



Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK

Rahmadani¹, Icam Sutisna² & Apriyanto A.J. Pauweni³

^{1,2,3}Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: rahmadani001208@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 15 Agustus

Disetujui Maret 2024

Dipublikasikan Maret
2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Menara Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan (*one group pretest-posttest design*) yang dilakukan pada anak kelompok A di TK Negeri Menara Laut yang berjumlah 15 orang. Dari hasil uji hipotesis uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 37.53, melebihi nilai t tabel 2.14 pada tingkat signifikansi $\alpha=0.05$ ($37.53 > 2.14$). Dari hasil tersebut hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan terdapat pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor awal (*pre-test*) dan skor akhir (*post-test*) kemampuan berhitung anak setelah diberi perlakuan dengan media *loose part*. Dengan demikian penggunaan media *loose part* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata kunci: Kemampuan Berhitung; Media Loose Part; Anak Usia 4-5 Tahun

Abstract

This study aimed to determine the effect of loose part media on the counting skills of 4-5-year-old at TK State Menara Laut Kindergarten, Leato District, Gorontalo City. This study employed a quantitative experimental method with a one-group pretest-posttest design on 15 children from Group A at the mentioned Kindergarten. The pretest data showed a highest score of 16 and a lowest score of 12, with an average score of 14.27. On the other hand, the posttest data displayed a highest score of 30 and a lowest score of 25, with an average score of 28.07, indicating an increase in the average score of 13.80. The results were also supported by the hypothesis test (t-test), showing a calculated t-count of 37.53 and a t-table of 2.14. This indicates that the t-count was greater than the t-table ($37.53 > 2.14$). Therefore, it was concluded that H_0 was rejected, and H_1 was accepted. This meant that there was a significant influence of the loose parts media on the counting skills of children at TK State Menara Laut Kindergarten in Leato District, Gorontalo City. Thus, the use of loose parts media proved to be an effective learning strategy for improving early childhood counting skills.

Keywords: Numeracy Ability; Loose Part Media; 4-5 Years Old Children



PENDAHULUAN

Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di PAUD bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar nantinya menurut Depdiknas (dalam Putri, 2014). Berhitung permulaan bagi anak usia dini merupakan bagian dari matematika. Tahap perkembangan anak mempengaruhi cara pendidik dalam mengajarkan suatu materi atau pembelajaran. Di usia 2 tahun jelas tidak dapat disamakan cara belajarnya dengan anak usia 6 tahun. Idealnya, anak bisa mencapai tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan usia seharusnya. Tahap perkembangan anak pada usia 3 sampai 6 tahun anak sudah dapat menghitung dan membilang, hingga 10 angka yang terdapat dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai dengan 6 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan lebih dari sepuluh.

Salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) usia 5-6 tahun pada lingkup pengembangan kognitif terkait dengan berpikir simbolik adalah menyebutkan lambang bilangan 1- 10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang terdapat dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014. Hal ini menunjukkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun, diharapkan anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada umumnya anak usia 5-6 tahun sudah mampu membilang 1-10, hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak sudah baik, sehingga perlu untuk dikembangkan lagi yaitu dengan mengenalkan dua bilangan sekaligus dimulai dari bilangan 11 sampai 20 (Balowa, Utoyo, & Pauweni, 2020).

Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan

lambang-lambang matematika (Furi, 2021). Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat. Berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014; Nur, Hafina, & Rusmana, 2020).

Harapannya kegiatan berhitung pada anak usia dini dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang apabila dilakukan secara terus menerus dan kegiatan berhitung ini yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan bagian dari pengembangan kemampuan matematika maupun persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Pengenalan konsep bilangan yang diajarkan di sekolah maupun di taman kanak-kanak dan merupakan salah satu pondasi dari kemampuan sains dan teknologi (Is, Halim, & Santi, 2014).

Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut (Susanto, 2011).

