

Pemanfaatan Media *Looseparts* dari Bahan Plastik melalui Kegiatan Bermain Variatif untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok A di TK RA Kartini PG Kedawung

Maslufiana Sari^{1*}, Titi Chandrawati²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka

*maslufianas@gmail.com

Abstract :This research was prompted by the students' lack of cognitive development in recognizing number symbols. This was due to a lack of variation in learning methods and unengaging learning media. This study aimed to determine the effectiveness of using plastic-based loose parts media to improve the cognitive ability of recognizing number symbols in Group A at RA Kartini Kindergarten, PG Kedawung. The method used in this research was Classroom Action Research (CAR), with data collection techniques in the form of observation and documentation. The subjects of this study were the children of Group A at RA Kartini Kindergarten, PG Kedawung. The results of this study indicated an improvement in the children's ability to recognize number symbols and number concepts. Before the research, the percentage of ability to recognize number symbols was 56% and to recognize number concepts was 53%. After the research in cycle 1, the ability to recognize number symbols reached a percentage of 66% and to recognize number concepts was 65%. In cycle 2, the ability to recognize number symbols obtained a percentage of 77% and to recognize number concepts was 76%. After the pre-cycle, cycle 1, and cycle 2 actions were carried out, it can be concluded that the use of plastic-based loose parts media to develop the cognitive aspect of recognizing number symbols through varied play activities can improve the cognitive development of children in recognizing number symbols.

Keywords: Cognitive Development Aspect; Varied Play; Group A; Number Symbols; Loose Parts.

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan siswa pada aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini dikarenakan oleh pembelajaran kurang bervariasi serta media pembelajaran yang tersedia kurang menarik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media *loosepart* berbahan plastik dalam meningkatkan kemampuan aspek kognitif mengenal lambang bilangan pada kelompok A di TK RA Kartini PG Kedawung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK RA Kartini PG Kedawung. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan. Sebelum dilakukan penelitian presentase kemampuan mengenal lambang bilangan 56% dan mengenal konsep bilangan 53%. Setelah dilakukan penelitian pada siklus 1 kemampuan mengenal lambang bilangan memperoleh hasil presentase 66% dan mengenal konsep bilangan 65%. Pada siklus 2 kemampuan mengenal lambang bilangan memperoleh hasil presentase 77% dan mengenal konsep bilangan 76%. Setelah dilakukan tindakan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media *loosepart* berbahan plastik untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain variatif dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Kata kunci : Aspek Pengembangan Kognitif; Bermain Variatif, Kelompok A; Lambang Bilangan; *Loosepart*.

Diterima: 1 Oktober 2025

Disetujui: 10 November 2025

Dipublikasi: 30 April 2026



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Menurut Fauziyah (2022) pendidikan pada anak usia dini merupakan pendidikan paling dasar. Kegiatan Stimulasi yang didapatkan sejak usia dini akan sangat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak di masa mendatang. Waktu yang tepat untuk memberikan stimulasi pada anak adalah ketika usia dini, karena pada usia dini segala pertumbuhan dan perkembangan dapat dikembangkan secara maksimal.

Menurut Sujiono dkk. (2021) perkembangan kognitif merupakan perubahan pada pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membantu anak untuk mengingat, membayangkan pemecahan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi sesuatu yang bermakna (Sujiono dkk, 2021). Menurut Gunarti (2021) tujuan perkembangan kognitif AUD adalah belajar dan memecahkan masalah, anak diharapkan fokus untuk memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar, serta penalaran. Menurut Mirawati & Raharja (2022) faktor-faktor yang mempengaruhi siswa memiliki kemampuan berhitung adalah faktor budaya dalam sekolah, seberapa banyak instruksi yang disediakan orangtua, guru, maupun dari pihak sekolah. Manfaat yang didapatkan ketika mengajari anak berhitung, diantaranya: membangun fondasi pemahaman dan penggunaan pola berulang bilangan 1 sampai 100, meningkatkan kemampuan aritmatika siswa, menumbuhkan kepekaan berhitung yang baik pada siswa, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah lambang bilangan menjadi hal yang penting bagi siswa usia dini, hal ini dikarenakan kehidupan sehari-hari mereka pasti berhubungan dengan berbagai lambang bilangan, seperti menghitung jumlah benda disekitar, menghitung benda yang dimiliki siswa, mengenal waktu, mengenal ukuran, dsb. Serta memiliki manfaat seperti melatih nalar anak, membangun fondasi pemahaman anak.

