



PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK A DI RA BINA AMANAH

Rika Ina Witri¹, Ika Ratih Sulistiani², Mutiara Sari Dewi³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
Email: rikainawitri16@gmail.com¹, ika.ratih@unisma.ac.id²,
mutiara.sari@unisma.ac.id³

Abstract

This research was conducted to determine the ability to count and recognize the concept of numbers through the media of loose parts in A RA Bina Amanah group children. This research is based on the results obtained from the researchers' initial observations through interviews with classroom educators and the results of this study state that the ability to calculate and recognize the concept of group A children is lacking. Media that is used by educators only uses child worksheets only. This research was conducted on group A children in RA Bina Amanah Kota Batu with a total of twenty-four students. Data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The results showed that the application of loose parts media could improve the ability to count and recognize the concept of group A RA Bina Amanah numbers before the study only reached an average percentage of 33.33%. After conducting research with the application of loose parts media the ability to calculate and recognize the concept of numbers in the first cycle reached an average percentage of 54.17% and the second cycle increased by 91.67%. Completion percentage reached

Keyword : Loose Parts, berhitung, konsep bilangan

A. Pendahuluan

Pendidikan Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama RA adalah mempersiapkan anak didik untuk mengenal berbagai pengetahuan, sikap/perilaku dan keterampilan. Untuk menggali potensi yang dimiliki anak didik, maka diperlukan adanya usaha yang sesuai dengan kondisi anak didik. Upaya ini bisa dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan berhitung dan mengenal konsep bilangan. Dalam pembelajaran berhitung anak di Raudhatul Athfal (RA) dijelaskan bahwa berhitung dan mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari matematika. Dalam kehidupan sehari-hari kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan sangatlah diperlukan karena kemampuan ini merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan matematika dan kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan kejenjang selanjutnya. Dalam pelaksanaannya kegiatan

berhitung dan mengenal konsep bilangan harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berhitung haruslah sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Sulistiani, Ika Ratih (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika memerlukan media yang sesuai, karena faktor – faktor yang menyebabkan kualitas pembelajaran rendah antara lain guru maupun anak didik belum memanfaatkan sumber belajar dan media belajar secara maksimal.

Menurut Sujiono, (2013: 87) 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: 166) 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. Dewi, Mutiara sari (2019) menyatakan bahwa kegiatan di taman kanak – kanak (TK) yang beraneka ragam dengan tujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan dapat menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik, dan kebutuhan anak. Melalui permainan anak didik akan lebih mudah untuk berhitung dan mengenal konsep bilangan. Aspek perkembangan kognitif anak didik kelompok A RA Bina Amanah dalam kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan masih mengalami permasalahan, dari 24 anak didik ada 8 anak yang sudah mampu berhitung dan mengenal konsep bilangan dengan baik. Dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dan Kurikulum 2013 menyatakan bahwa tingkat perkembangan kognitif anak mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 – 5 tahun adalah anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, mengurutkan dan mencontoh lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Anak didik kelompok A RA Bina Amanah masih mengalami kesulitan dan belum bisa mengenal lambang bilangan (simbol angka) dengan baik, ketika pendidik meminta untuk menyebutkan lambang bilangan secara acak, membilang 1 – 10 secara urut dan menunjuk benda untuk dihitung anak didik masih banyak yang belum tepat dan terlewat. Permasalahan yang terjadi pada anak didik kelompok A RA Bina Amanah disebabkan oleh kurangnya keterampilan dan inisiatif pendidik dalam menstimulus anak. Pembelajaran juga masih berpusat pada pendidik. Dalam mengenalkan kegiatan berhitung dan mengenal konsep bilangan pendidik hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan menuliskan beberapa bilangan dipapan tulis. Pendidik kurang melibatkan anak didik secara langsung, media yang digunakan pun kurang menunjang pembelajaran. Pendidik banyak menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) untuk kegiatan berhitung dan