Namun demikian, kenyataannya masih terdapat berbagai persoalan terkait dengan kemampuan berhitung anak usia dini. Baik dalam berhitung seperti penjumlahan maupun pengurangan. Selain itu, anak juga sering kali kesulitan mengidentifikasi simbol-simbol dari bilangan, kemudian pula kesulitan yang dihadapi anak yakni memahami konsep bilangan dalam kehidupan nyata misalnya kursi disimbolkan dengan huruf 4, kemudian angsa menyerupai angka dua dan lain sebagainya (Handayani, 2019). Tidak hanya itu saja seringkali permasalahan yang muncul juga dari pendidik itu sendiri yang kurang memberikan media permainan yang inovatif sehingga anak mengalami kesulitan dalam berhitung.

Menghadapi berbagai permasalahan di atas tentunya seorang guru harus memiliki inovasi dalam memberikan media pembelajaran yang tepat bagi anak agar dapat menstimulasi kemampuan berhitung mereka dengan media main yang tepat dan menarik bagi anak, salah satunya adalah dengan media *loose part*. *Loose part* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara (Sipahutar & Herawati, 2023). *Loose part* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Menggunakan *loose part* dalam pembelajaran anak merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya (Fransiska & Yenita, 2021). Bahan ajar *loose part* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: Pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*Science*), pengembangan bahasa (Literasi), seni (*Art*), logika berpikir matematika (*Math*), teknik (*Engineering*), teknologi (*Technology*).

Penggunaan media *loose part* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrikasi dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya (Syafi'i & Dianah, 2021). Potensi mencipta dapat muncul melalui penataan ruangan yang kreatif dan menarik, baik didalam maupun di luar rumah

akan merangsang semua aspek kreativitas dan beri efek positif dalam menciptakan prakarsa, karena pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan benda-benda untuk digunakan anak bermain sambil belajar (Azizah, S., Munawar, M., Ds, A. C. 2020).

Berdasarkan observasi anak usia 4-5 tahun dari TK Negeri Menara Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo tahun pelajaran 2022/2023, untuk kelompok usia 4-5 tahun masih mengalami hambatan dari 15 orang anak hanya 4 anak yang memiliki kemampuan berhitung sedangkan sisanya 11 orang anak masih mengalami hambatan dalam berhitung seperti dalam kemampuan berhitung permulaan seperti belum bisa menyebutkan dua bilangan sekaligus, menyebutkan secara berurutan, serta mencocokkan lambang bilangan. Hal ini juga karna kurangnya media pembelajaran mengenal bilangan dan hanya menggunakan media yang lama atau yang sering digunakan sehingga tidak menarik perhatian anak untuk belajar. Berdasarkan penjelasan diatas dengan adanya *loose part* dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Menara Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo.

Peneliti mengharapkan dengan adanya media pembelajaran *loose part* bisa membantu anak untuk belajar atau meningkatkan kemampuan berhitung mereka, yaitu kemampuan berhitung permulaan seperti menyebutkan angka, mengelompokkan angka dan mencocokkan angka. Hal ini juga membantu anak agar siap memasuki jenjang sekolah berikutnya yang mana kemampuan berhitung sangat di butuhkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Melalui metode ini, dapat dilihat masalah yang diteliti pada masing-masing variabel, baik variable X (Independent Variabel) maupun variabel Y (Dependent Variabel). Populasi sekaligus sampel dalam peneltian ini

adalah seluruh anak kelompok A di TK Negeri Menara Laut, Kelurahan Leato, Kecamatan Dumbo Raya yang berjumlah 15 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan *Test Performance*. Untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen penelitian, maka diperlukan kisi-kisi instrument.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument yang akan digunakan. Selanjutnya dilakukan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif disini adalah hasil *pre test* dan hasil *post test* kemampuan berhitung anak dengan perlakuan menggunakan media *loose part*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data akan membantu peneliti untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Menara Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo. Data yang dikumpulkan mencakup hasil tes berhitung sebelum perlakuan (*pre-test*) dan hasil tes berhitung setelah perlakuan (*post-test*) pada setiap anak. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif statistik, seperti: Mean (\bar{X}), Median (Me), Modus (Mo), Standar Deviasi (S), Varians (S²), Minimum (Min), Maximum (Max). Secara umum hasil perhitungan disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif Variabel *Pre-Test* dan *Post-Test*