Menurut Afridha. (2022) lambang bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal sebuah simbol bilangan. Kemampuan matematika dasar sebaiknya dikenalkan

sejak anak usia dini, karena dengan begitu anak dapat memahami lambang bilangan dan mengembangkan kemampuan operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya. Menurut Amilawati (2023) berpikir simbolik yang meliputi membilang benda 1-10, mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan, merupakan perkembangan kognitif yang seharusnya dapat dicapai oleh anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK RA Kartini PG Kedawung, dari 15 siswa terdapat 7 yang belum mampu menyebut angka 1-10 dengan benar, terdapat 7 siswa yang belum mampu mengenal lambang bilangan, dan 9 siswa yang belum mampu mengenal konsep bilangan. Hal tersebut disebabkan karena guru melakukan pengenalan angka tidak menggunakan media menarik, seperti hanya menuliskan angka pada papan tulis, menggunakan kartu angka yang polos, kemudian guru memberikan kegiatan belajar lambang bilangan hanya menggunakan lembar kerja siswa, serta tidak pernah menyelipkan kegiatan bermain pada pembelajaran lambang bilangan. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran terlalu monoton serta kurang bervariasi, dan tidak menggunakan media belajar yang menarik. Menurut Ula dkk. (2023) melalui bermain secara tidak langsung terjadi pembelajaran pada anak, bermain tidak hanya digunakan untuk membuat kegiatan menjadi menyenangkan, melainkan mencakup proses logis dan membantu anak-anak mengkonfigurasi peristiwa, hubungan, dan koneksi. Menurut Sujiono. (2021) pengenalan lambang bilangan dengan permainan matematika bertujuan agar anak dapat berpikir dengan logis dan sistematis, memahami konsep ruang dan waktu, dapat melakukan aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi, serta anak dapat berkreativitas menciptakan sesuatu secara langsung. Menurut Hasibuan dkk. (2023) bermain merupakan hal penting yang memungkinkan untuk melatih keterampilan anak, dan mengembangkan ide sesuai dengan metode dan kemampuan anak sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sambil bermain akan terasa menyenangkan bagi anak, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, serta dapat mengasah keterampilan anak untuk mengembangkan ide sesuai kemampuan anak sendiri maupun ketelitian anak.

Menurut Fauziyah (2023) pembelajaran lebih bermakna saat menggunakan media yang disesuaikan dengan tahap berpikir siswa. Pengembangan aspek kognitif dalam

mengenal lambang bilangan pada siswa usia dini terlaksana dengan baik ketika proses pembelajaran telah disesuaikan dengan tahapan kemampuan berpikir siswa. Dalam hal ini bagaimana siswa dapat turut serta dengan aktif dalam pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sesuai dengan urutan yang tepat dalam perkembangannya. Berpikir pra-operasional konkret merupakan tahap perkembangan ketika siswa berusia 4-5 tahun mulai mengenali objek dasar matematika yang bersifat konkret. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang menggunakan *loosepart*. Menurut Khasanah dkk. (2023) memperkenalkan lambang bilangan pada anak bisa dilakukan melalui media *loosepart*. Menurut Kulsum (2023) media bahan ajar yang memiliki banyak kegunaan dan tidak ada habisnya adalah *loosepart*. Dalam mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan, seperti fisik motorik, kognitif, matematika, seni dan kreativitas anak dapat dilakukan menggunakan bahan *looseparts*. Anak usia dini dapat mengembangkan kreasi dan kreativitasnya menggunakan bahan *loosepart* yang mudah didapatkan. Guru maupun orangtua dapat memanfaatkan *loosepart* sebagai media dalam mengembangkan kemampuan anak dalam kreativitas. Menurut Haristiaputri & Cahyani (2023) kemampuan penting yang harus dikembangkan pada anak yaitu kemampuan berhitung, oleh sebab itu guru wajib membuat pembelajaran yang unik serta kreatif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan anak adalah media *loosepart*, media pembelajaran ini mudah di temukan dari alam sekitar seperti batu-batu, kerang, ranting, dan biji-bijian. Media *loosepart* dapat membantu anak dalam perkembangannya, anak dapat menggabungkan, memindahkan dan menghitung jumlah yang ada di media tersebut. Menurut Hasanah dkk. (2023) penggunaan *loosepart* harus di dampingi guru agar anak dapat memahami bagaimana cara menggunakannya sehingga guru dapat memanfaatkan *loosepart* sebagai media yang dapat membantu anak dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Kulsum (2023) *loosepart* terbagi menjadi beberapa jenis, seperti: bahan plastik yaitu benda-benda yang terbuat oleh plastik misalnya : botol yang berasal dari botol bekas kemasan air minum, gelas plastik, manik-manik, kancing, sedotan, dsb. Benang dan kain yang meliputi barang-barang dengan bahan dasar serat seperti kapas, percahan kain, pita ; Bahan alam yaitu benda yang terdapat di alam seperti ranting pohon, stik es krim, biji-bijian, dedaunan, dsb. Kesimpulan berdasarkan beberapa pendapat diatas adalah bahwa

