

## Penerapan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Penjumlahan Angka 1-5 pada Anak Usia 4-5 Tahun

Risnawati Dian Lestari<sup>1\*)</sup>, Qurrotul A Yun<sup>2)</sup>, Putri Ilmiah<sup>3)</sup>, Retno Anjarwati<sup>4)</sup>, Wiwik Sulistyawati<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5)</sup> Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

\*) Email corresponding author: [risnawatidianlestari27@gmail.com](mailto:risnawatidianlestari27@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media loose part dalam meningkatkan kemampuan kognitif penjumlahan angka 1-5 pada anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus dengan 20 anak sebagai subjek penelitian. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Media loose part yang digunakan meliputi stik es krim, balok kayu, dan bola warna-warni. Instrumen berupa lembar observasi unjuk kerja dengan kategori BB, MB, BSH, dan BSB. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: pra siklus BB 45%, MB 40%, BSH 15%, BSB 0%; akhir Siklus I pertemuan 2: MB 30%, BSH 55%, BSB 15%; dan akhir Siklus II pertemuan 2: MB 5%, BSH 20%, BSB 75%. Capaian 75% anak pada kategori BSB memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, media loose part terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif penjumlahan angka 1-5 pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji.

**Kata kunci:** Media Loose Part; Kemampuan Kognitif; Penjumlahan Angka; Anak Usia Dini; Penelitian Tindakan Kelas

### Abstract

*This study aims to determine the implementation of loose part media in improving the cognitive ability to add numbers 1-5 in Group A children at Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji Kindergarten. This Classroom Action Research (CAR) study was conducted in two cycles with 20 children in Group A2 as subjects. Each cycle consists of two meetings with planning, implementation, observation, and reflection stages. Loose part media used include ice cream sticks, wooden blocks, and colorful balls. Data were collected through performance observation sheets with BB, MB, BSH, and BSB rating categories and analyzed using quantitative descriptive statistics with percentage formula. Results showed significant improvement: pre-cycle BB 45%, MB 40%, BSH 15%, BSB 0%; end of Cycle I meeting 2: MB 30%, BSH 55%, BSB 15%; end of Cycle II meeting 2: MB 5%, BSH 20%, BSB 75%. The 75% achievement of children in the BSB category met the predetermined success indicator. Thus, loose part media was proven effective in improving the cognitive ability for number addition 1-5 in early childhood at Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji Kindergarten.*

**Keywords:** Loose Part Media; Cognitive Ability; Number Addition; Early Childhood; Classroom Action Research

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga

usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki

pendidikan lebih lanjut. Aspek perkembangan yang harus distimulasi secara optimal meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni melalui penerapan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan bermain atau belajar melalui permainan.

Anak usia dini disebut sebagai generasi alfa yang tumbuh dan berkembang pesat dalam ruang lingkup teknologi digital, namun tetap memiliki karakteristik unik yaitu selalu aktif, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi (Imaduddin, 2017). Dunia anak usia dini adalah dunia yang didominasi oleh rasa ingin tahu dan respons luar biasa terhadap segala sesuatu yang mereka lihat, dengar, dan rasakan. Secara umum, mereka menunjukkan antusiasme dan kegembiraan yang besar dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar anak usia dini. Dewi (2017) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan masa di mana anak bermain dengan banyak benda di sekitarnya, sehingga membutuhkan media untuk merangsang seluruh aspek perkembangannya. Pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini hendaknya menggunakan berbagai alat bantu pendidikan berupa sarana langsung, sarana visual, sarana audio, sarana audio visual, atau sarana lainnya dari lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu aspek perkembangan yang penting distimulasi adalah kemampuan kognitif. Veronica (2018) menjelaskan bahwa kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh individu serta cara berpikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan, dan apa yang diamati di sekitarnya. Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini mencakup

kemampuan berpikir logis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengenal konsep bilangan, serta kemampuan dalam mengenal dan memahami hubungan sebab-akibat yang ada di lingkungan sekitarnya.

