

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS*

Christina Riring Widyaningtyas¹, Agus Supriyanto², Rustiningsih³
Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Jurusan Pendidikan Guru PAUD, TK Indriyasana, Yogyakarta, Indonesia
e-mail : chriringwidyaningtyas1979@gmail.com,

Abstrak

Kemampuan berhitung anak didik masih rendah di Taman Kanak-kanak Indriyasana. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di Taman Kanak-kanak Indriyasana Kecamatan Ngemplak dengan menggunakan media Lose Parts. Pembelajaran anak TK akan menyenangkan bila menggunakan media benda nyata, karena media merupakan salah satu penyalur pesan dan informasi belajar, maka media pembelajaran harus dirancang dengan baik dan menarik. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data dengan observasi dan penugasan. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung dari Siklus I, Siklus II dan Siklus III. Hal ini terbukti dari hasil penelitian rata-rata sebelum tindakan 20%, setelah siklus I 20 %, setelah siklus II 40 % , setelah siklus III 60 % dan setelah siklus III 80 %. Simpulan penelitian ini bahwa menggunakan media Lose Parts dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK Indriyasana.

Kata Kunci : Kemampuan, Berhitung, Metode, Loose Parts

Abstrak

Students' numeracy skills are still low in Indriyasana Kindergarten. The purpose of this study was to improve the numeracy skills of students in Indriyasana Kindergarten, Ngemplak District by using Lose Parts media. Kindergarten children's learning will be fun when using real object media, because the media is one of the distributors of learning messages and information, the learning media must be well designed and attractive. This research includes Classroom Action Research which consists of 3 cycles, each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. Methods of data collection by observation and assignment. The data analysis technique used is qualitative data and quantitative data. The results showed that there was an increase in numeracy skills from Cycle I, Cycle II and Cycle III. This is evident from the results of research on average before the action of 20%, after the first cycle 20%, after the second cycle 40%, after the third cycle 60% and after the third cycle 80%. The conclusion of this study is that using Lose part media can improve the numeracy skills of Indriyasana Kindergarten children.

Keywords : Ability; Counting; Methode; Loose Parts

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini terdiri dari jalur formal dan nonformal. Jalur formal terdiri dari Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal, jalur non formal terdiri dari Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan Satuan Paud Sejenis. Johnston dan Halocha menyatakan perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan sosial, emosional, fisik, spasial, kognitif, dan bahasa. Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek kemampuan dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran di PAUD. Dalam aspek perkembangan itu salah satunya adalah kemampuan kognitif yang harus dimiliki oleh seorang anak yaitu dengan berfikir simbolik. (Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. 2018)

Didalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) kelompok usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif anak TK kelompok B dalam lingkup berpikir simbolik yaitu : (1)menyebutkan lambang bilangan 1-20, (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3)mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, (3)mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Kognitif merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena kognitif adalah suatu proses berfikir individu dalam memecahkan suatu masalah secara cepat dan tepat, melatih anak untuk berfikir dengan cara-cara yang logis dan sistematis melalui pemahaman dan komunikasi tentang angka, bilangan dan lambang bilangan.(Oktriyani, 2017) Salah satu aspek untuk merangsang kemampuan kognitif anak adalah berhitung. Hal ini harus dibarengi dengan kolaborasi dengan orang tua Putranti, D., Supriyanto, A., & Kurniawan, S. 2021).

Berhitung anak usia dini merupakan kemampuan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan sejak dini. (Oktriyani, 2017) Kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya membilang atau menyebut urutan bilangan 1-10 , membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, menunjuk lambang bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, meniru lambang bilangan 1-10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan-permainan yang menarik minat anak dalam belajar. (Oktriyani,2017). Menurut Rikainawitri (2020) Dalam kehidupan sehari-hari kemampuan berhitung dan menenal konsep bilangan sangatlah diperlukan karena kemampuan ini merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan matematika dan kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan jenjang berikutnya. Dengan demikian, mengenalkan berhitung sejak dini bukanlah hal yang salah. Sehingga dengan mengenalkan berhitung sejak dini anak akan terstimulasi perkembangan kognitif khususnya pada operasional bilangan. Dalam pelaksanaannya kegiatan berhitung dan menenal konsep bilangan harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Sehingga dalam pembelajaran matematika diperlukan 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.

