurang percaya diri dan memerlukan bantuan guru ketika menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru
- 3) Anak terlihat masih bingung dalam membedakan angka dan memilih angka yang benar pada saat menghubungkan semua jumlah tutup botol dan pinus
- 4) Beberapa anak tingkat konsentrasinya dan fokusnya masih pendek

Berdasarkan data diatas maka peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi yang tepat dan memberi motivasi kepada guru tentang teknik-teknik dalam menggunakan media *loose parts* ini dengan baik. Dari diskusi peneliti dan guru menghasilkan beberapa gagasan yaitu : membuat jeda untuk *ice breaking*, dan memberikan beberapa hadiah kecil-kecilan untuk anak jika bisa menjawab dengan benar dan hal tersebut akan meningkatkan semangat anak dan tingkat konsentrasi, peneliti harus lebih cermat dan aktif lagi untuk mengajari anak-anak saat menggunakan media *loose parts*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan hasil belajar anak melalui media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak diperoleh di siklus I pertemuan pertama dan kedua kategori perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) yakni mencapai 33,33%. Peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* pada Pra Siklus dan siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Data Presentase Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Pada Pra Siklus Dan Siklus I**

No	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	3	25%	1	8,33%
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	33,33%	5	41,67%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	25%	4	33,33%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	16,67%	2	16,67%
Jumlah		12	100%	12	100%

Dari data tabel diatas tampak adanya peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A pada pelaksanaan siklus I pertemuan kedua. Peningkatan terjadi pada siklus I pertemuan pertama anak yang memenuhi standar tingkat pencapain kategori berkembang sesuai harpan (BSH) dari 3 anak meningkat menjadi 4 anak atau dalam presentase 33,33%. Penelitian dapat dikatakan berhasil jika presentase kategori berkembang sesuai harpan mencapai 80% dengan demikian penelitian pada siklus I pertemuan kedua masih perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

### **3. Deskripsi Siklus II Pertemuan Pertama**

Siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 23 Agustus 2023, jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini ada 12 anak terdiri dari 7

anak laki-laki dan 5 anak perempuan . adapun tahapan dari siklus II terdiri dari :

a. Tahapan perencanaan tindakan

Perencanaan kegiatan Siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 23 Agustus 2023. Pada pertemuan tersebut peneliti menyampaikan analisis dan hasil observasi pada siklus pertemuan satu dan dua. Peneliti menyampaikan adanya beberapa kendala yang muncul pada siklus I, untuk memperbaiki kendala tersebut peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi. Hasil diskusi menghasilkan beberapa keputusan antara lain :

- 1) Sebelum kegiatan dilakukan terlebih dahulu guru memberikan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru terlebih dahulu menjelaskan cara main untuk melakukan kegiatan menggunakan media *loose parts* ini dengan benar
- 3) Guru terlebih dahulu memberikan apersepsi tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan tujuan untuk membangun imajinasi dan semangat anak agar muncul
- 4) Memberikan peraturan sewaktu pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada anak yang tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- 5) Guru berupaya memberikan kegiatan yang menarik agar anak senang ketika mengikuti pembelajaran yang disiapkan oleh peneliti dan guru di kelas.

Tahapan perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- 2) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan ketika kegiatan pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut: alat tulis, tutup botol, pinus, benang woll, sedotan, potongan kertas yang sudah dilubangi dan ditulis beberapa bilangan angka, kertas lipat, batu kerikil.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas anak dari awal kegiatan sampai berakhirnya kegiatan pembelajaran. Lembar penilaian untuk melihat peningkatan anak sesuai dengan yang ingin dicapai.
- 4) Peneliti harus lebih mempersiapkan diri dan harus lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media loose parts ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A
- 5) Peneliti harus menyeting tempat agar saat pembelajaran di mulai anak-anak merasa nyaman.

b. Tahapan pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tujuan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dan disusun dengan guru. Peneliti melakukan observasi

ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk pelaksanaan tindakan siklus II sebagai berikut :

1) Pra kegiatan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak diminta untuk berbaris di depan kelas dan masuk secara bergantian. Peneliti melakukan Gerakan jasmani ringan dengan tepuk dan gerak bersama guru dan anak-anak.

2) Pijakan awal

Guru duduk melingkar bersama anak-anak, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah surat Al-Fatihah dan An-Nas, doa akan belajar, dan doa kedua orang tua. Selanjutnya guru melakukan absensi terlebih dahulu dan memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan kepada anak-anak. Setelah selesai absensi, peneliti melakukan ice breaking tepuk-tepuk dan gerakan sebagai kegiatan jasmani.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengingat kembali pembelajaran yang lalu dengan guru melakukan Tanya jawab singkat kepada anak-anak. Setelah itu guru melakukan apersepsi awal dengan memperlihatkan media yang akan dipakai untuk pembelajaran hari ini. Guru melakukan apersepsi dengan mengenalkan media *loose parts* apa saja yang guru bawa. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti membuat peraturan kepada siswa

tentang hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat guru sedang menjelaskan dan anak-anak sedang berkegiatan.

### 3) Kegiatan inti

Kegiatan inti, pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang media yang digunakan dan setelah itu guru memberikan contoh kegiatan kognitif menggunakan media *loose parts* yaitu ada tutup botol, pinus, potongan sedotan, potongan kertas yang sudah diberi tulisan angka, sudah dilubangi dan ada benang woll, flannel angka, dan wadah plastic, lalu anak memperhatikan cara guru memberikan contoh kegiatan berhitung kognitif menggunakan media *loose parts* tersebut, kemudian guru meminta anak untuk mengurutkan angka flannel 1-10, setelah itu guru meminta untuk menghubungkan angka flannel dengan menggunakan tutup botol dan pinus sebanyak 5 atau lebih, dan kegiatan terakhir guru meminta anak untuk meronce sesuai potongan kertas angka yang sudah dilubangi dan memasukan potongan sedotan ke benang woll.

