



## **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA LOOSE PARTS PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT JUARA PADANG**

Maria Wasalamah<sup>1</sup>, Sri Intan Wahyuni<sup>2</sup>, Ayu Citra Dewi<sup>3</sup>

Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Diniyyah Puteri Rahmah El-Yunusiyah Padang Pandang<sup>1</sup>, Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Diniyyah Puteri Rahmah El-Yunusiyah Padang Pandang<sup>2,3</sup>,

email: Mariawasalamah20@gmail.com<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Pada TKIT Juara Padang Panjang kemampuan berhitung anak belum optimal, penyebabnya yaitu media pembelajaran yang kurang menarik minat belajar. Media yang digunakan yaitu jari-jari dan anak-anak itu sendiri dan masih terdapat anak yang belum mengenal konsep angka 1-20 dan mengenal urutan angka 1-20. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran media loose parts. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan signifikasi pada kemampuan berhitung setelah implementasi media loose parts dalam dua siklus pembelajaran anak. Pada pra siklus, kriteria ketuntasan sebanyak 30%. Pada siklus I pertemuan pertama sebesar 49%, pertemuan kedua 56%, dan pertemuan ketiga 65%. Pada siklus II pertemuan pertama sebesar 71%, pertemuan kedua 78%, dan pertemuan ketiga 89%. Observasi guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 55%, pertemuan kedua 70%, dan pertemuan ketiga 75%. Pada siklus II pertemuan pertama sebesar 75%, pertemuan kedua 88%, dan pertemuan ketiga 97%. Penggunaan loose parts terbukti efektif dalam menstimulasi minat anak terhadap konsep matematika dasar, meningkatkan kemampuan pengenalan angka, dan kemampuan berhitung anak.

**Kata Kunci :** Kemampuan Berhitung, Media Loose Parts, Anak

### **Abstract**

*At TKIT Juara Padang Panjang, children's counting skills are not optimal, the cause is learning media that is less interesting to learn. The media used are fingers and the children themselves and there are still children who do not recognize the concept of numbers 1-20 and recognize the sequence of numbers 1-20. Researchers developed loose parts media learning media. This research uses class action research (PTK). The results of this study showed a significant increase in counting ability after the implementation of loose parts media in two cycles of children's learning. In the pre-cycle, the completeness criteria were 30%. In cycle I, the first meeting was 49%, the second meeting was 56%, and the third meeting was 65%. In cycle II, the first meeting was 71%, the second meeting was 78%, and the third meeting was 89%. Teacher observation in cycle I the first meeting was 55%, the second meeting was 70%, and the third meeting was 75%. In cycle II, the first meeting was 75%, the second meeting was 88%, and the third meeting was 97%. The use of loose parts proved effective in stimulating children's interest in basic math concepts, improving number recognition skills, and children's counting skills.*

**Keywords :** Numeracy Skills, Media Loose Parts, Children

## PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003: 23-24).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragam), bahasa dan komunikasi (Yuliana Nurani Sujiono, 2007: 4).

Melalui pendidikan anak usia dini (PAUD) di harapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik fisik maupun mentalnya. Kemampuan dasar anak saling berkaitan dalam berbagai bentuk kegiatan diantaranya kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor yang penting dalam diri individu. Oleh karena itu, perkembangan kognitif menjadi bagian dari fase perkembangan karakteristik manusia yang penting untuk di pelajari.

Oleh karenanya perkembangan kognitif seringkali sinonim dengan perkembangan intelektual atau intelegensi manusia. Dimana didalamnya mencakup tentang proses psikologi yang melibatkan proses memperoleh pengetahuan, menyusun dan menggunakan pengetahuan serta kegiatan lain seperti berfikir, mengingat, memahami, menimbang, mengamati, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah melalui interaksi dengan lingkungan (Ainna Amalia FN, 2018: 2).

Kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Lebih lanjut mengungkapkan bahwa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan

operasi bilangan yang sangat dasar. Untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas sangat memungkinkan jika pendidikan memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasi bilangan yang dimulai dari yang paling sederhana atau mendasar. Jadi, sejak dini kemampuan berhitung harus ditingkatkan, salah satu metode atau kegiatan yang digunakan adalah kegiatan bermain (Medinda Romlah, 2016: 72-77).

Media berupa alat permainan edukatif *loose parts* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dan dapat menambah kualitas pengajaran dan pendidikan di TKIT Juara Padang Panjang sehingga dapat menumbuhkan tunas bangsa yang berintelektual dan religus.

Media berupa permainan edukatif *loose parts* merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alamatis, dimana ketika anak bermain *loose parts* anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak mengkombinasikan permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bahan dan

terbuka (Yulianti, 2020). Adapun bahan-bahan *loose parts* adalah bahan yang mudah didapat dilingkungan sehari-hari dimana mengandung unsure plastik, bahan alam, logam, bekas kemas, kayu dan bamboo, kaca dan keramik, benang dan kain, sehingga dari permainan yang menggunakan material *loose parts* anak dengan bebas dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah disediakan (Yasinta Maria Fono, 2021).

Selama proses pembelajaran di TKIT Juara Padang Panjang di kelompok B, terlihat ada beberapa anak kurang memahami konsep bilangan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam berhitung, masih ada beberapa anak belum bisa menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan angka dan memasang jumlah benda dengan angka, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Ketika ibu gurunya meminta anak untuk membilang angka 1-20, dari 11 anak hanya 3 anak yang bisa berhitung dari angka 1-20, dan ada sebagai anak hanya menebak-nebak jawaban dari pertanyaan yang diberikan, dan saat guru menunjukkan lambang bilangan anak belum dapat mencocokkan lambang bilangan yang diucapkannya tadi dengan simbol angka .

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba merancang sebuah media yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu media *loose parts*, karena permainan ini unik, menarik dan juga dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam mengenal lambang bilangan dan berhitung.

Agar rumusan dalam penelitian ini tidak melebar, maka penulis membatasinya pada poinnya adalah:

1. Bagaimana proses kegiatan pembelajaran berhitung anak menggunakan Media Loose Parts pada anak kelompok B di TKIT Juara Padang Panjang?
2. Bagaimana sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung anak melalui Media Loose Parts pada kelompok B di TKIT Juara Padang Panjang?

Melalui media *loose parts* ini anak akan merasa senang, termotivasi, dan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan dengan penelitian **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B Di TKIT Juara Padang Panjang”**.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dalam bentuk penelitian tindakan kolaboratif. Menurut

Arikunto, penelitian tindakan yang dilakukan guru bertujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya (Kusnadar, 2013). Penelitian tindakan kelas ini dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan.

Model PTK yang telah dijelaskan, terdapat 4 tahapan yang biasadilalui pada PTK yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif tindakan menurut Hubberman dan Miles bahwa dalam penelitian ini harus melewati tiga tahapan yang penting, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data/display, (3) verifikasi/kesimpulan. Analisis setelah tindakan selesai, hasil pengamatan berupa catatan lapangan dan instrument penelitian dilanjutkan pada tahap analisis kuantitatif. Peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa kenaikan presentase menjadi 80%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti melakukan penelitian di siklus I peneliti akan memaparkan kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan. Pengamatan awal (Pra siklus) dilaksanakan pada hari kamis tanggal 16 Mei 2024.

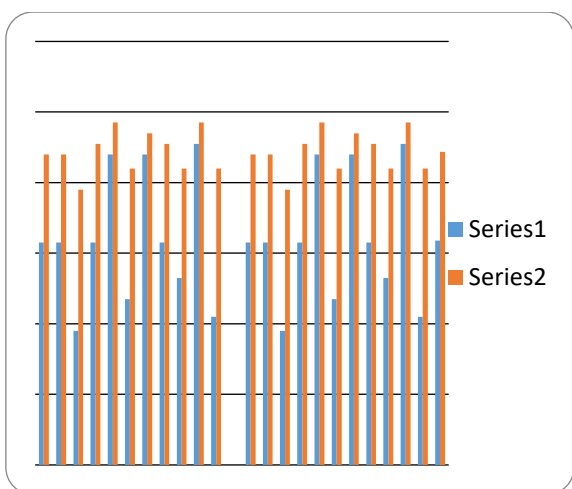
Pertemuan pertama pada siklus I dijadikan pada hari kamis tanggal 18 Mei 2024.