loosepart merupakan bahan yang mudah didapatkan disekitar lingkungan, memiliki berbagai jenis, serta dapat kita manfaatkan sebagai media pembelajaran megenal lambang bilangan dan konsep bilangan, namun pendidik juga perlu memberikan arahan kepada anak sebelum menggunakan *loosepart*, sehingga ketika anak menggunakan *loosepart* dapat tercapai perkembangannya dengan optimal.

Menurut Srinahyanti, (2022) media yang dirancang dan dimanfaatkan langsung bisa dijadikan untuk kegiatan bermain serta belajar untuk anak usia dini. Dengan menggunakan *loosepart* dapat membentuk pembelajaran yang luas dan terbuka. Anak bisa memiliki kebebasan dalam menentukan bahan, pengalaman eksplorasi yang berpusat pada anak dan kemampuan problem solving secara alamiah. *looseparts* memiliki peranan penting dalam perkembangan kemampuan anak, yang disajikan dalam kegiatan bermain yang eksploratif. *Loosepart* memiliki proses penerapan dalam bermain yaitu: a). Mengenalkan jenis benda *looseparts* dalam jumlah tertentu. Kemudian seiring waktu tambahkan beberapa jumlah *looseparts* di kelas. b). Letakkan *looseparts* pada tempat yang menarik dan mudah dijangkau anak didik. c). Bangun rasa ingin tahu anak untuk mengenal *looseparts*. d). Minta anak didik untuk menyusun *looseparts* untuk membuat suatu bilangan secara bergantian. e). menanyakan kepada anak didik “benda apa saja yang dapat digunakan untuk menyusun bentuk angka?”. (Mubarokah, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh jarwani (2022) di TKIP Al Madinah Nogosari Boyolali kemampuan kognitif anak secara keseluruhan diperoleh 42,99%. Presentase kemampuan kognitif tersebut tergolong kurang, hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, yaitu siswa sering merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, media dengan kategori murah dan mudah sulit didapatkan karena pendamping belajar mayoritas tinggal di desa, dan belum memiliki pengetahuan mengenai bahan disekitar rumah yang dapat digunakan sebagai media *loosepart*. Guru seringkali tidak merancang pembelajaran yang menarik. Peningkatan terjadi setelah guru menerapkan pembelajaran berbasis *loosepart* dalam siklus ke 2, kemampuan kognitif siswa secara keseluruhan meningkat dari 62,9% ke 78,08% bagi peserta yang berkembang sesuai harapan, serta 14,04% berkembang sangat baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adawiyah (2023) pada TK DWP Bawean sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media *loosepart*, diketahui

kemampuan numerasi anak sejumlah 69,4% terdapat 22 anak belum mampu dalam numerasi, dari presentase tersebut anak berada pada kategori kurang mampu dalam numerasi. Namun setelah dilakukan intervensi, mengalami perubahan rata-rata kemampuan anak yang dominasinya cukup pada jumlah presentase 51,7% terdapat 10 anak kategori baik, dan 20 dalam kategori cukup baik.. penguasaan bangun datar menggunakan origami , balok kayu, dan kardus bekas merupakan kemampuan geometri yang memiliki aspek numerasi paling tinggi. Penggunaan media *loosepart* dalam penelitian ini memiliki kontribusi tinggi pada peningkatan kemampuan numerasi anak, sehingga anak mengalami peningkatan pada kemampuan mengenal angka, menghitung, memahami dasar-dasar konsep matematika, setelah melalui intervensi menggunakan media *loosepart*.

Pada penelitian oleh Triatna (2021) yang dilaksanakan di TKN Pembina Kecamatan Melak, Kabupaten Kutai Barat, penulis menggunakan strategi bermain variatif menggunakan media *loosepart*, untuk memaksimalkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada siswa usia 4-5 tahun, media *loosepart* yang digunakan yaitu (Media kotak putaran angka). Strategi yang digunakan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan memahami angka, hal ini disimpulkan dari presentase yang dicapai oleh anak meningkat, pada pra siklus presentase yang tercapai sejumlah 20%, kemudian mengalami peningkatan presentase pada siklus pertama sejumlah 40%, pada siklus kedua siswa mengalami peningkatan presentase sejumlah 60%, dan pada siklus ketiga siswa mengalami peningkatan 80%, dari peningkatan tersebut penelitian dikatakan berhasil karena telah mencapai presentase 80%.