### 4) Kegiatan penutup

Setelah kegiatan inti selesai anak-anak bersama guru kembali duduk melingkar di karpet dan guru melakukan recalling terhadap anak untuk mengingat materi yang sudah dilakukan pada hari itu. Guru menanyakan tentang perasaan anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* apakah senang atau tidak dan Selanjutnya guru memberikan hadiah kecil-kecilan ke anak sebagai bentuk apresiasi guru terhadap anak dan memberikan

informasi mengenai hari berikutnya. Kemudian guru dan anak berdoa bersama sebelum pulang.

c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal pembelajaran dimulai sampai kegiatan pembelajaran berakhir. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A. Observasi juga bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah melakukan diskusi dengan guru kelas. Dari observasi yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A sudah berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPPH yang telah di susun oleh peneliti
- 2) Setting kelas yang dilakukan peneliti bersama guru agar anak lebih kondusif dan focus dalam mengikuti pembelajaran sudah berjalan dengan baik.
- 3) Anak-anak merasa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Penggunaan media pembelajaran *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A sudah mengalami perkembangan.



#### 4. Deskripsi Siklus II Pertemuan Kedua

Siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis, 24 Agustus 2023, jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini ada 12 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan . adapun tahapan dari siklus II terdiri dari :

a. Tahapan perencanaan tindakan

Perencanaan kegiatan siklus II dilakukan pada hari Kamis, 24 Agustus 2023. Pada pertemuan tersebut peneliti menyampaikan analisis dan hasil observasi pada siklus I pertemuan satu, dua, dan pada siklus II pertemua satu. peneliti menyampaikan kendala yang muncul pada siklus I dan siklus II, untuk memperbaiki kendala tersebut peneliti dan guru berdiskusi. Hasil diskusi menghasilkan beberapa keputusan antara lain :

- 1) Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak yang bisa menjawab pertanyaan dan anak yang berani bertanya kepada guru.
- 2) Menyampaikan bahan media *loose parts* yang menarik dari siklus sebelumnya
- 3) Memberikan peraturan sewaktu pembelajaran dan memberikan apresiasi kepada anak-anak yang tertib selama pembelajaran
- 4) Guru menambahkan kegiatan ice breaking dengan tepuk-tepuk dan berupa permainan tebak-tebakan bilangan angka secara acak untuk melatih konsentrasi
- 5) Memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik setelah selesai berkegiatan.

Tahapan perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut :

- 1) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
- 2) Persiapan sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan media *loose parts* : alat tulis, angka flannel, batu kerikil, pinus, styrofoam warna dan stik es krim warna, kertas lipat, tutup botol dan crayon, pita kertas.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak dari awal kegiatan sampai akhir. Lembar penilaian untuk melihat peningkatan anak sesuai dengan yang ingin dicapai
- 4) Peneliti harus lebih mempersiapkan diri dan percaya diri dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dimana menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

b. Tahapan pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tujuan dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dan disusun dengan guru. Peneliti melakukan observasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua sebagai berikut :

1) Pra kegiatan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak diminta untuk berbaris di depan kelas dan masuk secara bergantian. Peneliti

melakukan Gerakan jasmani ringan dengan tepuk dan gerak bersama guru dan anak-anak.

## 2) Pijakan awal

Guru duduk melingkar bersama anak-anak, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah surat Al-Fatihah dan An-Nas, doa akan belajar, dan doa kedua orang tua. Selanjutnya guru melakukan absensi terlebih dahulu dan memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan kepada anak-anak. Setelah selesai absensi, peneliti melakukan ice breaking tepuk-tepuk dan gerakan sebagai kegiatan jasmani. Kegiatan dilanjutkan dengan mengingat kembali pembelajaran yang lalu dengan guru melakukan Tanya jawab singkat kepada anak-anak. Setelah itu guru melakukan apersepsi awal dengan memperlihatkan media yang akan dipakai untuk pembelajaran hari ini. Guru melakukan apersepsi dengan mengenalkan media *loose parts* apa saja yang guru bawa. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti membuat peraturan kepada siswa tentang hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat guru sedang menjelaskan dan anak-anak sedang berkegiatan.

## 3) Kegiatan inti

Setelah anak siap dan kondusif guru bisa memulai kegiatan peningkatan kemampuan berhitung kognitif dengan menggunakan media *loose parts*. Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang media yang digunakan dan setelah itu guru memberikan contoh

kegiatan menghitung atau membilang menggunakan media *loose parts* berupa angka flannel, tutup botol dan pinus, serta anak memperhatikan cara dengan guru memberikan contoh kegiatan kognitif menggunakan media *loose parts* tersebut, kemudian guru menyuruh anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 dan guru meminta anak untuk membilang tutup botol dengan memasukannya kedalam wadah plastik. Kemudian guru meminta anak untuk mengurutkan angka flannel 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan stik es krim sebanyak 1-5 sesuai dengan warna yang sudah ditempelkan di sterofom, dan kegiatan terakhir guru meminta untuk anak membuat boneka wayang kertas dengan menggunakan kertas lipat yang anak gambar sendiri dengan jiplakan 5 jari tangan anak, lalu anak menggunting gambar tersebut dan memberi warna sesuka anak, serta tidak lupa memberikan mata, hidung, mulut, pita kertas dan stik es krim yang sudah diberi lem dibelakang gambar agar boneka wayang tidak terbang.

#### 4) Kegiatan penutup

Anak-anak bersama guru dan peneliti duduk melingkar dikarpet untuk melakukan recalling tentang kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak pada hari ini, guru menanyakan tentang perasaan anak ketika melakukan kegiatan dengan menggunakan media *loose parts* apakah senang atau tidak dan selanjutnya guru memberikan hadiah kecil-kecilan untuk anak sebagai bentuk apresiasi terhadap anak dan guru memberitahukan kegiatan yang

akan dilakukan pada esok harinya. Setelah itu guru bersama anak-anak melakukan doa dan merapikan peralatan yang telah digunakan untuk kegiatan pada hari ini. Setelah itu dilanjutkan doa penutup sebelum guru mengakhiri pembelajaran pada hari ini.

c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal pembelajaran dimulai sampai kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *loose parts* dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung kognitif. Observasi juga bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah di susun. Dari observasi yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media *loose parts* dengan beberapa bahan yang sudah disediakan sudah cukup baik digunakan oleh anak dan adanya peningkatan yang sangat baik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPPH,
- 2) Beberapa anak pun sudah mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan baik,
- 3) Pengelolaan dalam kelas yang sudah dilakukan peneliti bersama guru agar anak kondusif mengikuti pembelajaran sudah baik,
- 4) Anak-anak sudah aktif dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan baik.