**Gambar 1:** *Loose Parts* Media Manik-manik

**Hasil Observasi dan Rata-rata  
Peningkatan Berhitung Anak Melalui  
Media *Loose Parst***

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	A	63	88
2	A	63	88
3	Sa	38	78
4	A	63	91
5	A	88	97
6	Ka	47	84
7	A	88	94
8	H	63	91
9	Ka	53	84
10	Ka	91	97
11	A	42	84
	<b>Rata-rata</b>	<b>64</b>	<b>89</b>



**Hasil Observasi dan Rata-rata  
Peningkatan Berhitung Anak Melalui  
Media *Loose Parts***

**Hasil Observasi dan Rata-rata  
Aktivitas Penelitian Dalam  
Pembelajaran Anak Melalui Media  
*Loose Parst***

Siklus	Hasil Observasi		
	<b>Prtm. I</b>	<b>Prtm. I</b>	<b>Prtm. III</b>
I			
II	55	70	75
III	75	88	97

1. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media loose parst dari siklus I sampai dengan siklus II, yaitu di siklus I pertemuan III 65%. Pada siklus II meningkatkan menjadi 89% pada pertemuan ketiga.
2. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I sampai dengan siklus II, yaitu 49% pada pertemuan pertama menjadi 56% pada pertemuan kedua, dan 65% pada pertemuan ketiga. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 71% pada pertemuan pertama, 78% pada pertemuan kedua, dan 89% pada pertemuan ketiga.
3. Kemampuan anak menggunakan media *loose parst* menandakan adanya ketertarikan anak pada saat guru menjelaskan sehingga anak semakin

tertarik yang melakukannya. Dalam melakukan kegiatan guru memberikan stimulasi dan pijakan kepada anak secara terus-menerus bagaimana cara menggunakan media loose part mencocokkan, mengisi ruang kosong dengan angka selanjutnya sesuai dengan urutannya, membilang, menghitung, memahami, konsep bilangan dan menulis lambang bilangan. Dengan demikian kemampuan berhitung anak semakin terlatih dengan menggunakan media loose part. Serta mencatat dan mengumpulkan data dari evaluasi guru.

## SIMPULAN

Hasil peningkatan berhitung anak melalui media loose parts kelompok B1 di TKIT Juara Padang Panjang telah meningkat dengan baik. Hal ini ditujukan dengan presentase keberhasilan siswa per siklus yang mana hasil perolehan pada kondisi awal sebelum melakukan tindakan 30%. Kemudian siklus I pertemuan pertama kedua dan pertemuan ketiga mengalami perubahan 65%, pada siklus II pertemuan pertama peningkatan berhitung anak mulai meningkat yaitu 71% pada siklus II pertemuan kedua peningkatan

berhitung anak meningkat lagi 78%. Keberhasilan pada siklus II pertemuan kedua ini belum mencapai target yang diinginkan. Untuk itu guru terus berupaya untuk meningkatkan berhitung anak dengan melalui kegiatan media loose parts di siklus II pertemuan ketiga meningkat dengan baik menjadi 89%. Pada siklus II ini sudah mendapati hasil yang memuaskan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, Ainna. 2018. *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Surabaya: UINSA Press
- Fono. Yasinta Maria. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Berupa Malanua*. Jurnal Pendidikan Tambusi. 5(3)
- Romlah. Medinda. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa*. Jurnal, Ilmiah Potensia, 1(2)
- Sujiono, Yuliana Nurani. 2007. *Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta,
- Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Depdiknas