Adapun permasalahan di lapangan menunjukkan bahwa di TK Indriyasana khususnya kelompok B, kemampuan berhitung anak tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru dan tidak sesuai dengan STPPA kelompok usia 5-6 tahun yaitu anak dapat berhitung 1-20. Sehingga guru harus mencari jalan agar anak bisa menyebutkan urutan bilangan dan menghitung benda sesuai lambang bilangannya serta dapat menuliskan bilangannya sesuai apa yang diharapkan. Hal ini terlihat pada saat anak diperintah menunjukkan bilangan anak merasa kesulitan. Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka kemampuan anak dalam berhitung tidak optimal. Padahal kemampuan berhitung adalah dasar utama untuk masuk kejenjang berikutnya supaya bisa menguasai kemampuan bidang lainnya. Berdasarkan pengalaman saat melihat hasil kemampuan berhitung anak di kelas, khususnya di kelompok B TK Indriyasana anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran berhitung disebabkan oleh beberapa alasan, antara lain: pertama, anak kurang tertarik dengan media yang dipakai. Kedua, guru hanya monoton menggunakan lembar kerja anak dan kerikil saja dalam mengajarkan berhitung. Ketiga, kemampuan menghitung anak masih rendah sekitar 58% anak kemampuannya mulai

berkembang yaitu sebanyak 7 anak, dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) baru 5 anak. Diperlukan dilakukan upaya yang tidak mudah bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

Dari hasil kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu ditemukan temuan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan strategi, teknik, metode dan media pembelajaran yang tepat, diantaranya adalah media loose parts (Mubarokah,2021), permainan lingkaran angka (Oktriyani,2017), media loose parts (Witri,2020), media loose parts (Witri,dkk, 2020), media loose parts (Febrialismanto,2020), media loose parts (Lestari,2020), media balok angka (novita,2017), media corong (karuniawati,2020), dan media kartu angka (Fitriyono,2014). Dari penelitian-penelitian diatas diketahui bahwa media pembelajaran merupakan solusi yang paling banyak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu untuk meningkatkan penguasaan berhitung anak, peneliti menggunakan media loose parts sebagai tindakan kelas yang dilakukan di kelompok B TK Indriyasana Ngemplak Sleman.

Menurut Sudono (dalam Zaman, 2011) Sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru. Sumber belajar merupakan semua hal yang dapat memberikan masukan dan informasi maupun pengertian pada anak, yaitu hal yang menarik bagi anak sehingga anak berminat, menimbulkan rasa ingin tahunya sehingga memudahkan anak untuk belajar.

Pendapat dari Russel (dalam Zaman, 2011) Media merupakan saluran komunikasi atau perantara sumber pesan kepada penerima pesan. Media yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan berhitung dan mengenal konsep bilangan harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Media yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan anak dan dapat memanfaatkan sumber belajar dan media belajar yang maksimal. Media yang digunakan adalah media loose parts. Menurut Haughey (dalam Siantajani, 2020) loose parts diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat disatikan kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain. Loose part merupakan barang-barang yang terbuka yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen, bervariasi, dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Komponen loose parts yaitu plastik, bahan alam, logam, bekas kemasan, kayu/bambu, kaca dan keramik, benang dan kain.

Pertimbangan menggunakan media loose parts karena semua anak senang bermain, kapan saja, dimana saja dan dalam kondisi apa saja serta dengan benda-benda apa saja seperti bahan dari alam, daur ulang ataupun buatan pabrik. Menurut Siantajani (2020) alasan menggunakan media loose parts adalah kaya dengan nutrisi sensorimotor, dapat digunakan sesuai pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, mendorong kreatifitas, dan imajinasi, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, mendorong pembelajaran terbuka, anak lebih memilih media loose parts dibandingkan mainan modern.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah mampu menghitung benda 1-20, namun hasil belajar anak masih belum mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan tersebut.
2. Guru sebaiknya mengajarkan matematika pada anak usia dini dengan menggunakan media *loose parts*, tidak hanya monoton menggunakan lembar kerja anak dan media *loose parts* belum banyak digunakan secara optimal di TK Indriyasana.
3. Kemampuan menghitung bagi anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah sampai pada angka 20, namun masih ada 58 % kemampuan menghitung anak baru mencapai mulai berkembang.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media *loose parts* pada anak kelompok B di TK Indriyasana?”

Rencana pemecahan masalah yang akan dilakukan adalah dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, penulis melakukan pengamatan dan diketahui bahwa hasil belajar dalam kegiatan berhitung anak tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru, dan tidak sesuai dengan STPPA kelompok usia 5-6 tahun serta kemampuan menghitung anak masih rendah sekitar 58% anak kemampuannya mulai berkembang yaitu sebanyak 7 anak, dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) baru 5 anak. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan LKA dan bahan-bahan main yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar.

Penulis merencanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan berbagai *loose parts* yang terdiri dari 3 siklus yaitu siklus I (menghitung benda 1-10), kegiatan yang dilakukan yaitu menghitung benda *loose parts* yang sudah disiapkan lalu menggambar sesuai jumlahnya. Siklus II (menghitung benda 1-15) kegiatan yang dilakukan dengan mengambil satu kartu kalender yang kemudian mengambil bahan *loose parts* untuk dihitung dan anak diminta untuk menggambar sesuai jumlahnya. Siklus III (menghitung benda 1-20), kegiatan yang dilakukan yaitu dengan mengambil dua kartu kalender dan dijumlahkan, lalu mengambil bahan *loose parts* kemudian menggambar sesuai jumlahnya. Penulis bermaksud melakukan suatu upaya meningkatkan kemampuan berhitung kelompok B TK Indriyasana dengan berbagai bahan *loose parts*.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk mengetahui media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

KAJIAN TEORI

A. Kognitif

Menurut Witherington (dalam Sujiono,dkk 2011:16) menyatakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Hal serupa juga disampaikan Woolfolk (dalam Sujiono,dkk 2011:21) kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Burner (dalam Sujiono,dkk 2011:20) teori kognitif yaitu bahwa pada hematnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua

anak dari segala usia, asal materinya benar-benar sesuai. Itu sebabnya peranan pendidikan sangat penting dalam hal ini .

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah tentang kecerdasan pikiran untuk memahami, membedakan, mengingat, menalar dan memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi dan dapat diajarkan disegala usia.

B. Kemampuan Berhitung

Menurut Susilo (dalam Purwadi: 2015) Kemampuan berhitung mencakup koordinasi memegang dan menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya. Ini memang cukup sulit bagi anak sehingga membutuhkan waktu lama baginya untuk secara sungguh-sungguh mengenal bilangan yang mewakili sejumlah benda.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Tahapan Kemampuan Berhitung

Dalam Depdiknas mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan melalui tiga tahapan kemampuan berhitung, yaitu:

- a. Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
- b. Masa Transisi adalah proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.
- c. Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Capaian Kemampuan Berhitung

Capaian perkembangan kemampuan dalam mengenal bilangan kelompok usia 5-6 tahun menurut Sujiono (2015) adalah sebagai berikut:

- a. Menyebut dan membilang urutan bilangan dari 1-20
- b. Membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda-benda)
- c. Membuat urutan bilangan
- d. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
- e. Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
- f. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan kognitif menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yaitu:

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Dari kedua capaian perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa capaian kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun adalah dapat menunjukkan kemampuan berhitung 1-20.

C. Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Heinich (dalam Zaman, 2011:44) berpendapat media merupakan saluran komunikasi. Media menurut Schramm (dalam Zaman, 2011:44). Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Briggs (dalam Zaman, 2011:45) mengatakan bahwa media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, video, slide. Sedangkan menurut Nea (dalam Zaman, 2011:45)

Menurut Gagne (2009) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan pendapat dari (Sutjipto, 2011) menyatakan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu bentuk peralatan, metode, bahan atau teknik yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat anak untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat dimanfaatkan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, serta dapat memberikan motivasi dan penguatan kepada peserta didik. Berikut ini akan diuraikan manfaat media pembelajaran menurut Hambalik (dalam Sadiman, 2003) adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan mengurangi verbalitas
- b. Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pelajaran
- c. Memperagakan pengertian yang abstrak kepada pengertian yang konkrit dan jelas
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera manusia
- e. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif anak didik
- f. Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda
- g. Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar
- h. Memberikan kesempatan pada anak didik untuk mereview pelajaran yang diberikan
- i. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas para guru.

D. Media Loose Parts

1. Pengertian Loose Parts

Menurut Haughey (dalam Siantajani 2020) *Loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun simetris.

Fadhli (2021) berpendapat bahwa *loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran, dan mengandung kreatifitas anak. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya serta bahan ajar loose parts dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (science), pengembangan bahasa (literasi), seni (art), logika berfikir matematika (math), teknik (engineering), teknologi (technology).

2. **Komponen Loose parts**

Menurut Siantajani (2019:23) *Loose parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen, yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Komponen-komponen *loose parts* yaitu :

a. Bahan alam

Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Misalnya : batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, bunga, bulu, potongan kayu, dsb.

b. Plastik

Plastik merupakan barang-barang yang terbuat dari plastik. Misalnya : aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang, dsb.

c. Logam

Logam merupakan barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang, koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci, drum, dsb.

d. Kayu dan bambu

Kayu dan bambu merupakan barang-barang kayu atau bambu yang sudah tidak digunakan lagi. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb.

e. Benang dan kain

Benang dan kain merupakan barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain, dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.

f. Kaca dan keramik

Kaca dan keramik merupakan barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb.

g. Bekas kemasan

Bekas kemasan merupakan barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, gulungan, tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb.

3. Penggunaan Loose parts

Berdasarkan pendapat dari Siantajani (2020: 48) loose parts dapat digunakan oleh semua anak. Tentunya loose parts yang digunakan perlu disesuaikan dengan usia anak masing-masing. Hal-hal yang menyangkut keamanan dan keselamatan penggunaannya harus menjadi perhatian utama. Misalnya masalah ukuran, bentuk runcing atau tajam. Sifat loose parts yang terbuka memungkinkan bahwa loose parts dimainkan anak perempuan dan anak laki-laki, dari latar belakang budaya yang berbeda, kemampuan yang berbeda dan juga usia yang berbeda. Anak dapat bermain didalam ruangan maupun diluar ruangan. Pada umumnya didalam ruang anak bermain dengan loose parts yang mengaktifkan otot-otot kecil anak, sementara saat diluar ruangan mengaktifkan otot-otot besar anak. Anak bisa bermain loose parts seorang diri, dimainkan dalam satu kelompok kecil dan dapat pula dimainkan oleh anak dalam kelompok besar. Semua anak menikmati loose parts seperti mereka sedang berpesta dengan mainan-mainan otentik yang membahagiakan mereka.

Loose parts dimainkan anak tanpa intruksi. Secara alami anak dapat memainkannya menurut idenya. Apabila anak belum terbiasa bermain dengan loose parts dapat dicoba dengan meletakkan satu keranjang berisi beberapa loose part. Boleh dicampur dengan mainan pabrik yang sudah memiliki bentuk-bentuk khusus. Dialam anak berada dilingkungan yang otentik. Anak dapat menemukan benda-benda apa saja dan dengan cepat menggunakannya untuk mewakili sesuatu yang ada dipikirkannya. Dengan cepat pula anak akan merubah menjadi sesuatu yang berbeda seiring dengan perubahan idenya yang telur mengalir dengan fleksibel. Hadirnya teman bermain akan memberikan pergerakan terhadap apa yang dipikirkan anak dapat berkembang sesuai dengan negosiasi antar anak. Loose parts yang dapat diperoleh anak dilingkungnya akan mendorong anak untuk memilih sendiri media belajarnya, sehingga anak bermain sesuai dengan idenya, lebih terbuka, tidak tergantung pada arahan guru, lebih kreatif dan imajinatif dibandingkan bermain dengan APE pabrik. Penggunaan loose parts mengikuti prinsip terbuka yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut : tidak ada aturan yang mengikat, tidak ada ekspekstasi, tidak ada masalah, tidak ada target hasil, tidak ada patokan benar atau salah (Siantajani 2020 :51).

4. Manfaat Loose parts

Siantajani (2020:41) berpendapat bahwa loose parts adalah material yang sangat magic. Loose parts sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja. Jika dibandingkan dengan mainan jadi buatan pabrik, maka mainan jadi dibuat dengan desain khusus dan peruntukannya sangat spesifik. Anak diharapkan bermain sesuai dengan ide dari penciptanya. Berbeda dengan loose parts, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang dengan design ada pada anak . Ini akan melatih anak menjadi kreatif dan pemecah masalah (problem solver).

5. Dasar Pertimbangan Dalam Memilih Loose Parts

Menurut Siantajani (2020) ada banyak alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki loose parts sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif. Alasan-alasan tersebut adalah:

- a. *Loose parts* kaya dengan nurisi sensorial
- b. *Loose parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak
- c. *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara
- d. *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi
- e. *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- f. *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak.
- g. *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak
- h. *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka
- i. Anak lebih memilih loose parts dibandingkan mainan modern

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menemukan solusi dan memperbaiki proses pembelajaran yang ada di TK Indriyasana. Subyek dari penelitian ini dengan sasaran 5 anak kelompok B di TK Indriyasana. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penugasan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi untuk anak didik dan pendidik. Lembar observasi anak didik untuk mengamati peningkatan kemampuan berhitung melalui media Loose Parts untuk anak didik kelompok B TK Indriyasana Ngemplak dan lembar observasi pendidik digunakan ketika pendidik melakukan proses pembelajaran di kelas melalui penerapan media Loose Parts. Lembar observasi ini memuat penilaian berdasarkan indikator pencapaian perkembangan peserta didik kelompok B TK Indriyasana Ngemplak. (Arikunto, S. 2021).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik diskriptif, kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan pendidik. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak didik sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan pendidik. Data kualitatif yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini merupakan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang sudah di analisis secara kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, paparan data dan kesimpulan. Data kuantitatif merupakan data yang berasal dari hasil test akhir setiap siklus.

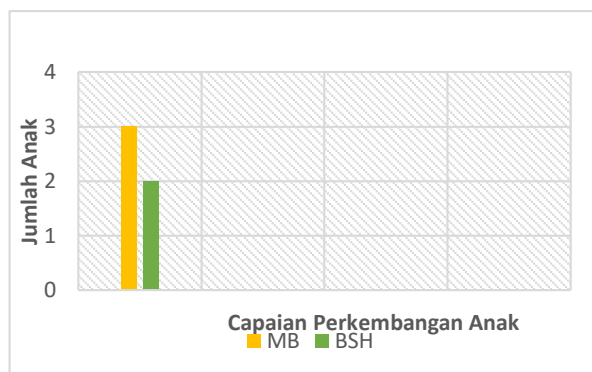
HASIL DAN DISKUSI

Pra tindakan

Hasil pengamatan awal diperoleh di TK Indriyasana adalah kemampuan menghitung anak masih rendah sekitar 80% anak kemampuannya mulai berkembang yaitu sebanyak 3 anak, dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) baru 2 anak. Dari hasil observasi tersebut

menunjukkan bahwasannya guru perlu menggunakan media yang lebih menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Hasil kemampuan berhitung pada tahap pra tindakan apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