Tingkat keberhasilan yang diperoleh di siklus II mencapai 58,33% untuk kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang

sangat baik 25%. Jadi penelitian ini sudah mencapai target yaitu 83,33%. Hasil penelitian di siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.4 Data Presentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Siklus II**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	0	0%
2.	MB	2	16,67%
3.	BSH	7	58,33%
4.	BSB	3	25 %
Jumlah		12	100%

d. Refleksi

Masalah-masalah yang muncul dalam penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak pada siklus sebelumnya dapat diatasi. Peneliti mampu menggunakan media *loose parts* dengan alat dan bahan dengan baik sehingga anak mampu berhitung dengan baik. Dari observasi guru terhadap peneliti, peneliti sudah mampu membuat anak-anak antusias, tertarik dan aktif mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran dengan baik menggunakan media *loose parts* itu sendiri.

Anak-anak mendapatkan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif dengan cara yang menyenangkan dan berbeda dari sebelumnya. Tingkat keberhasilan yang diperoleh di Siklus I kategori perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) yakni mencapai 33,33% dan berkembang sangat baik (BSB) 16,67%. Peningkatan hasil

belajar anak menggunakan media *loose parts* pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Data Presentase Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	1	8,33%	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	5	41,67%	2	16,67%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	33,33%	7	58,33%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	16,67%	3	25%
Jumlah		12	100%	12	100%

Dari data diatas tampak adanya peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus I. Peningkatan terjadi pada siklus II anak yang memenuhi standar tingkat pencapaian kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dari 5 anak meningkat menjadi 10 anak atau dalam presentase 83,33%. Penelitian menggunakan media *loose parts* dikatakan berhasil jika pemahaman anak mengenai kemampuan kognitif meningkat menjadi 80%. Oleh sebab itu pada pelaksanaan siklus II pertemuan kedua peningkatan pemahaman anak mengenai kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dapat dikatakan berhasil.

### C. Pembahasan

Sebelum pelaksanaan siklus I peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi awal yang ada di lapangan. Survei dilakukan untuk mengetahui kondisi kemampuan kognitif anak di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali. Dari hasil survei yang dilakukan peneliti mengetahui bahwa kemampuan kognitif anak mengenai pengenalan berhitung dan lambang bilangan masih tergolong rendah. Oleh sebab itu peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Peneliti dan guru sepakat untuk meningkatkan kemampuan kognitif tersebut dengan menggunakan media *loose parts*. Penggunaan media *loose parts* dipilih karena dengan media pembelajaran *loose parts* anak-anak mampu bermain sambil belajar yang dimana melalui bermain dan belajar anak akan lebih mudah untuk mengetahui kemampuan kognitif dan mengenal lambang bilangan.

Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk melakukan tindakan yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan 2 siklus setiap siklus terdiri dari 180 menit. Siklus I pertemuan pertama dan kedua peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* terdapat beberapa masalah. Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua peneliti dan guru berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang muncul di siklus I. pada siklus II mengalami perubahan yang signifikan baik dari proses pembelajaran maupun hasil belajar. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, dapat dilihat adanya peningkatan proses belajar mengajar dan peningkatan kemampuan kognitif anak, peningkatan aktivitas proses belajar mengajar antara lain :



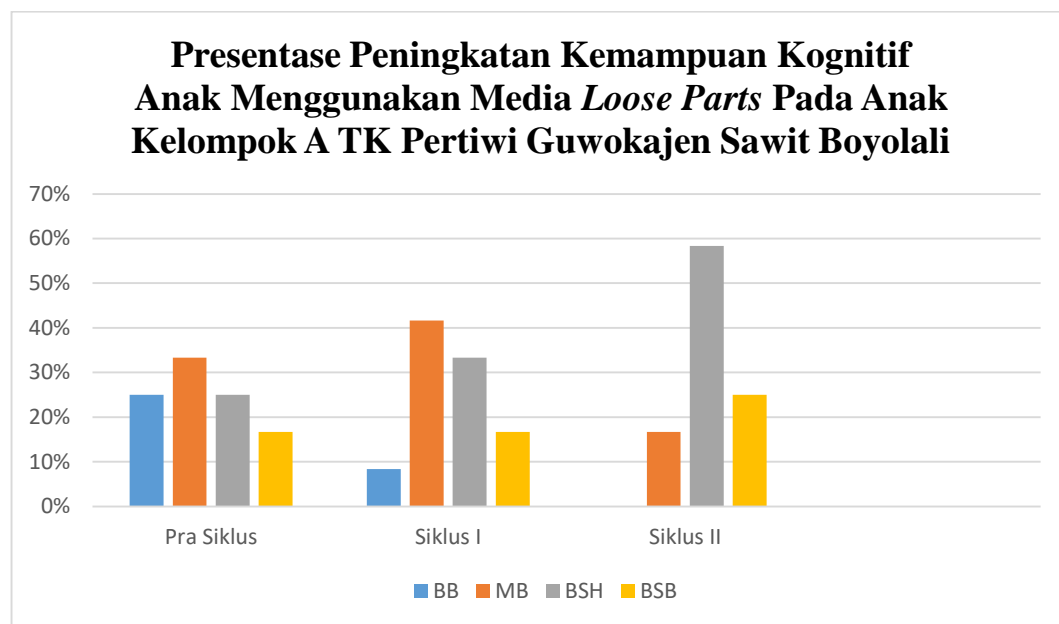
- 1) Menggunakan media *loose parts* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sudah baik dan dapat mencapai target yang diharapkan dan sesuai dengan RPPH.
- 2) Pengelolaan kelas yang dilakukan peneliti bersama guru agar anak tertib dan kondusif mengikuti kegiatan pembelajaran sudah baik dan berjalan lancar,
- 3) Anak mampu mengetahui dan menyebutkan lambang bilangan, serta membedakan bilangan 1 dengan yang lain dengan baik,
- 4) Anak-anak sangat antusias, tertarik, dan aktif mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan baik. Tingkat keberhasilan yang diperoleh di siklus II mencapai 83,33% atau melewati target yang diharapkan.