Statistik Deskriptif	Variabel	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Skor Maksimum (Max)	16	30
Skor Minimum (Min)	12	25
Range (R)	4	5
Mean (\bar{X})	14.27	28.07
Median (Me)	14	29
Modus (Mo)	14	29
Standar Deviasi (S)	1.39	1.79
Varians (S ²)	1.92	3.21

Sumber: Olahan Data Ms. Excel 2023

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa data *pre-test* kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun memiliki nilai Maximal (Max) 16, Minimum (Min) 12, Range (R) 4, Mean (\bar{X}) 14.27, Median (Me) 14, Modus (Mo) 14, Standar deviasi (SD) 1.39 dan Varians (V) 1.92. Sedangkan untuk nilai *post-test* kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun memiliki nilai Maximal (Max) 30, Minimum (Min) 25, Range (R) 5, Mean (\bar{X}) 28.07, Median (Me) 29, Modus (Mo) 29, Standar deviasi (S) 1.79 dan Varians (S^2) 3.21.

Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini penting dilakukan sebelum melanjutkan analisis statistik lebih lanjut, karena banyak metode analisis statistik yang bergantung pada asumsi distribusi normal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji Liliefors untuk melihat apakah data *post-test* dan *pre-test* yang diperoleh dari penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas Liliefors yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Data

Kelompok	L obs	L tabel	Keputusan L obs < L tabel
<i>Pre-Test</i>	0.176	0.227	Normal
<i>Post-Test</i>	0.165	0.227	Normal

Sumber: Olahan Data Ms. Excel 2023

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Pada kelompok *pre-test* diperoleh nilai Liliefors obs sebesar 0.176. Sedangkan nilai Liliefors tabel untuk $N = 15$ adalah 0.227. Sehingga jika dibandingkan maka nilai Liliefors obs < Liliefors tabel ($0.176 < 0.227$). Hal ini berarti menunjukkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal. Untuk kelompok *post-test* diperoleh nilai Liliefors obs sebesar 0.165. Sedangkan nilai Liliefors tabel untuk $N = 15$ adalah 0.227. Sehingga jika dibandingkan maka nilai Liliefors obs < Liliefors tabel ($0.165 < 0.227$). Hal ini berarti menunjukkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal. Dengan demikian baik data *pre-test* maupun *post-test* keduanya memenuhi asumsi kerormalan.

Hasil Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data adalah prosedur statistik yang dilakukan untuk memeriksa apakah variabilitas (variansi) dari kelompok-kelompok data yang dibandingkan adalah sama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji homogenitas Barlett. Uji ini menggunakan statistik uji yang dihitung berdasarkan variansi dari setiap kelompok data. Statistik Barlett kemudian dibandingkan dengan nilai kritis dari distribusi Chi-Kuadrat. Berikut ini rekapitulasi hasil perhitungan uji homogenitas Barlett yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Uji Homogenitas Data

Nilai Chi Kuadrat X^2 hitung	Chi Kuadrat Nilai X^2 tabel	Keputusan X^2 hitung < X^2 tabel
0.907	3.841	Homogen

Sumber: Olahan Data Ms. Excel 2023

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Bartlett. Pada nilai X^2 hitung diperoleh sebesar 0,907, sedangkan untuk nilai X^2 tabel pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ ($k-1$); (0.05, 1) sebesar 3.841 karena X^2 hitung < X^2 tabel (0.907 < 3.841). Hal ini berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian adanya populasi memiliki kesamaan varian atau homogen.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai t hitung = 37.53, untuk derajat kepercayaan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan $dk = n-1$ yakni $dk = 15-1 = 14$, maka nilai t tabel diperoleh 2.14, sehingga hasilnya adalah t hitung > t tabel yaitu (37.53 > 2.14). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* (sebelum perlakuan) dengan *post-test* (sesudah perlakuan). Oleh karena itu, hasil hipotesis tersebut menunjukkan terdapat pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Menara Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo.