Menurut Nuraeni (2023) Alasan Lingkungan bermain perlu menggunakan Loose parts : *loosepart* kaya akan nutrisi sensorial; *loosepart* bisa dipakai sesuai minat anak; *loosepart* bisa dimanipulasi dengan berbagai cara, *loosepart* mendorong kreatifitas; *loosepart* mengembangkan banyak kompetensi;*loosepart* dapat digunakan sesuai ide anak;*loosepart* dapat dikombinasikan dengan bahan pendukung lain. Oleh karena itu penulis ingin menerapkan media *loosepart* untuk menumbuhkan aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A TK RA Kartini PG Kedawung. Media *loosepart* yang ingin saya gunakan ini berfokus pada bahan *loosepart* yang berbahan plastik, karena media tersebut mudah didapatkan, serta dari bentuk *loosepart* yang

menarik, maka akan menarik minat siswa juga untuk belajar menggunakan media ini. Media *loosepart* berbahan plastik yang ingin saya gunakan yaitu tutup botol bekas, kancing, sedotan, manik-manik, gelas plastik.

Pada pembelajaran yang akan saya lakukan, saya ingin menerapkan Permainan Variatif menggunakan Alat Peraga Edukatif yang dikombinasikan dengan *loosepart* sebagai berikut :

- Papan Ajaib

Papan ajaib ini berisikan angka yang terdiri dari 1-10 pada bagian tengah papan, papan ajaib ini dapat digunakan siswa untuk bermain tunjuk angka, serta menulis angka, tentunya pada papan ajaib ini di desain dengan bentuk yang menarik, sehingga siswa merasa senang ketika belajar menggunakan papan ini. Games yang akan dilakukan dengan papan ajaib adalah games tunjuk angka, siswa akan diajak berputar mengelilingi papan ajaib dengan iringan lagu “squid game”, ketika lagu berhenti, guru memberikan perintah untuk menunjuk satu angka, maka siswa harus menunjuk angka yang disebutkan dengan gelas plastik transparan yang telah ia pegang. Kemudian games kedua dan ketiga teknisnya juga sama seperti itu, namun yang berbeda adalah, siswa diajak untuk menuliskan angka menggunakan spidol pada angka yang disebut, sedangkan pada games yang ketiga siswa diajak untuk mengenal jumlah angka (siswa dapat mengambil sejumlah manik-manik sesuai dengan angka yang disebutkan)

- Karpet Ajaib

Karpet ajaib ini memiliki konsep yang hampir sama dengan papan ajaib, pada pinggiran karpet ini berisikan angka 1-10, pada bagian tengah dibiarkan kosong, karena akan diisi dengan *loosepart*. Kegiatan yang akan dilakukan menggunakan karpet ajaib yaitu menyusun bentuk angka menggunakan *loosepart*, mengelompokkan jumlah angka yang sama. Konsep games yang dilakukan juga hampir sama dengan papan ajaib, siswa diminta untuk berbaris dan melompat pada angka angka yang terdapat pada karpet ajaib, siswa melompat dengan lagu squid game. Ketika lagu yang diputar berhenti, maka

siswa akan berhenti pada salah satu angka yang diinjak, pada kesempatan itu, siswa diminta untuk menyusun angka dengan menggunakan *loosepart*, lalu pada kegiatan berikutnya siswa diminta untuk mengelompokkan angka yang sama pada kotak yang sedang ia tempati.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), PTK memiliki siklus yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media *loosepart* berbahan plastik dapat mengembangkan aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK RA Kartini PG Kedawung. Subjek pada penelitian ini meliputi 15 anak kelompok A TK RA Kartini PG Kedawung, Pasuruan, Jawa Timur. Apabila setelah melakukan refleksi, dan kemampuan anak masih belum maksimal, maka dapat dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya. (Wardani. dkk, 2021)

Sesuai dengan metode yang digunakan dalam modul PTK dan PKP, maka tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Tahap perencanaan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, persiapan media, serta menentukan indikator kinerja.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan yaitu meliputi semua tindakan yang tertera dalam rencana kegiatan harian dengan materi pengembangan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan
- c. Tahap pengamatan atau observasi meliputi pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data berupa evaluasi siswa setelah mendapatkan tindakan, menganalisis hasil pengembangan, dan merencanakan kegiatan perbaikan.
- d. Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi bersama teman sejawat dan supervisor.