Melalui media *loose parts* pemahaman anak mengenai kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali mengalami peningkatan disetiap siklus. Peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Loose Parts* Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali**

No	Siklus	Persentase Perkembangan				Persentase
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Pra Siklus	25 %	33,33 %	25 %	16,67%	100 %
2.	Siklus I	8,33%	41,67%	33,33%	16,67%	100%
3.	Siklus II	0%	16,67%	58,33%	25%	100%

Berdasarkan tabel 4.6 presentase kemampuan kognitif anak menggunakan media *loose parts* pada anak Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat disajikan kedalam grafik sebagai berikut :



**Gambar 4.2 Grafik Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak.**

Dari data diatas dapat diketahui perbandingan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali menggunakan media *loose parts* dari kondisi awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan kognitif menggunakan media *loose parts* anak disetiap siklusnya. Siklus I pertemuan kedua peningkatan kemampuan kognitif menggunakan media *loose parts* kategori anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 50%, dan pada siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 83,33%.

Presentase kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali menggunakan media *loose parts* sudah mencapai target yang diinginkan yaitu sebesar 80% oleh karena itu tindakan atau siklus selanjutnya dihentikan. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali menggunakan media *loose parts* Meningkat. Penggunaan media *loose parts* untuk pembelajaran memberikan pengalaman baru dan cara baru yang lebih menyenangkan bagi guru dan anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diambil kesimpulan :

Penelitian dilakukan dengan melibatkan 12 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Model tahapan penelitian menggunakan model siklus. Pembelajaran menggunakan media *loose parts* dengan beberapa alat dan bahan yang sudah disediakan.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari kondisi awal (Pra siklus), siklus I pertemuan pertama, siklus I pertemuan kedua, siklus II pertemuan pertama dan siklus II pertemuan kedua. Pada kondisi awal presentase peningkatan kemampuan berhitung anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) berada pada presentase 41,67% atau 5 anak. Pada siklus I peningkatan kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan menjadi 50% atau 6 anak. Kemudian dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 83,33% atau 10 anak yang itu artinya sudah mencapai target sehingga penelitian dianggap berhasil dan tindakan siklus dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Penggunaan Media *Loose Parts* Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Kelompok A Di TK

Pertiwi Guwokajen, Kecamatan Sawit, Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023”

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan diatas banyak proses yang dijalani peneliti sehingga menemukan cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Disalam proses tersebut memiliki kekurangan maupun kelebihan, maka dengan ini dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

### 1. Kepada guru

Diharapkan pendidik mampu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan berbagai metode dan media untuk digunakan dalam pembelajaran kepada anak, karena pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak dapat meningkatkan kemampuan anak dengan efektif.

### 2. Kepada kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya memberikan atau melakukan pelatihan kepada guru untuk memperbarui dan memperkaya metode dan media mengajar yang efektif, inovatif dan disukai oleh anak, dan juga untuk menambah keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal. Sekolah juga hendaknya memperbarui sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran supaya berjalan dengan baik.

3. Kepada peserta didik

Untuk anak-anak diharapkan tetap semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana, 2014.
- Ambiyar, (2016), Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: Kencana.
- Anis, K. F. (2021). *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Kartini Jatimulyo Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 47-52.
- Arikunto, S. (2014). dkk.(2008) Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara*, 60.
- Beloglovsky, M., and L. Daly. (2015). Loose Parts, Inspiring Play In Young Children. Readleaf Press: Yorkton Court.
- Chandara Apriyansyah, Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Stick Angka. skripsi, STKIP Panca Sakti Bekasi, 2015.
- Dadan Suryana, (2016), Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak, Jakarta: Kencana.
- Daryanto. (2018). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah, Yogyakarta:Gava Media.
- Farhana, H. (2019). Awiria., & Muttaqien, N. *Penelitian Tindakan Kelas. Serang: HC Publisher*.
- Farida, A. (2020). Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 53-60.
- Gelista, F. E., & Junanto, S. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Th Di Ra Guppi 1 Kalijambe Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Surakarta).
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.

- Hartini, P. (2012). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak – Kanak Fatimah Bukareh Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. Vol.1. <http://ejournal.unp.ac.id>
- Holis, A. (2017). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37.
- Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan :Perdana Publishing.
- (2017), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Khan, R. I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng. *Universum: Jurnal Keislaman dan Kebudayaan*, 10(01), 65-71.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 4(1), 56-63.
- Nurjanah, Ayu Putri., Anggraini, Gita. (2013). “Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *J. Leukoc. Biol* 96(1): 365–75. [www.jleukbio.org](http://www.jleukbio.org).
- 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 Pgri Pandeyan, Ngemplak, Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UIN RADEN MAS SAID).
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310-326.
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128.
- Riana, N. (2016). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli (Penelitian Tindakan pada Siswa Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi, Jakarta Barat Tahun 2014)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet, 2010.



- Sari, D. A. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Berfikir Simbolik Melalui Permainan Pohon Hitung di TK An-Nahl Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sari, N.; Nurvianti, R.; Puspitasari, E. (2016). Pengaruh Permainan Kereta Angka Terhadap Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di PAUD Lestar Kecamatan Kemuning Kabupaten Indragiri Hilir,Riau; Universitas Riau.
- Sefriyanti, S. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic (Steam) Dari Bahan Loose Parts Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 11(2), 1-18.
- Siantajani, Y. (2020). Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. *PT Sarang Seratus Aksara*.
- Smith-Gilman, S. (2018). The arts, loose parts and conversations. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90-103.
- Sugiyono, (2009). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. ALFABETA.
- Sujiono, Y. N. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: PT Indeks.
- Sukmawati, W., & Wahjusaputri, S. (2017). Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur. *Istiqlah*, 5(2), 231-244.
- Wulandari, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini di Sentra Persiapan. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2).
- Wulandari, S., & Junanto, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia 4-5 Tahun Di Play Group Islam Terpadu Al Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).
- Wina Sanjaya. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Pedoman Wawancara Untuk Guru

Nama guru : Fiana Siahaan, S.Pd.

Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas A

Waktu Pelaksanaan : 17 Oktober 2022

#### A. Peningkatan Pemahaman Dalam Kemampuan Berhitung Kognitif

1. Apakah anak di kelompok A sudah mengetahui dan mengenal bilangan angka dan berhitung?
2. Bagaimana cara ibu mengatasi anak yang belum paham akan bilangan angka dan berhitung?
3. Bagaimana cara ibu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dan berhitung?
4. Lalu media dan alat bahan apa yang ibu gunakan pada saat kegiatan belajar berhitung?