mengenai konsep bilangan. Permainan anak didik yang belum bervariasi dan monoton menjadikan anak didik menjadi cepat bosan, anak didik kurang aktif, anak didik belum mampu berhitung dan mengenali konsep bilangan. Menurut Anggraheni, Ika (2019) bahwa pendidik dapat memfasilitasi anak didik untuk mencari gagasan – gagasan dan mengajak anak didik menggunakan strategi belajar yang disukai, menerapkan model pembelajaran dalam mengajar, menerapkan pembelajaran yang inovatif. Permainan yang diterapkan untuk mengenalkan kemampuan berhitung dan mengenali konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Bina Amanah ialah permainan yang menggunakan 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 diletaknya di suatu tempat sebagai komponen dari satu bentuk tertentu. Permainan dengan media ini dapat melatih anak didik untuk mengenali lambang bilangan yang menyenangkan. Selain untuk memperkenalkan lambang bilangan juga dapat melatih anak untuk mengenali benda – benda ciptaan Allah SWT, melatih kesabaran, berbagi dengan teman. Permainan dengan media *loose parts* sangat mudah diterapkan oleh pendidik dengan tujuan anak didik dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenali konsep bilangan. Bahan media *loose parts* yang digunakan untuk dalam kegiatan ini mudah didapatkan. Untuk memperkenalkan kemampuan berhitung dan mengenali konsep bilangan membuat peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan dengan memberikan stimulus bermain sambil belajar seraya belajar sambil bermain (Hartini, 2012). Dalam penelitian ini media *loose parts* digunakan untuk memperkenalkan kemampuan berhitung dan mengenali konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenali konsep bilangan dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung dan mengenali konsep bilangan dengan media *loose parts* pada anak kelompok A di RA Bina Amanah.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan guna untuk menemukan solusi dan memperbaiki proses pembelajaran yang ada di RA Bina Amanah kota Batu. Penelitian dengan sasaran anak kelompok A berjumlah 24 anak didik menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah anak kelompok A dan pendidik kelompok A. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto 2010). Teknik

pengumpulan data yang digunakan penelitian ini antara lain: observasi, wawancara, dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi anak didik dan pendidik. Lembar observasi anak didik digunakan untuk mengamati peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan melalui media *loose parts* untuk anak kelompok A RA Bina Amanah dan lembar observasi pendidik digunakan ketika pendidik melakukan proses pembelajaran dikelas melalui penerapan media *loose parts*. Lembar observasi ini memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan anak kelompok A

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak didik sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan oleh pendidik Menurut Sanjaya (2010:106) Data kualitatif yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang sudah dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, paparan data dan kesimpulan hal ini seperti yang dikemukakan oleh Huberman dalam Bugin (2012:299). Data kuantitatif merupakan data yang berasal dari hasil test akhir pada setiap siklus. 1) Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai rata – rata dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan

X = nilai rata – rata kemampuan anak didik

$\sum x$ = jumlah keseluruhan nilai dari 3 indikator

$\sum n$ = jumlah anak didik

2). Rumus yang digunakan untuk menentukan Presentase penelitian yaitu:

presentase kelulusan anak didik = $\frac{\sum \text{anaktuntasbelajardi 3 indikator}}{\sum \text{seluruhanakdidik}} \times 100 \%$ atau

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

3). Presentase Anak Kelompok A menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval	Kriteria
76 – 100 %	Sangat Baik
51 – 75 %	Baik
31 – 50 %	Cukup Baik
0 – 30 %	Kurang Baik

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini berfokus pada penerapan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah seperti yang dikemukakan oleh Siantajani (2020:65) bahwa melalui bermain dengan media *loose parts* kemampuan kognitif yang mengandung konsep matematika dan sains dapat dimunculkan dengan fasilitas guru. Pada saat kegiatan pra siklus hasil yang diperoleh anak didik dalam kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan masih mengalami kriteria belum mampu dengan baik, ada 8 anak didik yang sudah mencapai ketuntasan dengan presentase keberhasilan 33,33%. Pada siklus I melalui media *loose parts* ada peningkatan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan anak didik. Ada 13 anak tuntas dengan presentase keberhasilan 54,17% dengan kriteria berkembang baik. Karena dirasa belum mencapai ketuntasan maka penelitian ini perlu diadakan siklus II. Disiklus II ada 21 anak didik yang sudah tuntas, presentase keberhasilan mencapai 91,67%, dengan kriteria berkembang sangat baik. Kegiatan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan membuat anak didik bersemangat dan bergembira dalam melakukan semua kegiatan pembelajaran. Proses penerapan media *loose parts* menggunakan cara bermain sebagai berikut: a) Perkenalkan satu jenis benda *loose parts* dalam jumlah terbatas. Seiring dengan berjalannya waktu tambahkan beberapa *loose parts* dikelas, b) Taruh *loose parts* dalam tempat yang menarik, c) Bangun rasa ingin tahu anak untuk mengenal benda *loose parts*, d) Minta anak untuk menyusun *loose parts* untuk membentuk suatu bilangan secara bergantian, e) Tanyakan kepada anak “benda apa saja yang dapat disusun untuk membentuk angka yang anak gunakan?”, f) Selanjutnya tanyakan kepada anak apa saja yang mereka susun dan berapa jumlah *loose parts* yang dipakai dengan membandingkan jumlah perolehan media *loose parts* dengan menunjuk tanda sama dengan (=) jika yang diperoleh sama dan tidak sama dengan ($\neq$) jika yang didapat tidak sama.