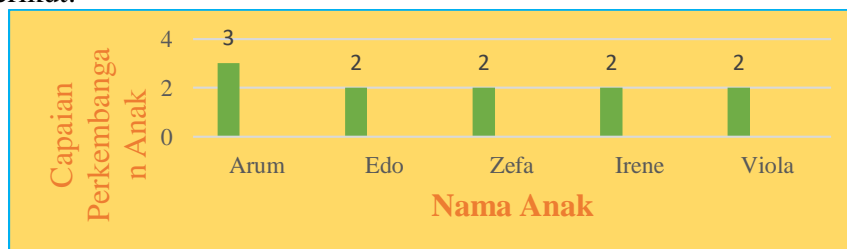


Gambar 1. Kemampuan Berhitung Pra tindakan

Siklus I

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 1 anak yang mencapai tingkat perkembangan belum berkembang (BB), 3 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 1 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebesar 80% (BB dan MB), sedangkan 20% mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan. Siklus I ini hanya dilakukan dengan 5 anak saja, dikarenakan masa pandemi yang membatasi anak untuk menjadi objek dalam penelitian. Siklus I ini masih sama dengan hasil capaian pra tindakan yaitu dari kondisi awal terdapat hasil 80 % (BB dan MB) anak belum mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan, dan hanya 20 % anak yang sudah mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan (BSH). Hal ini dimungkinkan karena anak baru menyesuaikan dengan media bervariasi yang disiapkan oleh guru.

Hasil observasi kemampuan berhitung siklus I apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

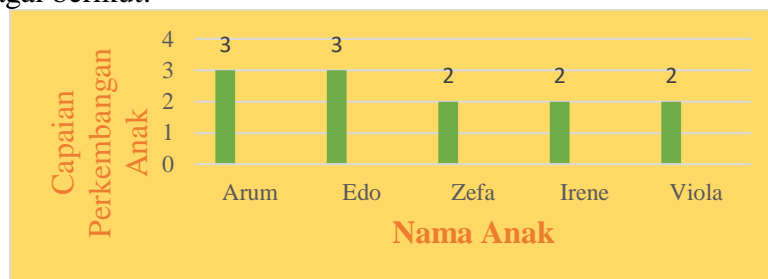


Gambar 2. Diagram Hasil Kemampuan Berhitung Siklus I

Siklus II

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 3 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 2 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebesar 60% (MB), sedangkan 40% mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan. Pada siklus II ini mengalami peningkatan sebesar 20% dari kondisi pada siklus I

Hasil observasi kemampuan berhitung siklus II apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

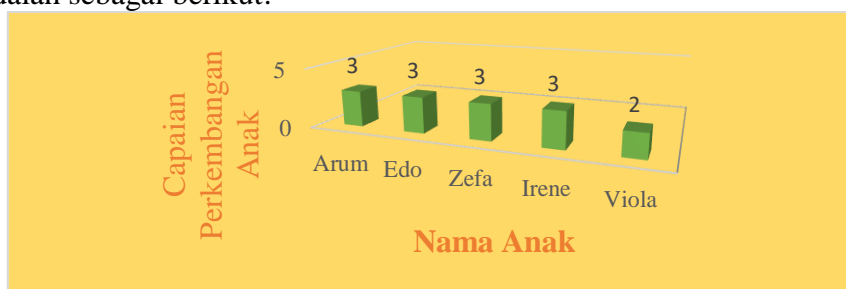


Gambar 3. Diagram Hasil Kemampuan Berhitung Siklus II

Siklus III

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa ada 1 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 4 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH). Anak yang belum mencapai tingkat pencapaian perkembangan yaitu sebesar 20% (MB), sedangkan 80% mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan. Pada siklus III ini mengalami peningkatan sebesar 20% dari kondisi pada siklus II.

Hasil observasi kemampuan berhitung siklus III apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Kemampuan Berhitung Siklus III

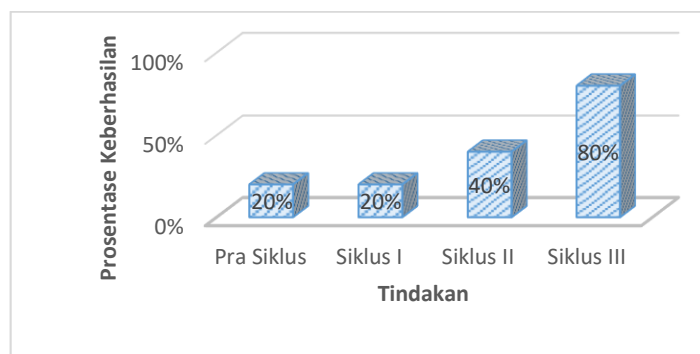
Pembahasan

- A. Penelitian perbaikan pembelajaran ini dilakukan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus dilakukan melalui 1 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan ada 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan sebagai pelaksanaan tindakan yang merupakan perbaikan atau tindak lanjut pembelajaran siklus I yang belum dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan yaitu anak dengan nilai BSH. Sedangkan siklus III dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran dari siklus II.
- B. Secara signifikan terjadi peningkatan hasil belajar berhitung dari siklus I, II, dan siklus III. Anak-anak terlihat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, walaupun beberapa anak masih perlu bimbingan dan motivasi. Hal ini terjadi karena perbaikan pembelajaran yang diberikan sangat cocok dan menarik bagi anak. Seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Keberhasilan Perbaikan Pembelajaran

Tindakan	Jumlah Anak Mencapai BSH	Prosentase Keberhasilan
Pra Siklus	3	20 %
Siklus I	1	20 %
Siklus II	2	40 %
Siklus III	4	80 %

Tabel diatas apabila disajikan dalam bentuk diagram akan terlihat jelas terjadi peningkatan yang signifikan dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Diagram Keberhasilan Perbaikan Pembelajaran

Dari diagram diatas, terlihat peningkatan hasil belajar anak yaitu pada siklus I terdapat 20% anak berkembang sesuai harapan, siklus II sebesar 40% sedangkan pada siklus III sebesar 80%. Penelitian ini dianggap berhasil karena hasil yang didapatkan sesuai dengan target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80%. Dengan demikian penelitian dihentikan pada siklus III ini. Kondisi ini membuktikan bahwa berbagai bahan lose parts dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Kelompok B TK Indriyasana. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019). Pelayanan bimbingan dan konseling pada Pendidikan dasar dilaksanakan melalui media pada masa pandemic Covid-19 (Supriyanto, Hartini, Indarsari, Miftahul, Oktapiana, and Mumpuni, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berbagai bahan lose parts yang bervariasi dan menarik yang dilaksanakan di Kelompok B TK Indriyasana telah dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pengamatan pada siklus I, II dan siklus III perbaikan pengembangan. Secara kuantitatif, berdasarkan gambar 10, telah terjadi peningkatan dalam kemampuan berhitung pada anak dari kondisi prasiklus 20%, siklus I sebesar 20%, siklus II sebesar 40%, dan pada siklus III sebesar 80%. Hal ini sudah sesuai dengan target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu perbaikan pembelajaran berhasil apabila tingkat pencapaian

perkembangan anak dalam kemampuan berhitung telah berkembang sesuai harapan yaitu sebanyak 80% dari jumlah anak.

Tercapainya tingkat pencapaian perkembangan anak untuk semua indikator penilaian pada siklus III dikarenakan karena adanya perbaikan pembelajaran. Perbaikan-perbaikan pembelajaran pada siklus I, II dan III berupa variasi kegiatan yang dilakukan yaitu dengan media yang bervariasi sehingga anak tidak bosan dalam melakukan kegiatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, anak-anak sangat antusias dalam kegiatan berhitung, hal ini berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Novianti, R., & Febrialismanto, F. (2020). The Analysis of Early Childhood Teachers' Pedagogical Content Knowledge. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 404-413.
- Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 82-96.
- Putranti, D., Supriyanto, A., & Kurniawan, S. (2021). Strategi Kolaborasi Guru Bimbingan Dan Konseling dengan Orang Tua dalam Pengembangan Karakter Siswa SMP. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 5(1), 37-41. doi:<http://dx.doi.org/10.31100/jurkam.v5i1.949>
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2018). Implementasi Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Field Trip. In *Seminar Nasional dan Call for Paper "Membangun Sinergitas Keluarga dan Sekolah Menuju PAUD Berkualitas* (pp. 217-225).
- Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Witri, R. I., & Ina, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Loose Part.