Untuk melakukan analisis data, maka saya menggunakan rumus berikut untuk menentukan presentase data yang diperoleh dari hasil observasi, yaitu dengan menjumlahkan seluruh skor pada setiap indikator, lalu dibagi dengan jumlah maksimal skor, kemudian di kalikan 100%. Setelah mengetahui hasil presentase, maka akan diinterpretasikan pada setiap tingkatan sebagai berikut :

- Baik (76-100%)
- Cukup (51%-75%)
- Kurang (26- 50%)
- Sangat Kurang (0 – 25%)

Jumlah anak TK RA Kartini PG Kedawung pada kelompok A terdiri dari 15 siswa, yaitu 8 siswa dan 7 siswi yang merupakan obyek dalam penelitian yang saya lakukan. Pada siklus pertama menggunakan tema tanaman buah, dan pada siklus kedua menggunakan tema tanaman sayur. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 28 april 2025 sampai dengan 03 mei 2025, dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 05 mei 2025 sampai dengan 10 mei 2025. Penelitian dilakukan pada kelompok A TK RA Kartini PG Kedawung melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen observasi dan rubrik penilaian untuk melihat kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan ditampilkan pada berikut ini:

| Variabel | Indikator |
|---|---|
| Kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan | Menyebutkan angka 1-10 dengan benar |
| | Mengenal lambang bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> |
| | Mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> |

Umaternate dkk (2020)

| KRITERIA | SKOR | Keterangan |
|--|------|--|
| Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar | 1 | Anak tidak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar |
| | 2 | Anak dapat menyebutkan angka 1-10 namun masih terbalik dan dengan bantuan guru |
| | 3 | Anak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar |
| | 4 | Anak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar dan membantu teman menyebutkan angka 1-10 |

| | | |
|--|---|---|
| Anak mampu mengenal lambang bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> | 1 | Anak tidak dapat mengenal lambang bilangan |
| | 2 | Anak mampu mengenal lambang bilangan dengan bantuan guru dan teman |
| | 3 | Anak mampu mengenal lambang bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> |
| | 4 | Anak mengenal lambang bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> dan dapat membantu teman dalam mengenal lambang bilangan |
| Anak dapat mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> | 1 | Anak tidak dapat mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> |
| | 2 | Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> dengan bantuan guru dan teman |
| | 3 | Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> |
| | 4 | Anak mampu mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> dan membantu teman dalam permainan <i>loosepart</i> |

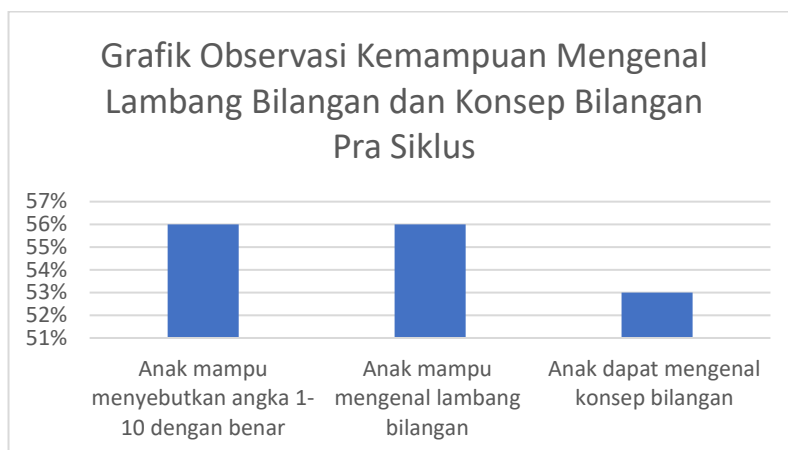
Umaternate dkk (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi awal yang dilaksanakan sebelum penelitian di TK RA Kartini PG Kedawung, memiliki tujuan untuk mengetahui keterampilan dasar anak menyebut angka 1-10 dengan benar, mengenal lambang bilangan, serta mengenal konsep bilangan. Dari observasi tersebut dapat disimpulkan pada grafik dibawah ini.

| NO | INDIKATOR | PENILAIAN | | | | PRESENTASE |
|----|-------------------------------------|-----------|---|---|---|---------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Menyebutkan angka 1-10 dengan benar | 5 | 2 | 7 | 1 | 56,00% |
| 2 | Mengenal lambang bilangan | 5 | 2 | 7 | 1 | 56,00% |
| 3 | Mengenal konsep bilangan | 5 | 4 | 5 | 1 | 53,00% |