#### B. Media Pembelajaran

1. Apa yang ibu ketahui tentang media pembelajaran?
2. Apa yang ibu ketahui tentang media pembelajaran *loose parts*?
3. Apakah menurut ibu media pembelajaran juga diperlukan?
4. Media pembelajaran yang seperti apa yang baik digunakan untuk anak usia dini?

## Lampiran 2

### Pedoman Wawancara Untuk Guru Sebelum Diterapkan Media *Loose Parts*

No	Pertanyaan	Ringkasan jawaban
1.	Apakah anak di kelompok A sudah mengetahui dan mengenal bilangan angka dan berhitung?	Pengetahuan anak kelompok A saat ini masih ada yang belum tahu beberapa bilangan angka dan berhitung mbak. Biasanya kalau saya tanya atau diminta untuk menunjukkan bilangan angka itu ada anak yang masih bingung, ada anak yang hanya diam saja, ada yang tersenyum dan ada juga yang sudah paham.
2.	Bagaimana cara ibu mengatasi anak yang belum paham akan bilangan angka dan berhitung?	Biasanya saya untuk mengatasinya dengan cara menulis di papan tulis dan memberi tahu kalau ini angka satu dan seterusnya mbak.
3.	Bagaimana cara ibu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan bilangan angka dan berhitung?	Untuk meningkatkan kemampuan anak ini biasanya saya menggunakan majalah dan LKA mbak agar anak paham, tapi ya begitu ada anak yang masih belum tahu angka dan ada juga yang tahu mbak.
4.	Lalu media dan alat bahan apa yang ibu gunakan pada saat kegiatan belajar berhitung?	Hanya menggunakan papan tulis, spidol, buku majalah dan LKA saja mbak. Kadang saja ada anak yang bosan dan tidak memperhatikan guru yang berada di depan mbak..

### Lampiran 3

#### Pedoman Wawancara Untuk Guru Setelah Di Terapkan Media Loose Parts

1. Identitas narasumber : Fiana Siahaan, S.Pd
2. Tempat pelaksanaan : Ruang kelas A
3. Waktu pelaksanaan : Senin, 28 Agustus 2023

No	Pertanyaan	Ringkasan jawaban
1.	Setelah diterapkannya media pembelajaran <i>loose parts</i> ini, apakah ada perubahan pada pemahaman anak terhadap pengenalan angka dan berhitung?	Iya mbak, sewaktu pembelajaran dengan menggunakan media loose parts anak mengalami perubahan dan peningkatan. Awalnya ada anak yang masih bingung, belum tahu bilangan angka tetapi sekarang anak-anak sudah mulai paham dan tidak bingung lagi.
2.	Bagaimana pemahaman anak terhadap bilangan angka dan berhitung setelah menggunakan media <i>loose parts</i> ini dalam pembelajaran?	Pemahaman anak terhadap bilangan angka dan berhitung meningkat mbak. Anak sekarang sudah tahu mana angka 3 dan 5, dan anak sudah tidak terbalik antara angka 6 dan 9 lagi. Kemudian ada juga anak yang sudah bisa mengurutkan angka flanel 1-10 tanpa bantua dari saya (guru). Kemarin, saya tes mbak anggita untuk meminta menghubungkan angka 1-5 dengan menggunakan media <i>loose parts</i> dan ternyata mbak anggita sudah bisa dan paham mbak, say tidak menyangka ternyata anak cepat tanggap.

3.	Apakah media <i>loose parts</i> ini tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam bilangan angka untuk anak?	Menurut saya iya mbak, media <i>loose parts</i> ini memang media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak kognitif terhadap bialangan angka dan berhitung ini. Dan media ini juga gampang dicari di sekitar kita.
4.	Apakah ada kendala dalam menggunakan media <i>loose parts</i> ini?	Kendala yang ada dalam pembelajaran menggunakan medi <i>loose parts</i> ini menurut saya yaitu pada saat awal pelaksanaanya mengalami kesulitan dalam mengkondisikan anak-anak untuk kondusif, karena anak memang sangat tertari menggunakan media <i>loose parts</i> ini. Namun dengan solusi yang kemarin itu, kendala ini dapat teratasi.

## Lampiran 4

## Pedoman observasi

No	Indikator	Deskripsi	Skor
1.	Menyebutkan urutan bilangan angka 1-10	Belum Berkembang jika anak belum mampu menyebutkan bilangan angka 1 sampai 10	1
		Mulai Berkembang jika anak mulai mampu menyebutkan bilangan angka 1 sampai 10	2
		Berkembang Sesuai Harapan jika anak mulai mampu menyebutkan bilangan angka 1 sampai 10 sesuai dengan indikator	3
		Berkembang Sangat Baik jika anak mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10 sesuai indikator	4
2.	Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda loose parts 1-10	Belum Berkembang jika anak belum mampu membilang atau mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	1
		Mulai Berkembang jika anak mulai mampu membilang atau mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	2
		Berkembang Sesuai Harapan jika anak mampu membilang atau mengenal konsep bilangan 1 sampai 10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	3
		Berkembang sangat baik jika anak mampu membilang atau mengenal konsep bilangan 1-10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	4
3.	Mengurutkan lambang	Belum Berkembang jika anak belum mampu mengurutkan bilangan angka 1 sampai 10	1

	bilangan 1-10		
		Mulai Berkembang jika anak mulai mampu mengurutkan bilangan angka 1 sampai 10	2
		Berkembang Sesuai Harapan jika anak mulai mampu mengurutkan bilangan angka 1-10 sesuai dengan indikator	3
		Berkembang Sangat Baik jika anak mampu mengurutkan bilangan 1-10 sesuai indikator	4
4.	Menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan benda-benda media loose parts 1-10	Belum Berkembang jika anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	1
		Mulai Berkembang jika anak mulai mampu menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	2
		Berkembang Sesuai Harapan jika anak mampu menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	3
		Berkembang sangat baik jika anak mampu menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan benda-benda loose parts	4

### Lampiran 5

Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pra Siklus

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia.