Cara bermain yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan cara bermain yang dikemukakan oleh Siantajani (2020) diantaranya : a) Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Seiring dengan waktu, tambahkan beberapa *loose part* dikelas, b) Taruh *loose parts* dalam tempat yang menarik anak, c) Bangun rasa ingin tahu anak, d) Rasa ingin tahu ini dialami ada didalam diri anak. berikan kesempatan anak mengikuti nalurinya dan ia yang menentukan *loose part* yang mana yang menarik minatnya. e) Ijinkan anak bereksplorasi, f) Berikan waktu yang cukup agar anak dapat mengenali benda – benda *loose parts*. Sangat mungkin anak akan mengeksplorasi sesuai dengan dorongan rasa ingin tahunya, g) Tanyakan kepada anak, “ibu guru ingin tahu, bagaimana kita bisa menggunakan benda ini?” kita bisa meminta anak menunjukkan. h) Biarkan anak menunjukkan, hargai apapun yang dibuatnya, i) Dengarkan penjelasan anak dan berikan provokasi sederhana menggunakan pertanyaan terbuka yang sederhana, j) Apabila ingin menambahkan *loose parts* dikelas yang ada, usulkan *loose parts* tertentu pada anak. ketika guru menambahkan lagi *loose parts* lain, sambil menunjukkan benda baru tersebut guru dapat berkata, “bagaimana kita menggunakan

benda ini? Bagaimana kita menambahkan pada karya yang kita buat?” Hanya saja dalam pelaksanaan kegiatan bermain dengan media *loose parts* pada penelitian ini dilakukan pendidik kurang aktif bertanya kepada anak apa saja yang mereka susun. Sedangkan di cara memulai bermain yang dikemukakan oleh Siantajani anak diberi kebebasan untuk berekspresi, bereksplorasi dan pendidik lebih aktif bertanya kepada anak tentang kegiatan yang dilakukannya.

Pada kegiatan di siklus I anak didik belum bisa berkonsentrasi saat kegiatan bermain dengan media *loose parts* maka dilakukan disiklus II. Cara bermain media *loose parts* masih sama dengan di siklus I hanya anak didik diminta untuk mengambil dan menyusun media *loose parts* menjadi suatu bilangan kemudian anak didik diajak untuk menghitung jumlah media *loose parts* yang digunakan. Bermain dengan media *loose parts* di siklus II ditambah dengan metode bernyanyi. Bernyanyi merupakan salah cara yang digunakan pendidik supaya anak didik lebih senang, gembira dan menguatkan daya ingat anak didik, hal ini seperti yang dikemukakan oleh Nurbaidah dalam Ginting (2017). Anak didik yang telah maju diminta untuk bernyanyi lagu 1 – 10 dan anak yang berani mendapatkan reward (hadiah) berupa stempel bentuk bintang.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A RA Bina Amanah Kota Batu mengalami perubahan proses pembelajaran yang sangat baik. Potensi dalam diri anak berkaitan dengan setiap aspek perkembangan melalui berbagai rangsangan dan pembiasaan baik yang diberikan kepada anak didik. Anak berkembang dan belajar dari lingkungannya dan selalu mengalami perubahan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan perkembangan seluruh aspek kecerdasan anak usia dini terletak pada orang tua, guru dan lingkungan yang ada disekitar anak.

Melalui penerapan media *loose parts* pada anak kelompok A, yang dilakukan secara bertahap dengan menyajikan media *loose parts* pada kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di masing-masing sentra, menjadikan pembelajaran berlangsung aktif menyenangkan pada anak usia kelompok A serta meningkatnya seluruh potensi aspek perkembangan anak didik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dan ketuntasan hasil pembelajaran dari ketiga siklus pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pembelajaran di masing-masing sentra menunjukkan hasil yang baik. Baik dari segi perkembangan semua aspek kecerdasan anak didik maupun dari segi penyajian pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia kelompok A melalui inovasi pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Daftar Rujukan

- Anggraheni, Ika (2019) *Profil Perkembangan Motorik Halus Dan Kreatifitas Anak Kelompok B Dalam Kegiatan Cooking Class*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 46-62 <http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/2788/2592>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bungin, B. (2012). *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*, Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, Mutiara Sari. (2019). *Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran*. Jurnal Islam Anak Usia Dini, 1 (1), 35-45 <http://riset.unisma.ac.id/index.php/thufuli/article/view/2778/2596>
- Hartini, P. (2012). *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak – Kanak Fatimah Bukareh Agam*. Jurnal Pesona PAUD. Vol.1 (1). <http://ejournal.unp.ac.id>
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan Dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan kebudayaan.
- Sanjaya. W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sintajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, Semarang: Sarang Aksara.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks
- Sulistiani, Ika Ratih (2016), *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Konkret (Manik – manik dan Sedotan) untuk meningkatkan hasil belajar kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang*. <http://scholar.google.com/citations?user=UWh-xwMAAAAJ&hl=en>