Tabel 1. Indikator Penilaian Pra Siklus



Grafik 1. Grafik Observasi Pra Siklus

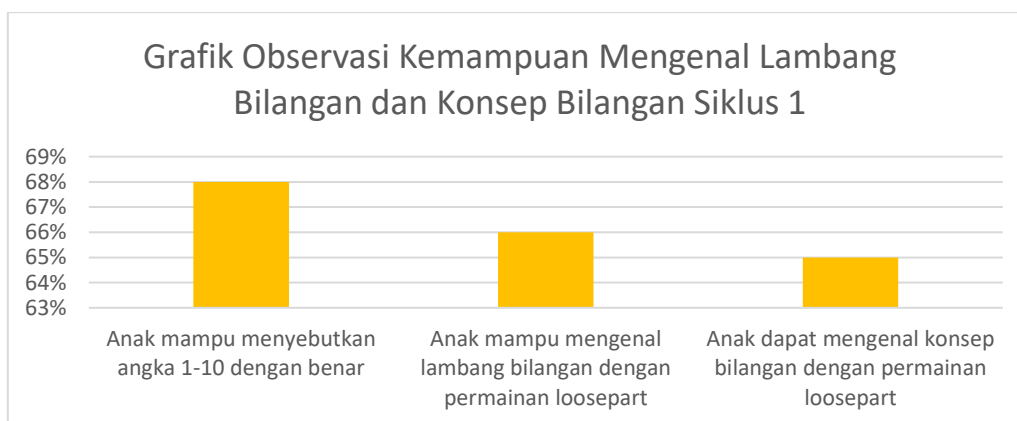
Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan tindakan keterampilan anak menyebutkan angka 1-10 dengan benar yaitu 56% terdapat 7 siswa belum mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar tergolong dalam kategori cukup, kemampuan mengenal lambang bilangan sebelum tindakan 56% terdapat 7 siswa belum mampu mengenal lambang bilangan tergolong dalam kategori cukup, dan kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum tindakan 53% terdapat 9 siswa belum mampu mengenal konsep bilangan termasuk dalam kategori kurang.

Dari kondisi tersebut merupakan alasan kuat untuk di lakukan pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan aspek kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, dengan kegiatan yang menggunakan media *loosepart* dan dipadukan dengan kegiatan bermain variatif menggunakan “Papan Ajaib dan Karpet Ajaib”. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus, yang meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi yang dilakukan pada siklus 1, dijadikan alasan dilakukannya perencanaan untuk siklus 2. Dari pelaksanaan siklus 1 diperoleh hasil data sebagai berikut.

| NO | INDIKATOR | PENILAIAN | | | | PRESENTASE |
|----|-----------|-----------|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| | | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---------------|
| 1 | Menyebutkan angka 1-10 dengan benar | 0 | 6 | 6 | 3 | 68,00% |
| 2 | Mengenal lambang bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> | 2 | 4 | 6 | 3 | 66,00% |
| 3 | Mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> | 2 | 5 | 5 | 3 | 65,00% |

Tabel 2. Indikator Penilaian Siklus 1



Grafik 2. Grafik Observasi Siklus 1

Berdasarkan grafik tersebut dapat kita lihat pemahaman anak dalam lambang dan konsep bilangan mengalami peningkatan. Diketahui bahwa presentase keterampilan anak menyebutkan angka 1-10 dengan benar adalah 68% terdapat 6 anak yang belum mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar, presentase mengenal lambang bilangan dengan permainan *loosepart* adalah 66% terdapat 6 anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan permainan *loosepart*, dan presentase mengenal jumlah bilangan dengan *loosepart* sejumlah 65% terdapat 7 anak yang belum mampu mengenal konsep bilangan. Peningkatan tersebut terjadi karena guru menerapkan permainan menggunakan *loosepart* pada siklus 1, anak-anak antusias dengan kegiatan menggunakan karpet ajaib, karena disitu anak-anak dapat mengenal angka dengan berbagai permainan, seperti menyusun bentuk angka yang sedang ia pijak. Selain itu anak juga diajak menulis angka menggunakan papan ajaib. Dengan kegiatan tersebut ternyata mampu meningkatkan kemampuan anak secara perlahan. Hal itu selaras dengan teori yang dipaparkan oleh Fauziyah (2023) bahwa pembelajaran dapat lebih bermakna ketika menerapkan media yang menyenangkan serta sesuai dengan tahapan. Namun dari kegiatan tersebut terdapat beberapa siswa yang belum mengalami peningkatan. Maka perlu diadakannya siklus 2.