NO	Nama Anak	Peningkatan dalam kemampuan kognitif anak																Jmlah Skor	Ket
		Anak Menyebutkan urutan bilangan angka 1-10				Anak Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda loose parts 1-10				Anak Mengurutkan lambang bilangan angka 1-10				Anak Menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan media loose parts 1-10					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Anggita	x					x			x					x			14	BSB
2.	Aza	x					x			x					x			14	BSB
3.	Bryant		x				x					x					x	9	BSH
4.	Fadil		x				x					x					x	9	BSH
5.	Faiz				x				x				x				x	4	BB



6.	Nafisa			x				x				x				x		8	MB
7.	Sifa		x				x				x				x			12	BSH
8.	Kayla			x				x				x				x		8	MB
9.	Yoga				x				x				x				x	4	BB
10.	Ridho			x				x				x					x	7	MB
11.	Raffa			x				x				x					x	7	MB
12.	Risky				x				x				x			x	x	4	BB

Keterangan penilaian :

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

### Lampiran 6

Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I pertemuan pertama

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia

NO	Nama Anak	Peningkatan dalam kemampuan kognitif anak																Jmlah Skor	Ket
		Anak Menyebutkan urutan bilangan angka 1-10				Anak Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda loose parts 1-10				Anak Anak Mengurutkan lambang bilangan angka 1-10				Anak Menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan media loose parts 1-10					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Anggita	x				x				x					x			15	BSB
2.	Aza	x				x				x					x			15	BSB
3.	Bryant			x				x				x				x		8	MB
4.	Fadil		x				x				x				x			12	BSH
5.	Faiz				x				x				x				x	4	BB
6.	Nafisa		x				x				x				x			12	BSH

7.	Sifa		x				x				x				x			12	BSH
8.	Kayla			x				x				x				x		8	MB
9.	Yoga				x				x				x				x	4	BB
10.	Ridho			x				x				x				x		8	MB
11.	Raffa			x				x				x				x		8	MB
12.	Risky			x				x				x					x	7	MB

Keterangan penilaian :

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

### Lampiran 7

Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I pertemuan Kedua

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia

NO	Nama Anak	Peningkatan dalam kemampuan kognitif anak																Jmlah Skor	Ket
		Anak Menyebutkan urutan bilangan angka 1-10				Anak Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda loose parts 1-10				Anak Mengurutkan lambang bilangan angka 1-10				Anak Menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan media loose parts 1-10					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Anggita	x				x				x					x			15	BSB
2.	Aza	x				x				x					x			15	BSB
3.	Bryant		x				x				x				x			12	BSH
4.	Fadil		x				x				x				x			12	BSH
5.	Faiz				x				x				x				x	4	BB
6.	Nafisa		x				x				x				x			12	BSH

7.	Sifa		x				x				x				x			12	BSH
8.	Kayla			x				x				x				x		8	MB
9.	Yoga			x				x				x					x	7	MB
10.	Ridho			x				x				x					x	8	MB
11.	Raffa			x				x				x					x	7	MB
12.	Risky			x				x				x					x	8	MB

Keterangan penilaian :

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

### Lampiran 8

Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan Pertama

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia

NO	Nama Anak	Peningkatan dalam kemampuan kognitif anak																Jmlah Skor	Ket
		Anak Menyebutkan urutan bilangan angka 1-10				Anak Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda loose parts 1-10				Anak Anak Mengurutkan lambang bilangan angka 1-10				Anak Menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan media loose parts 1-10					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Anggita	x				x				x				x				16	BSB
2.	Aza	x				x				x				x				16	BSB
3.	Bryant		x				x				x				x			12	BSH
4.	Fadil		x				x				x				x			12	BSH

5.	Faiz			x				x				x					x	7	MB
6.	Nafisa		x				x				x				x			12	BSH
7.	Sifa	x				x				x					x			15	BSB
8.	Kayla		x				x				x				x			12	BSH
9.	Yoga			x				x				x				x		8	MB
10.	Ridho			x			x				x				x			12	BSH
11.	Raffa			x				x				x				x		8	MB
12.	Risky			x				x				x				x		8	MB

Keterangan penilaian :

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

**Lampiran 9**

## Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Pertemuan Kedua

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia

NO	Nama Anak	Peningkatan dalam kemampuan kognitif anak																Jmlah Skor	Ket
		Anak Menyebutkan urutan bilangan angka 1-10				Anak Membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda loose parts 1-10				Anak Anak Mengurutkan lambang bilangan angka 1-10				Anak Menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan media loose parts 1-10					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	Anggita	x				x				x				x				16	BSB
2.	Aza	x				x				x				x				16	BSB
3.	Bryant		x				x				x				x			12	BSH
4.	Fadil		x				x				x				x			12	BSH
5.	Faiz			x				x				x					x	7	MB



6.	Nafisa		x				x				x				x			12	BSH
7.	Sifa	x				x				x					x			15	BSB
8.	Kayla		x				x				x				x			12	BSH
9.	Yoga			x				x				x				x		8	MB
10.	Ridho		x				x				x				x			12	BSH
11.	Raffa		x				x					x				x		10	BSH
12.	Risky		x				x					x				x		10	BSH

Keterangan penilaian :

Jumlah skor 1-4 : Belum Berkembang (BB)

Jumlah skor 5-8 : Mulai Berkembang (MB)

Jumlah skor 9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Jumlah skor 13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

## Lampiran 10

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK PERTIWI GUWOKAJEN SAWIT BOYOLALI

#### TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Bulan/Minggu	: 1/ 8/ 4
Hari/Tanggal	: Senin, 21 Agustus 2023
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Tema/Sub Tema/Sub subtema	: Diriku/Tanamanku/Berhitung
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 2.2- 3.5-4.5-3.6-4.6-4.7-4.8-3.6-4.6-3.10-4.10-3.11-4.11-3.12.4.12</b>

#### Materi Kegiatan

- Mengenal ciptaan Tuhan
- Menulis nama anak
- Mengenal tanaman
- Menyebutkan bilangan 1-10
- Membilang 1-10 menggunakan tutup botol, batu kerikil dan ranting
- Mengerutkan 1-10 menggunakan flannel angka
- Membuat kalung

#### Materi Pembiasaan

- Bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan anak
- Doa sebelum belajar dan sesudah belajar masuk dalam SOP pembukaan dan penutup selesai kegiatan
- Membaca doa makan masuk dalam SOP ketika mau makan

## **Alat dan Bahan**

- Flannel angka
- Wadah plastik
- Tutup botol dan pinus
- Manik-manik dan tali senar

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
3. Guru memberikan ice breaking dan nyanyian untuk memfokuskan
4. Menjelaskan alat dan bahan serta aturan kegiatan yang akan dilaksanakan

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Anak menyebutkan bilangan 1-10
2. Setiap anak membilang tutup botol ke dalam wadah plastik sebanyak 10 yang sudah di sediakan
3. Masing-masing anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan flannel angka
4. Anak menghubungkan angka flannel dengan tutup botol sebanyak 5
5. Anak membuat kalung menggunakan manik-manik dan tali senar

### **C. ISTIRAHAT, MAKAN & PEMBIASAAN KEBERSIHAN DIRI**

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Penerapan SOP makan

### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Melakukan recalling tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, alat dan bahan apa saja yang digunakan
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menutup pembelajaran dan dilanjutkan dengan berdoa
4. Penerapan SOP penutupan

### **E. RENCANA PENILAIAN**

#### **1. Sikap**

- a. Terbiasa mensyukuri pemberian Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

**2. Pengetahuan dan keterampilan**

- a. Dapat menyebut bilangan 1-10
- b. Dapat membilang benda 1-10
- c. Dapat mengurutkan bilangan 1-10
- d. Dapat menghubungkan bilangan dengan benda 1 sampai 5
- e. Dapat membuat kalung dengan tertata dan baik

**F. TEKNIK PENILAIAN**

1. Observasi
2. Hasil Karya

Mengetahui  
Kepala TK Pertiwi Guwokajen

Guru Kelompok A

Sriyani, S.Pd

Tresno Putri Maulia

## Lampiran 11

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK PERTIWI GUWOKAJEN SAWIT BOYOLALI

#### TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Bulan/Minggu	: 1/ 8/ 5
Hari/Tanggal	: Selasa, 22 Agustus 2023
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Diriku/Tanamanku/Berhitung
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 2.2- 3.5-4.5-3.6-4.6-4.7-4.8-3.6-4.6-3.10-4.10-3.11-4.11-3.12.4.12</b>

#### Materi Kegiatan

- Mengenal ciptaan Tuhan
- Menulis nama anak
- Mengenal tanaman di sekitar
- Menyebutkan bilangan 1-10
- Membilang stik eskrim 1-10
- Menghubungkan tutup botol dan pimus sebanyak 5
- Menjahit pola bentuk buah menggunakan benng woll

#### Materi Pembiasaan

- Bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan anak
- Doa sebelum belajar dan sesudah belajar masuk dalam SOP pembukaan dan penutup selesai kegiatan
- Membaca doa makan masuk dalam SOP ketika mau makan

## **Alat dan Bahan**

- Flannel angka
- Wadah plastik
- Stik es krim
- Kardus bekas dan gelas plastik
- Tutup botol dan pinus
- Gambar buah-buahan yang sudah dilubangi
- Benang woll

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
3. Guru memberikan ice breaking dan nyanyian untuk memfokuskan
4. Menjelaskan alat dan bahan serta aturan kegiatan yang akan dilaksanakan

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Anak menyebutkan bilangan 1-10
2. Setiap anak membilang stik es krim dengan sesuai warna dan angka ke dalam gelas plastic sebanyak 10 yang sudah di sediakan
3. Masing-masing anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan flannel angka
4. Anak menghubungkan angka flannel dengan tutup botol dan pinus sebanyak 5
5. Anak menjahit pola bentuk buah-buahan dengan menggunakan benang woll

### **C. ISTIRAHAT, MAKAN & PEMBIASAAN KEBERSIHAN DIRI**

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Penerapan SOP makan

### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Melakukan recalling tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, alat dan bahan apa saja yang digunakan
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menutup pembelajaran dan dilanjutkan dengan berdoa

4. Penerapan SOP penutupan

## **E. RENCANA PENILAIAN**

### **1. Sikap**

- a. Terbiasa mensyukuri pemberian Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### **2. Pengetahuan dan keterampilan**

- a. Dapat menyebut bilangan 1-10
- b. Dapat membilang benda 1-10
- c. Dapat mengurutkan bilangan 1-10
- d. Dapat menghubungkan bilangan dengan benda 1 sampai 5
- e. Dapat menjahit pola bentuk buah-buahan dengan menggunakan benang woll

## **F. TEKNIK PENILAIAN**

1. Observasi
2. Hasil Karya

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Guwokajen

Sriyani, S.Pd.

Guru Kelompok A

Tresno Putri Maulia

## Lampiran 12

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK PERTIWI GUWOKAJEN SAWIT BOYOLALI

#### TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Bulan/Minggu	: 1/ 8/ 6
Hari/Tanggal	: Rabu, 23 Agustus 2023
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Dirku/Tanamanku/ Berhitung
Kompetensi Dasar	: 2.2- 3.5-4.5-3.6-4.6-4.7-4.8-3.6-4.6- 3.10-4.10-3.11-4.11-3.12.4.12

#### Materi Kegiatan

- Mengenal ciptaan Tuhan
- Menulis nama anak
- Mengenal tanaman sekitar
- Menyebutkan bilangan 1-10
- Membilang stik eskrim sesuai warna dan angka sebanyak 10
- Mengutukan lambang bilangan 1-10
- Menghubungkan 1-5
- Meronce

#### Materi Pembiasaan

- Bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan anak
- Doa sebelum belajar dan sesudah belajar masuk dalam SOP pembukaan dan penutup selesai kegiatan
- Membaca doa makan masuk dalam SOP ketika mau makan



## **Alat dan Bahan**

- Flannel angka
- Wadah plastik
- Stik es krim
- Kardus bekas dan gelas plastik
- Tutup botol dan pinus
- Potongan kertas dan sedotan
- Benang woll

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
3. Guru memberikan ice breaking dan nyanyian untuk memfokuskan
4. Menjelaskan alat dan bahan serta aturan kegiatan yang akan dilaksanakan

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Anak menyebutkan bilangan 1-10
2. Setiap anak membilang stik es krim dengan sesuai warna dan angka ke dalam gelas plastic sebanyak 10 yang sudah di sediakan
3. Masing-masing anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan flannel angka
4. Anak menghubungkan angka menggunakan tutup botol, pinus dan batu kerikil yang sudah disediakan 1-10
5. Anak meronce menggunakan sedotan yang dimasukan kedalam benang woll seseuai dengan angka di potongan kertas yang sudah dilubangi

### **C. ISTIRAHAT, MAKAN & PEMBIASAAN KEBERSIHAN DIRI**

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Penerapan SOP makan

### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Melakukan recalling tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, alat dan bahan apa saja yang digunakan
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menutup pembelajaran dan dilanjutkan dengan berdoa

4. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

##### **1. Sikap**

- a. Terbiasa mensyukuri pemberian Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

##### **2. Pengetahuan dan keterampilan**

- a. Dapat menyebut bilangan 1-10
- b. Dapat membilang benda 1-10
- c. Dapat mengurutkan bilangan 1-10
- d. Dapat menghubungkan bilangan sebanyak 1-10
- e. Dapat meronce menggunakan potongan sedotan

#### **F. TEKNIK PENILAIAN**

1. Observasi
2. Hasil Karya

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Guwokajen

Sriyani, S.Pd.

Guru Kelompok A

Tresno Putri Maulia

### Lampiran 13

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

#### TK PERTIWI GUWOKAJEN SAWIT BOYOLALI

#### TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Bulan/Minggu	: 1/ 8/ 7
Hari/Tanggal	: Kamis, 24 Agustus 2023
Kelompok/Usia	: A (4-5 Tahun)
Tema/Sub Tema	: Diriku/Tanamanku / Berhitung
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 2.2- 3.5-4.5-3.6-4.6-4.7-4.8-3.6-4.6-3.10-4.10-3.11-4.11-3.12.4.12</b>

#### Materi Kegiatan

- Mengenal ciptaan Tuhan
- Menulis nama diri sendiri
- Mengenal tanaman sekitar
- Menyebutkan bilangan 1-10
- Membilang stik eskrim warna dan angka sebanyak 1-10
- Mengurutkan 1-10
- Menghubungkan 1-5
- Membuat karakter wayang kertas

#### Materi Pembiasaan

- Bersyukur atas ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan anak
- Doa sebelum belajar dan sesudah belajar masuk dalam SOP pembukaan dan penutup selesai kegiatan
- Membaca doa makan masuk dalam SOP ketika mau makan

## **Alat dan Bahan**

- Flannel angka
- Wadah plastik
- Stik es krim
- Kardus bekas dan gelas plastik
- Tutup botol dan pinus
- Kertas lipat dan crayon warna\

### **A. KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
3. Guru memberikan ice breaking dan nyanyian untuk memfokuskan
4. Menjelaskan alat dan bahan serta aturan kegiatan yang akan dilaksanakan

### **B. KEGIATAN INTI**

1. Anak menyebutkan bilangan 1-10
2. Setiap anak membilang stik es krim dengan sesuai warna dan angka ke dalam gelas plastic sebanyak 10 yang sudah di sediakan
3. Masing-masing anak mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan flannel angka
4. Anak menghubungkan angka flannel dengan tutup botol dan pinus sebanyak 5
5. Anak membuat karakter wayang kertas

### **C. ISTIRAHAT, MAKAN & PEMBIASAAN KEBERSIHAN DIRI**

1. Penerapan SOP cuci tangan
2. Penerapan SOP makan

### **D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Melakukan recalling tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, alat dan bahan apa saja yang digunakan
2. Menginformasikan untuk kegiatan esok hari
3. Menutup pembelajaran dan dilanjutkan dengan berdoa
4. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN****1. Sikap**

- a. Terbiasa mensyukuri pemberian Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

**2. Pengetahuan dan keterampilan**

- a. Dapat menyebut bilangan 1-10
- b. Dapat membilang benda 1-10
- c. Dapat mengurutkan bilangan 1-10
- d. Dapat menghubungkan bilangan dengan benda 1 sampai 5
- e. Dapat membuat karakter boneka wayang kertas

**F. TEKNIK PENILAIAN**

1. Observasi
2. Hasil Karya

Mengetahui,

Kepala TK Pertiwi Guwokajen

Sriyani, S.Pd.

Guru Kelompok A

Tresno Putri Maulia

**Lampiran 14****TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI GUWOKAJEN****KECAMATAN SAWIT****KABUPATEN BOYOLALI****Alamat : Dukuh Baran Wetan, Guwokajen, Kec. Sawit, Kab. Boyolali****DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI GUWOKAJEN****2022/2023**

<b>No</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1.	Adam Faiz Ananda R	L
2.	Aditya Yoga Pratama	L
3.	Anggita Putri Pujianingsih	P
4.	Azakila Maulana	P
5.	Bryan Aldric Zaydan	L
6.	Ilham Fadil Kurniawan	L
7.	Kaila Sherly Sifabella	P
8.	Muhammad Ridho H	L
9.	Muhammad Risky	L
10.	Navisa Ariella Ardani	P
11.	Raffael Junior Putra P	L
12.	Tifani Kayla Adristi	P

## Lampiran 15

## DOKUMENTASI



Wawancara dan Foto Bersama Dengan Guru Kelas Dan Kepala Sekolah



Foto sekolah TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali

## Lampiran 16

## DOKUMENTASI KEGIATAN



Alat Dan Bahan *Loose Parts* Untuk Kegiatan Pembelajaran Anak





Kegiatan pembelajaran Siklus I pertemuan pertama



Kegiatan Pembelajaran Media *Loose Parts* Siklus I Pertemuan Kedua



Kegiatan Pembelajaran Media *Loose Parts* Siklus II Pertemuan Pertama



Kegiatan Pembelajaran Media *Loose Parts* Siklus II Pertemuan Kedua

## Lampiran 17

**DOKUMENTASI KEAKTIFAN DAN HASIL KARYA ANAK  
KELOMPOK A**



Hasil Karya Anak Kelompok A Menggunakan Media *Loose Parts*



Guru Memberikan Kuis Menggunakan Media *Loose Parts* Kepada Anak

**Lampiran 18****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas Diri**

Nama : Tresno Putri Maulia  
Tempat, tanggal lahir : Tegal, 14 Juni 2000  
Alamat Rumah : Jl. Glatik, No. 61 Kelurahan Randugunting,  
Kecamatan Tegal Selatan, Kota Tegal, Jawa Tengah.  
No. HP : 081902796225  
Email : [Tresnoputri146@gmail.com](mailto:Tresnoputri146@gmail.com)

**B. Riwayat Pendidikan**

1. TK : TK Pertiwi 01 Randugunting
2. SD : SD N 02 Randugunting
3. SMP : SMP N 13 Kota Tegal
4. SMA : SMA N 2 Kota Tegal
5. MAHASISWA : UIN Raden Mas Said Surakarta, Fakultas Ilmu  
Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

**C. Karya Ilmiah**

Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Loose Parts* Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023.

Surakarta, 11 September 2023

Tresno Putri Maulia