Solfiah et al. (2021) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan yang berkesan dalam mengidentifikasi angka berbentuk simbol maupun konsep yang berada di lingkungan sekitarnya. Tidak heran jika beberapa anak usia dini sudah mampu mengenali dan belajar angka sebelum memasuki jenjang pendidikan formal. Kemampuan mengenal dan memahami konsep bilangan, termasuk penjumlahan, merupakan dasar penting bagi perkembangan kemampuan matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan kognitif yang berkaitan dengan konsep bilangan perlu dilakukan sejak usia dini.

Jarwani (2021) menekankan pentingnya belajar lambang bilangan bagi anak usia dini karena berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, misalnya menghitung jumlah benda. Konsep lambang bilangan akan selalu digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pemahaman konsep ini perlu dibangun sejak dini melalui pengalaman konkret yang menyenangkan. Namun kenyataannya, banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti lembar kerja anak (LKA) secara berulang tanpa adanya variasi, sehingga menimbulkan kebosanan dan kurangnya motivasi belajar pada anak.

Media loose part hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Siti Maryam Hadiyanti et al. (2021), media loose part merupakan bahan yang mudah dipindahkan ke seluruh bagian ruangan serta memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat kreasi dari bahan loose part tersebut. Hal ini dapat meningkatkan berbagai keterampilan yang anak miliki, yaitu kreativitas, konsentrasi, koordinasi tangan,

perkembangan motorik halus dan kasar, penguasaan bahasa atau kosa kata, pemikiran matematika, ilmiah, emosional, serta perkembangan sosial anak.

Fatmawati et al. (2021) menjelaskan bahwa loose part adalah bahan yang mudah ditemukan dan memiliki fleksibilitas tinggi, sehingga dapat dipindahkan, digabungkan, dan diubah bentuknya dengan berbagai cara. Benda-benda yang termasuk loose part antara lain batu kerikil, kancing, manik-manik, kayu, dedaunan seperti daun kering, kapas, dan lain-lain. Lestari dan Halim (2021) menambahkan bahwa penggunaan loose part memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk berkreasi, mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, meningkatkan rasa ingin tahu, dan berimajinasi, sekaligus mengedukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan karena bahan-bahan yang digunakan umumnya dapat didaur ulang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji pada anak Kelompok A, ditemukan fakta bahwa kemampuan kognitif penjumlahan angka 1-5 anak masih belum berkembang secara maksimal. Pada kegiatan bermain membentuk dan mengurutkan angka, terdapat 17 anak yang cara membuat bentuk angkanya tidak sesuai dengan yang diucapkan dan kurang mampu mengurutkan angka. Anak-anak masih kesulitan dalam mengurutkan angka, menjumlahkan bilangan, bahkan kesulitan membuat bentuk angka sesuai yang diucapkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran juga tidak bervariasi sehingga terkesan monoton dan kurang menarik bagi anak.

Fajri DwiYama dan Satma Awaliana (2021) menyatakan bahwa media loose part merupakan media bahan ajar yang dapat digunakan secara intensif dalam pembelajaran yang tidak ada habisnya dan dapat digunakan sebagai alat dalam mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak. Penelitian Jarwani (2021) membuktikan bahwa kegiatan bermain variatif dengan media loose part

dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dari 20% pada pra siklus menjadi 80% pada siklus III. Hairani dan Ningrum (2021) juga membuktikan adanya pengaruh signifikan permainan loose part terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan media loose part dalam meningkatkan kemampuan kognitif penjumlahan angka 1-5 pada anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran di PAUD, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan mudah dijangkau oleh guru maupun orang tua anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yaitu penelitian khusus yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflection). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji Jember yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan berusia 4-5 tahun. Lokasi penelitian bertempat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji yang berlokasi di Jalan Argopuro No. 13, Desa Rambigundam, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember. Lembaga ini berdiri sejak 11 April 2011 dan berada di bawah naungan Yayasan Aisyiyah/Muhammadiyah dengan

akreditasi B.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan observasi awal (pra siklus) untuk mengetahui kemampuan awal anak. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12-13 Juni 2022, dan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 14-15 Juni 2022. Media loose part yang digunakan bervariasi pada setiap pertemuan: Pertemuan 1 Siklus I menggunakan stik es krim untuk membentuk pola angka; Pertemuan 2 Siklus I menggunakan balok kayu untuk menghitung; Pertemuan 1 Siklus II menggunakan stik es krim untuk penjumlahan terstruktur; dan Pertemuan 2 Siklus II menggunakan bola warna-warni untuk penjumlahan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi partisipatif dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi unjuk kerja dengan kategori penilaian: bintang 1 (★) untuk Belum Berkembang (BB), bintang 2 (★★) untuk Mulai Berkembang (MB), bintang 3 (★★★) untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan bintang 4 (★★★★) untuk Berkembang Sangat Baik (BSB). Kolaborator penelitian adalah guru TK yang bertugas sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase:  $P = (f / N) \times 100\%$ , di mana P adalah persentase anak yang mendapatkan kategori tertentu, f adalah jumlah anak yang mendapatkan kategori tersebut, dan N adalah jumlah anak keseluruhan (N = 20). Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sesuai dengan standar pencapaian kompetensi yang berlaku di PAUD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal (pra siklus) untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam menjumlahkan angka 1-5 tanpa

menggunakan media loose part. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 20 anak, sebanyak 9 anak (45%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 8 anak (40%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan hanya 3 anak (15%) yang sudah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau 0%. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif penjumlahan anak secara keseluruhan masih jauh dari indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Penjumlahan Angka 1-5 Pra Siklus

Kategori Penilaian	Jumlah Anak (f)	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	9	45
Mulai Berkembang (MB)	8	40
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	15
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
Jumlah	20	100

Berdasarkan hasil pra siklus yang disajikan pada Tabel 1, terlihat bahwa sebagian besar anak (85%) belum mencapai kemampuan kognitif penjumlahan yang memadai. Kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan intervensi melalui penerapan media loose part. Penelitian kemudian dilanjutkan ke Siklus I dengan merancang pembelajaran yang menggunakan media loose part berupa stik es krim pada Pertemuan 1 dan balok kayu pada Pertemuan 2.

Siklus I Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juni 2022, dengan media stik es krim. Anak-anak diajak untuk mengenal media stik es krim sebagai bahan alam dari kayu, kemudian membuat pola angka menggunakan stik es krim. Kegiatan dibagi dalam tiga densitas: pertama, membagikan stik es krim kepada setiap anak; kedua, anak membuat pola angka

menggunakan stik secara bersama-sama; ketiga, setiap anak secara bergantian membuat pola angka sesuai instruksi guru. Hasil penilaian menunjukkan peningkatan dari kondisi pra siklus, meskipun masih terdapat beberapa anak yang belum berkembang secara optimal.

Siklus I Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Juni 2022, dengan media balok kayu. Pada pertemuan ini, setiap anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan dan menghitung jumlah balok yang ada dalam wadah yang disediakan guru. Penggunaan balok kayu sebagai media loose part memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Anak-anak yang awalnya kurang aktif mulai menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penilaian Siklus I

Kategori	Pertemuan 1 (n)	Persentase (%)	Pertemuan 2 (n)	Persentase (%)
BB	4	20	0	0
MB	6	30	6	30
BSH	7	35	11	55
BSB	3	15	3	15
Jumlah	20	100	20	100

Berdasarkan data pada Tabel 2, pada Pertemuan 1 Siklus I terjadi peningkatan dibandingkan pra siklus. Persentase anak dengan kategori BB menurun dari 45% menjadi 20% (4 anak), MB dari 40% menjadi 30% (6 anak), BSH meningkat dari 15% menjadi 35% (7 anak), dan BSB meningkat dari 0% menjadi 15% (3 anak). Pada Pertemuan 2 Siklus I, tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB, MB sebesar 30% (6 anak), BSH meningkat menjadi 55% (11 anak), dan BSB sebesar 15% (3 anak).

Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari pra siklus ke Siklus I, namun hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Berdasarkan hasil refleksi,

diidentifikasi beberapa faktor yang menyebabkan belum tercapainya target, antara lain: (1) beberapa peserta didik masih kurang aktif dan kurang fokus dalam menerima pembelajaran; (2) masih ada anak yang sulit memahami tema yang dibuat oleh guru; dan (3) variasi media yang digunakan belum cukup merangsang seluruh anak untuk terlibat aktif. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan modifikasi pada kegiatan pembelajaran.