Dari hasil siklus 1 peneliti melakukan refleksi, bahwa anak yang belum mengalami peningkatan disebabkan karena penjelasan yang disampaikan oleh pendidik kurang jelas dan rinci, selain itu pada saat sebelum menjelaskan pendidik kurang dapat mengkondisikan kelas, sehingga beberapa anak tersebut tidak benar benar paham dengan konsep permainan yang dilakukan, maka dari itu pada siklus 2 pendidik memberikan pembenahan pada pembelajaran, yaitu : memberikan penjelasan yang lebih jelas dan rinci sebelum melakukan kegiatan pengembangan, melakukan pengorganisasian kelas dengan baik. Berikut dokumentasi aktivitas yang didapatkan dari siklus 1.



Gambar 1. Menyusun lambang bilangan menggunakan karpet ajaib dan media loosepart

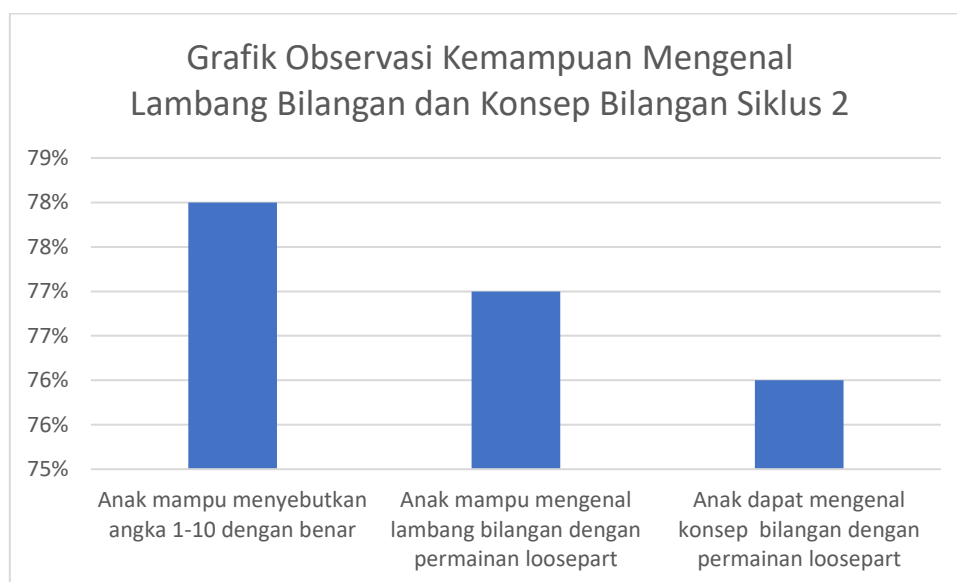


Gambar 2. Menulis lambang bilangan menggunakan papan ajaib

Pada pengembangan yang dilakukan pada siklus 2, hampir seluruh anak sudah tertarik dan mulai memahami bagaimana cara melakukan kegiatan pengembangan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

| NO | INDIKATOR | PENILAIAN | | | | PRESENTASE |
|----|---|-----------|---|---|---|---------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Menyebutkan angka 1-10 dengan benar | 0 | 3 | 4 | 8 | 78,00% |
| 2 | Mengenal lambang bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> | 2 | 3 | 7 | 5 | 77,00% |
| 3 | Mengenal konsep bilangan dengan permainan <i>loosepart</i> | 2 | 4 | 6 | 4 | 76,00% |

Tabel 3. Indikator Penilaian Siklus 2



Grafik 3. Grafik Observasi Siklus 2

Pada siklus 2 sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10, mengenal lambang bilangan, dan mengenal konsep bilangan. Hal tersebut dapat kita lihat dari tabel diatas. Dimana dapat kita lihat kemampuan anak dalam mengenal lambang dan jumlah bilangan mengalami peningkatan. Diketahui bahwa presentase kemampuan anak menyebutkan angka 1-10 dengan benar adalah 78% terdapat 2 anak yang belum mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar, presentase mengenal lambang bilangan dengan permainan *loosepart* adalah 77% terdapat 3 anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dengan permainan *loosepart*, dan presentase mengenal jumlah bilangan dengan *loosepart* sejumlah 76% terdapat 3 anak yang belum mampu mengenal konsep bilangan. Dari hasil tersebut terlihat banyak terjadi peningkatan, karena pada saat

pelaksanaan siklus 2, peneliti memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai cara bermain dalam kegiatan pengembangan menggunakan media *looseparts*, sehingga anak mulai menikmati kegiatan belajar dengan senang dan memahami kegiatan pengembangan yang dilakukan. Sehingga kegiatan pengembangan dapat berkembang secara maksimal pada anak. Dari siklus 2 ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan anak terhadap pengenalan lambang bilangan menggunakan *looseparts* melalui bermain varatif masuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dari dokumentasi berikut.