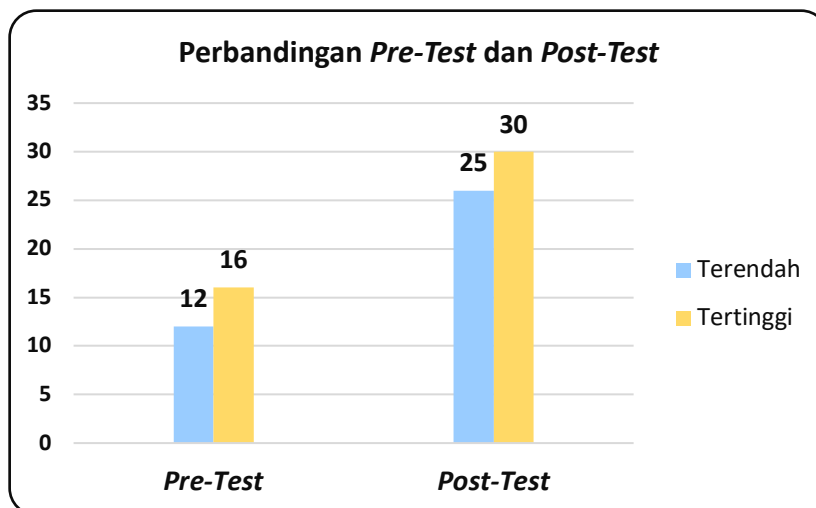
Pembahasan

Berdasarkan temuan hasil penelitian terkait dengan pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Menara

Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo. Dari data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berhitung anak setelah mengikuti *treatment* dengan menggunakan media *loose part*. Pada *pre-test*, rata-rata skor yang diperoleh adalah 14.27, sedangkan pada *post-test*, rata-rata skor meningkat menjadi 28.07. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 13.80 dalam kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media *loose part*.

Dari pelaksanaan *treatment* yang dilakukan selama delapan hari tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dengan penggunaan *loose part*. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis perbandingan antara data *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 37.53, yang jauh melebihi nilai t tabel sebesar 2.14 dengan derajat kepercayaan $\alpha=0.05$ dan derajat kebebasan $dk=14$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya perbedaan diterima.

Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bentuk grafik dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan berhitung anak.



Gambar 1. Diagram Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Sumber: Olahan Data Ms. Excel 2023

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan pemerolehan data antara *pre-test* dan *post-test*. Dimana nilai pada *pre-test* dengan skor

terendah 12 dan skor tertinggi 16. Sedangkan nilai *post-test* dengan skor terendah 25 dan skor tertinggi 30, artinya terdapat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media *loose part*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti media *loose part*, dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak. Sebagaimana temuan Agustina dan Utami, (2023), bahwa media *loose part* memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak. Keanekaragaman komponen dalam media *loose part* membuat anak-anak tidak merasa bosan dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas mereka. Mengenal media *loose part* akan membantu anak-anak dalam memecahkan masalah, mengurutkan bilangan dari 1 hingga 10 dengan menggunakan benda-benda, mengelompokkan benda berdasarkan ciri-cirinya, menyusun benda dari yang terbesar hingga terkecil atau sebaliknya, serta menghitung jumlah benda-benda tersebut. Media *loose part* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan bahan-bahan fisik yang menarik dan meningkatkan minat serta partisipasi mereka dalam pembelajaran berhitung (Rahayu, Warlizasusi, & Fakhrudin, 2022).

Demikian pula, studi sebelumnya yang dilakukan oleh Mubarokah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media benda "*loose part*" dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema telah terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan potensi perkembangan anak didik secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran telah terbukti dapat membangkitkan antusiasme anak-anak. Mereka memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Selain itu, penggunaan benda-benda dalam media *loose part* memudahkan anak-anak dalam pembelajaran berhitung. Misalnya, mereka dapat mengambil benda yang disukai dan menghitung jumlahnya, serta menyebutkan angka yang sesuai. Selanjutnya, mereka dapat menggabungkan benda-benda tersebut, seperti mengambil dua batu dan menggabungkannya dengan tiga batu menjadi lima batu. Kegiatan

menggunakan media *loose part* ini sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka tidak merasa bosan. Dalam proses tersebut, peran guru sangat penting dalam mendampingi kegiatan menggunakan media *loose part* ini.

Teori perkembangan kognitif juga mendukung temuan ini. Menurut teori tersebut, anak usia dini mengalami periode sensitif dalam perkembangan kognitif, termasuk perkembangan kemampuan berhitung (Sulyandari, 2021). Menurut Piaget, kemampuan matematika untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahapan: (1) tahap pertama yaitu pemahaman konsep berupa anak memahami konsep melalui pengalaman beraktivitas/bermain dengan benda-benda kongkrit, (2) tahap kedua yaitu masa transisi berupa proses peralihan berpikir dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan abstrak, dimana benda kongkrit itu ada dan dapat dikenalkan dalam bentuk lambangnya, (3) tahap ketiga yaitu mengenal lambang bilangan berupa kesempatan mengenal dan memvisualisasikan lambang bilangan terhadap konsep kongkrit yang anak pahami (Utoyo & Arifin, 2017:3). Demikian pula (Balowa, Utoyo & Pauweni, 2020) menyatakan bahwa permainan memiliki peran penting sebagai alat yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Adapun proses kognitif yang meliputi beberapa aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Dalam kaitannya dengan penggunaan *loose part*, Siantajani (2020:65) juga menegaskan bahwa pendidik dapat memunculkan kemampuan kognitif yang melibatkan konsep matematika dan sains melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media *loose part*. Penggunaan media *loose part* memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi secara aktif dengan bahan-bahan fisik dan membangun pemahaman konsep-konsep matematika secara konkret. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung mereka.

Penelitian ini juga sejalan dengan proses pembelajaran pedagogi modern yang mendorong pendekatan belajar yang aktif dan berpusat pada anak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yafie dan Utama (2019:113) bahwa pembelajaran haruslah menekankan pada dimensi pedagogik modern, yaitu

menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media *loose part* memberikan peluang bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi, eksperimen, dan kreativitas, yang merupakan pendekatan yang efektif dalam memfasilitasi perkembangan berhitung mereka.

Hasil ini juga sejalan dengan teori Montessori menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dan memberikan kebebasan eksplorasi dalam lingkungan yang disiapkan dengan baik, sangat efektif untuk anak usia dini. Dalam kaitannya dengan pembelajaran menggunakan media "*loose part*", prinsip Montessori dapat diterapkan dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih, mengeksplorasi, dan berinteraksi dengan benda-benda yang tersedia (Irmade, 2022). Anak dapat menggabungkan benda-benda tersebut dalam kegiatan bermain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan pemecahan masalah mereka.

Penggunaan media *loose part* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggali dan memahami konsep matematika secara konkret yakni kemampuan berhitung permulaan. Sebagaimana Sutisna (2021) menyatakan bahwa keterlibatan konsep-konsep matematika dalam kondisi anak bermain sebetulnya sangat membantu guru untuk memperkenalkan konsep-konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan. Banyaknya konsep-konsep matematika yang harus dikuasai anak harus didukung pula dengan beragam variasi kegiatan untuk mendukung mempelajari konsep tersebut. Oleh sebab itu sekolah harus menyediakan fasilitas bagi anak untuk mendukung anak dalam mempelajari konsep matematika tersebut. Peralatan yang bisa disediakan untuk mendukung matematika diantaranya balok, peralatan pasir dan air, alat peraga permainan dramatis seperti piring dan peralatan memasak, berbagai manipulatif, bahan seni dan kerajinan kayu, bahan alami seperti batu atau biji pinus, dan berbagai item lain yang dapat dibandingkan, dikelompokkan, dihitungkan, dicocokkan, atau ditempatkan dalam urutan yang logis.

Hal ini juga diperkuat oleh Pratiwi dan Junanto (2023) manfaat media pembelajaran *loose part* lainnya sebagaimana yang diuraikan yaitu:

Meningkatkan imajinatif dan kreatif anak dalam tingkat bermain, meningkatkan sikap sosial dan kooperatif anak, secara fisik, anak akan menjadi semakin aktif, kemampuan komunikasi dan negoisasi anak semakin berkembang, terutama ketika dilakukan diruang terbuka. Dengan bermain *loose part* memungkinkan anak untuk sepeuhnya terlibat, dan memberikan pengalaman bermain yang berkualitas, serta menginsprasi kemampuan kreativitas anak.

Dengan demikian, temuan dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Untuk itu diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini yang salah satunya dengan penggunaan *loose part* dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik dan kebutuhan anak usia dini agar dapat mengembangkan aktivitas berhitung yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya terkait dengan pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung. Bahwa dari hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Menara Laut Kelurahan Leato Kota Gorontalo. Dari hasil tersebut hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan terdapat pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor awal (*pre-test*) dan skor akhir (*post-test*) pada kemampuan berhitung anak setelah diberi perlakuan penggunaan *loose part* dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini telah menjawab rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya bahwa penggunaan *loose part* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berhitung anak. Sehingga penggunaan *loose part* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

REFERENSI

- Agustina, R., & Utami, T. (2023). *PENGENALAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA LOOSE PART PADA ANAK KELOMPOK A DI TATK AL-AZHAR SYIFA BUDI SOLO TAHUN AJARAN 2022/2023* (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said Surakarta).
- Azizah, S., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57-71.
- Balowa, C. C., Utoyo, S., & Pauweni, A. A. (2020). Penilaian Kecerdasan Anak melalui Aspek Perkembangan Kognitif. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(1), 91-98.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5454-5462.
- Furi, A. Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B. *Emphaty Cons-Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7-19.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Pradina Pustaka.
- Is, M. J., Halim, F., & Santi, Y. (2014). Konsep Belajar dengan Bermain Kreatif dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen pada PAUD/TK Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen). *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 14(1), 146846.
- Handayani, S. (2019). *PENGARUH MEDIA CELEMEK HITUNG TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN (Penelitian pada Siswa Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Bakti Desa Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Loose part* pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 535-540.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Pratiwi, A. N., & Junanto, S. (2023). *Penggunaan Media Loose Parts Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pgri Pandeyan, Ngemplak, Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UIN RADEN MAS SAID).
- Putri, L. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka di Paud. *Belia jurnal: Jurnal Ilmiah PG-PA UD IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 1-9.
- Rahayu, C., Warlizasusi, J., & Fakhruddin, F. (2022). *Manajemen Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Muatan STEAM Berbahan Loose Parts di Raudhatul Athfal Ummatan Wahidah Curup* (Doctoral dissertation, IAIN CURUP).
- Siantajani, Y. (2020). *Loose part Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Sipahutar, O. C., & Herawati, J. (2023). Pemanfaatan Permainan Loosepart Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11441-11446.
- Sulyandari, A. K. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Sutisna, I. (2021). *Mengenal Matematika Pada Anak Usia Dini*. Artikel. Universitas Negeri Gorontalo. 1(6710).
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114.
- Utoyo, S., & Arifin, I. N. 2017. Model Permainan Kinestetik untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 323-332.
- Yafie, E. & Utama, W. I. (2019). *Pengembangan Kognitif (Sains Pada Anak Usia Dini)*. Malang: Universitas Negeri Malang