Siklus II Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Juni 2022, dengan media stik es krim menggunakan pendekatan yang lebih terstruktur. Pada pertemuan ini, setiap anak dipanggil secara bergantian untuk menghitung dan menyebutkan jumlah stik pertama dan jumlah stik kedua, kemudian menghitung dan menyebutkan jumlah keseluruhan dari keduanya. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung yang lebih terstruktur dalam memahami konsep penjumlahan dua kelompok benda.

Siklus II Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Juni 2022, dengan menggunakan media bola warna-warni. Pemilihan bola warna-warni sebagai media loose part bertujuan untuk meningkatkan minat dan antusiasme anak. Setiap anak dipanggil secara bergantian untuk menghitung dan menyebutkan jumlah bola pertama dan bola kedua, serta menjumlahkan keduanya. Variasi bola yang memiliki berbagai warna menarik perhatian anak dan membuat mereka lebih antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran penjumlahan.

Berdasarkan Tabel 3, hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada Pertemuan 1 Siklus II, tidak ada anak pada kategori BB (0%), anak yang MB sebesar 15% (3 anak), BSH sebesar 35% (7 anak), dan BSB meningkat pesat menjadi 50% (10 anak). Pada Pertemuan 2 Siklus II, capaian anak semakin meningkat: MB hanya 5% (1 anak), BSH sebesar 20% (4 anak), dan BSB mencapai 75% (15 anak). Capaian 75% ini

telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke Siklus III.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Siklus II

Kategori	Pertemuan 1 (n)	Persentase (%)	Pertemuan 2 (n)	Persentase (%)
BB	0	0	0	0
MB	3	15	1	5
BSH	7	35	4	20
BSB	10	50	15	75
Jumlah	20	100	20	100

Tabel 4. Perbandingan Persentase Capaian Perkembangan dari Pra Siklus hingga Siklus II

Kategori	Pra Siklus	Siklus I P.1	Siklus I P.2	Siklus II P.1	Siklus II P.2
BB (%)	45	20	0	0	0
MB (%)	40	30	30	15	5
BSH (%)	15	35	55	35	20
BSB (%)	0	15	15	50	75

Berdasarkan Tabel 4, terlihat adanya tren peningkatan yang konsisten pada kategori BSB dari setiap tahapan penelitian. Sebaliknya, persentase anak pada kategori BB mengalami penurunan yang signifikan dari 45% pada pra siklus menjadi 0% mulai Siklus I Pertemuan 2 hingga akhir Siklus II. Tren ini menunjukkan bahwa penerapan media loose part secara bertahap dan terstruktur mampu membawa perubahan positif yang nyata terhadap kemampuan kognitif penjumlahan angka 1-5 anak usia dini.

Peningkatan kemampuan kognitif yang terjadi dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Jarwani (2021) yang melaporkan bahwa kegiatan bermain variatif dengan media loose part dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun dari 20% menjadi 80% secara bertahap. Meskipun aspek yang diteliti berbeda, yaitu penelitian Jarwani berfokus pada pengenalan angka sedangkan penelitian ini berfokus pada

kemampuan penjumlahan, keduanya konsisten menunjukkan efektivitas media loose part dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yang berkaitan dengan konsep bilangan.

Penggunaan media loose part dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Siti Maryam Hadiyanti et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan loose part akan meningkatkan berbagai keterampilan anak, termasuk pemikiran matematika dan konsentrasi. Dalam penelitian ini, anak-anak terlihat lebih aktif dan fokus ketika menggunakan media loose part dibandingkan dengan penggunaan lembar kerja anak yang konvensional. Perubahan ini tampak jelas terutama sejak Siklus II ketika variasi media yang lebih beragam diperkenalkan.

Yulianti Siantajani (2020) menjelaskan bahwa loose part merupakan material lepasan autentik yang dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Media loose part yang terbuat dari bahan alam memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi anak, sehingga konsep penjumlahan yang abstrak dapat dipahami melalui manipulasi langsung benda-benda nyata. Pengalaman belajar konkret ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dengan benda-benda di sekitar mereka.

Variasi media loose part yang digunakan pada setiap pertemuan menjadi salah satu kunci keberhasilan penelitian ini. Penggunaan stik es krim, balok kayu, dan bola warna-warni secara bergantian memberikan stimulus baru yang terus menjaga motivasi belajar anak. Lestari dan Halim (2021) menegaskan bahwa penggunaan loose part memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, mengembangkan rasa ingin tahu, dan berimajinasi, sehingga anak tidak mudah bosan. Dalam penelitian ini, setiap

pertemuan dirancang dengan aktivitas yang sedikit berbeda namun tetap mengarah pada tujuan yang sama, yaitu meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan.

Aspek penting lainnya yang berkontribusi pada keberhasilan penelitian ini adalah ketersediaan dan kemudahan memperoleh media loose part. Hairani dan Ningrum (2021) mengemukakan bahwa media loose part merupakan benda yang dapat ditemukan di tempat terbuka seperti lingkungan sekitar yang dapat memberikan stimulasi bagi kemampuan anak untuk mengembangkan daya imajinasinya. Bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian ini mudah diperoleh dengan biaya terjangkau, bahkan beberapa di antaranya merupakan bahan daur ulang yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah. Kondisi ini sangat relevan untuk diterapkan di sekolah-sekolah PAUD dengan keterbatasan anggaran.

Fajri Dwiayama dan Satma Awaliana (2021) menyatakan bahwa pengelolaan pembelajaran berbasis loose part dapat meningkatkan kualitas belajar anak. Dalam penelitian ini, perencanaan dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang terstruktur dengan baik, mulai dari pemilihan media yang tepat, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), hingga pembagian densitas kegiatan yang proporsional, terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu anak dalam mengeksplorasi media loose part untuk memahami konsep penjumlahan secara konkret.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media loose part terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif penjumlahan angka 1-5 pada anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 02 Rambipuji. Peningkatan kemampuan kognitif anak ditunjukkan

dengan meningkatnya persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) secara konsisten dari 0% pada pra siklus menjadi 15% pada akhir Siklus I, dan mencapai 75% pada akhir Siklus II Pertemuan 2. Capaian 75% tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

Media loose part yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari stik es krim, balok kayu, dan bola warna-warni. Variasi media pada setiap pertemuan terbukti efektif dalam menjaga motivasi dan antusiasme anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan benda-benda konkret dari lingkungan sekitar memungkinkan anak memahami konsep penjumlahan yang abstrak melalui pengalaman langsung yang bermakna. Pendekatan belajar sambil bermain melalui media loose part memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak usia dini.

Peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi berdasarkan hasil penelitian. Bagi guru, diharapkan terus berkreasi mengembangkan media loose part dari lingkungan sekitar agar pembelajaran tidak monoton dan selalu menarik bagi anak. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaan media loose part sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, murah, dan mudah diperoleh. Bagi orang tua, diharapkan turut mendukung eksplorasi anak di rumah menggunakan benda-benda sederhana. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti efektivitas media loose part pada aspek perkembangan lain dengan subjek yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Fatmawati, R., Astuti, W., & Utomo, B. (2021). STEM education dukung merdeka belajar (dilengkapi dengan

- contoh perangkat pembelajaran berbasis STEM). Dotplus Publisher.
- Fajri Dwiyama, & Satma Awaliana. (2021). Pengelolaan pembelajaran berbasis loose parts dalam meningkatkan kualitas belajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 153-166.
- Hairani, S., & Ningrum, M. A. (2021). Pengaruh permainan loose part terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 11(2), 44-54.
- Helista, C. N. (2019). STEAM: Seminar nasional tiga pakar bedah STEAM untuk anak usia dini. Tersedia: <http://pgpaud.unnes.ac.id/seminarnasional-tiga-pakar-bedah-steam-untuk-anak-usia-dini/>.
- Imaduddin, M. (2017). Mendesain ulang pembelajaran sains anak usia dini yang konstruktif melalui STEAM project-best learning yang bernuansa Islami. *Proceedings ANCOMS: Annual Conference for Muslim Scholars 2017*, 950-958.
- Jarwani. (2021). 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*, 1(1), 12-25.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2021). Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7(2), 145-153.
- Siti Maryam Hadiyanti, Solehuddin, M., Siantajani, Y., & Setiawan, D. (2021). Analisis media loose parts untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Agopedia*, 5(2), 239-248.
- Solfiah, Y., Hukmi, & Febrialismanto. (2021). Games edukatif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146-2158.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-56.
- Yuliati Siantajani. (2020). Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD. PT Sarang Seratus Aksara.