Gambar 3. Mengelompokkan angka yang sama menggunakan media *loosepart* dan karpet ajaib



Gambar 4. Mengenal konsep bilangan menggunakan media *loosepart* dan papan ajaib

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *loosepart* berbahan plastik untuk mengembangkan aspek kognitif

mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain variatif dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A TK RA Kartini PG Kedawung. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat berdasarkan presentase yang dicapai dari pra siklus dan mengalami peningkatan pada siklus 1. Dari siklus 1 kemampuan anak pada menyebut angka 1-10 mencapai 68%, kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan permainan *loosepart* mencapai 66%, dan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan mencapai 65%. Dari hasil presentase tersebut, penulis ingin meningkatkan presentase kemampuan anak sampai dalam kriteria baik, yaitu berkisar di 76% sampai 100%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan lagi. Kemampuan anak dalam membunyikan angka 1-10 dengan benar mengalami kenaikan sebanyak 78% dengan jumlah 2 anak belum dapat membunyikan angka 1-10 dengan benar, pada pemahaman mengenal lambang bilangan dengan permainan *loosepart* mengalami kenaikan sebanyak 77% dengan jumlah 3 anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan dengan permainan *loosepart*. pemahaman anak mengenal konsep bilangan dengan permainan *loosepart* mengalami kenaikan sebanyak 76% dengan jumlah 4 anak yang belum mampu mengenal konsep bilangan. Kesimpulan dari hasil diatas, kemampuan anak dalam menyebut angka 1-10, mengenal lambang bilangan, dan mengenal konsep bilangan menggunakan pemanfaatan media *looseparts* bahan plastik melalui bermain variatif mengalami peningkatan yang baik.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyampaikan saran kepada lembaga sekolah untuk memberikan kesempatan kepada setiap pendidik untuk berinovasi terhadap pembelajaran dikelas. Pendidik dapat menggunakan media *loosepart* berbahan plastik melalui media bermain variatif untuk mendorong dan meningkatkan pemahaman anak terhadap pengenalan lambang bilangan. Pihak lembaga pendidikan juga harus mendukung dan menunjang sarana prasarana agar pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat bervariasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. & Priyanti, N. (2023). Pemanfaatan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bawean. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* Volume 6, Nomor 11. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2411>
- Atmilawati, W. dkk. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Mentari* 3(2). <https://doi.org/10.60155/mentari.v3i2.371>
- Fauziyah, A. N. dkk. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-6 Tahun : Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* Vol.9 No. 1. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4730>
- Fauziyah, M. & Ningrum, M. A. (2022). Pengembangan Media Liputan Berbasis Loose Parts Untuk Mengenalkan Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 11 Nomor 2. <https://doi.org/10.25299/paudteratai.v11i2.48393>
- Gunarti, W. dkk. (2021). Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan
- Haristiaputri, D. M. J & Cahyati, N. (2023). Kemampuan Berhitung Anak 4-5 Tahun Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Dengan Media *Loosepart*. *Buhuts Al Athfal : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* Vol.3 No.1. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i1.8142>
- Hasanah, U. dkk. (2023). Implementasi Media Loose Part Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Di Tk Al- Azhar Kecamatan Kowel Pamekasan. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)* Vol. 9 No. 3. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i3.45718>
- Hasibuan, A. A. dkk. (2023). Book Chapter Inovasi Media Pengebangan Kognitif AUD. Deepublish. Sleman
- Jarwani. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Volume 1, No. 1. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp12-25>
- Khasanah, E. R. dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Putra Bangsa Srijaya Baru. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research* Vol.3 No.2. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1489>
- Kulsum, U. dkk. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud : Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.2. <https://doi.org/10.33387/cp.v4i1.4046>

- Mirawati, D. & Raharja, S. L. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung dan Keterampilan Motorik Halus pada Peserta Didik TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta Barat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8, No. 3. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3679>
- Mubarokah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio* Volume 7, No. 2. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Nuraeni, S. (2023). *Mengenal Media Looseparts*. Subaltern Inti Media. Gowa
- Srinahyanti. (2022). Pemanfaatan Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Guru Kita* Vol.6 No.3. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.35439>
- Sujiono, Y. N. dkk. (2021). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan
- Triatna, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif Dengan Media Loose Part. *GAWI Journal Of Action Research* Vol.1 No.2. <https://doi.org/10.59329/gawi.v1i2.64>
- Ula, K. dkk. (2023). Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.7. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4918>
- Umaternate. Dkk (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.3. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.1956>
- Wardani. dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan