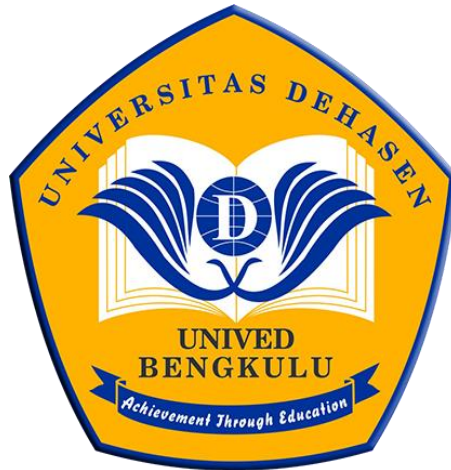


**ANALISA PEMBELAJARAN KONSEP ANGKA MELALUI MEDIA
LOOSE PARTS PADA ANAK USIA DINI
(Studi di Lembaga RA Ummatan Wahidah Rejang Lebong)**



SKRIPSI

OLEH:

SISKA RUBIANTI NASUTION
NPM: 19200049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISA PEMBELAJARAN KONSEP ANGKA MELALUI
MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA DINI
(Studi di Lembaga RA Ummatan Wahidah Rejang Lebong)**

SKRIPSI

OLEH:

**SISKA RUBIANTI NASUTION
NPM. 19200049**

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

**Dr. Lydia Margaretha, M. Pd.I
NIDN. 0226097901**

**Ranny Fitria Imran, M. Pd
NIDN. 0213068601**

Bengkulu,.....2023

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu

**Rika Partika Sari. S.Pd., M.Pd.Si
NIK.170328**

LEMBAR PENGESAHAN
ANALISA PEMBELAJARAN KONSEP ANGKA MELALUI
MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA DINI
(Studi di Lembaga RA Ummatan Wahidah Rejang Lebong)

SKRIPSI

OLEH:

SISKA RUBIANTI NASUTION
NPM. 19200049

Telah disetujui dan disahkan
Oleh dosen penguji untuk penelitian

Susunan Dewan Penguji

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I Ketua		
2	Ranny Fitria Imran, M.Pd Sekretaris		
3	Mimpira Haryono, S. Pd., M.Pd Penguji I		
4	Rika Partikasari, M.Pd.Si Penguji II		

Bengkulu,..... 2023

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Universitas Dehasen Bengkulu

Drs. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIK. 1703007

ABSTRAK**ANALISA PEMBELAJARAN KONSEP ANGKA MELALUI MEDIA
LOOSE PARTS PADA ANAK USIA DINI
(Studi di Lembaga RA Ummatan Wahidah
Rejang Lebong)**

Oleh
**Siska Rubianti Nasution
Dr. Lydia Margaretha
Ranny Fitria Imran**

Penelitian ini bertujuan menganalisa pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* dan menganalisa kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang berusaha menggambarkan atau mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki, populasi dalam penelitian ini adalah 4 guru, 1 kepala sekolah dan santri RA Ummatan Wahidah kelas A dan B. Pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah mendukung perkembangan anak karena dilaksanakan dengan memadukan strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, dan edukasi. Kelebihan penggunaan media *Loose Parts* yaitu anak dapat memanfaatkan bahan tidak terpakai lagi dan anak menjadi kreatif dengan membuat karya dengan imajinasi nya sendiri, dan kekurangannya yaitu harus mendapatkan perhatian khusus dan guru dan orang tua.

Kata Kunci : *Konsep Angka, Media Loose Parts*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt atas segala rahmat hidayahdan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Analisa Pembelajaran Konsep Angka Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Di Lembaga Ra Ummatan Wahidah Rejang Lebong*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai Gelar Sarjana (S1) pada Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Dehasen Bengkulu (UNIVED).

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari banyak dibantu, dimotivasi dan diberi petunjuk oleh banyak pihak yang turut andil, baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak rektor UNIVED Prof. Dr. Husaini, SE, M.Si., Ak, CA,CRP.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd,Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Dehasen Bengkulu.
4. Ibu Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I dan Ibu Ranny Fitria Imran, M.Pd selaku pembimbing 1 dan 2.
5. Seluruh dosen PG-PAUD dari semester awal sampai akhir.
6. Rekan rekan mahasiswa_Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Dehasen Bengkulu.
7. Semua Guru RA Ummatan Wahidah.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga selesai skripsi ini.
9. Almamater Univesitas Dehasen yang saya banggakan.
10. Atas segala bantuan dan bimbingan serta kerjasama yang baik yang telah diberikan selama pembuatan skripsi ini, maka penulis ucapkan terimakasih dan hanya dapat memanjatka doa semoga kebaikan tersebut dibalas dengan pahala yang berlipat ganda dan merupakan suatu amal kebaikan disisi Allah

SWT. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin.

Curup, 16 Januari 2023

Penulis

Siska Rubianti Nasution

NPM. 19200049

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Teristimewa kepada Ayahanda alm. Bastian Nasution dan Ibunda Rosmanidar tercinta yang telah membesarkan dan mengasuh hingga dewasa serta ucapan terima kasih yang tiada terhingga buat keduanya yang telah memberi dukungan, motivasi, dan memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu hingga jenjang ini.
2. Untuk suami tercinta Abe.
3. Anak-anakku tercinta Bimantoro, Adit, Oca, Iyay dan Lastri keluarga terbaik dalam memberikan dukungan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Seluruh keluarga besar yang selalu mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini Kak in, abang Asnan Meri, mbak Wulan, Teti Ridho, dan Mibay.
5. Teman-teman seperjuanganku keluarga besar PG PAUD Niken Pratiwi dan Desmiyanti.
6. Kepala sekolah ibu Purgianti dan keluarga besar RA Ummatan Wahidah
7. Sahabat-sahabat yang telah mensupport, memotivasi dan mendoakan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini Hj Misriati dan H Husni Tamrin.
8. RA Ummatan Wahidah dimana tempat yang menjadi rumah dan tempat berproses.
9. Terimakasih kepada prodi PIAUD.
10. Almamater tercinta.

MOTTO

*Wakafa Billahi Syahidah (QS. Al-Fath:28)
Cukuplah Allah menjadi saksi, atas perjalanan dalam
menyelesaikan skripsi ini ☺*

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Peneltian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Konsep Angka	10
a. Pengertian Konsep Angka	10
b. Jenis Metode Pengembangan Konsep Angka	14
c. Tujuan Pengembangan Kemampuan Konsep Angka	17
d. Fungsi Kemampuan Mengenal Konsep Angka.....	18
e. Kelebihan dan Kekurangan Konsep Angka	19
2. Media.....	19
a. Pengertian Media	19
b. Klasifikasi dan Macam macam Media Pembelajaran	20
c. Dasar Pertimbangan Media Pembelajaran	22
d. Krtiteria Pemilihan Media.....	23
3. <i>Loose Parts</i>	24
a. Pengertian <i>Loose Parts</i>	24
b. Komponen <i>Loose Parts</i>	27
c. Manfaat Media <i>Loose Parts</i> pada Anak Usia Dini	28
d. Siklus Pembelajaran <i>Loose Parts</i>	31
4. Pendidikan Anak Usia Dini.....	32
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	32
b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	34
B. Penelitian Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
B. Metode Penelitian.....	44
C. Definisi Operasional.....	46
D. Subjek Penelitian.....	47

E. Jenis dan Sumber Data	48
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Intrumen Pengumpulan Data.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Sekolah	60
1. Sejarah Berdirinya RA Ummatan Wahidah Curup	60
2. Letak Geografis	60
3. Sistem Pendidikan.....	61
4. Profil Sekolah.....	62
5. Visi, Misi, dan Tujuan RA Ummatan Wahidah Curup.....	63
B. Hasil Penelitian.....	64
1. Pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media Loose Parts di RA Ummatan Wahidah	64
2. Kelebihan dan kekurangan penggunaan media Loose Parts dalam pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah	75
C. Pembahasan.....	80
1. Pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media Loose Parts di RA Ummatan Wahidah	80
2. Kelebihan dan kekurangan penggunaan media Loose Parts dalam pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sumber Data Observasi.....	50
Tabel 3.2 Sumber Data Informan Penelitian.....	51
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	51
Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Penelitian.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	41
----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling dasar. Perkembangan dan pertumbuhan anak di masa depan akan sangat bergantung pada berbagai stimulasi yang bermakna semenjak usia dini. Usia dini adalah waktu yang tepat memberikan stimulasi pada anak agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat berkembang maksimal. Lebih lanjut usia dini merupakan masa emas yang hanya berlangsung sekali seumur hidup dalam perkembangan anak, dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah dirangsang. Oleh karena itu upaya pendidikan yang komprehensif harus dilakukan sejak dini (Akbar, 2018: 137-164).

Pembelajaran anak usia dini merupakan tahapan awal yang diperoleh sejak usia dini. Pembelajaran usia dini diberikan secara bermain atau bisa disebut bermain sambil belajar. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk keefektifan pembelajaran anak usia dini jika dipersiapkan dengan maksimal dan sesuai karakteristik maupun perkembangan anak (Safira, 2020: 21)

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan dan memperjelas sebuah materi pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Guslinda dan Kurnia, 2018: 126). Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat

mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, media memiliki peran dan fungsi yang sangat penting bagi pembelajaran karena dapat mendukung tercapainya pembelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat serta dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Loose Parts merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya (Siantajani, 2020: 12). Bahan *Loose Parts* mudah dipindahkan keseluruh bagian ruangan dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa membuat kreasi. Hal tersebut akan meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak, yaitu kreatifitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, penguasaan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematika, pemikiran ilmiah, emosional, dan perkembangan sosial anak.

Menurut Chakravarthi, baik Piaget dan Vygotsky memandang permainan anak-anak sebagai sesuatu yang menyeluruh “kreativitas, eksplorasi, adaptasi, pembelajaran, komunikasi dan sosialisasi” Rasa ingin tahu ini adalah bagaimana anak-anak menjadi terinspirasi untuk terlibat dalam eksplorasi dan penemuan baru. *Loose Parts* di lingkungan bermain memiliki pengaruh positif pada perilaku bermain anak-anak dan perkembangan mereka (Flannigan dan Dietze, 2017: 53-60).

Loose Parts terdiri dari bahan bekas yaitu tutup botol dan kancing baju. *Loose Parts* sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginan anak. Apabila anak bermain dengan alat permainan yang jadi (toys), atau peralatan yang ada di taman bermain (playground), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh, dan kehabisan ide permainan. Berbeda dengan ketika anak bermain dengan menggunakan *Loose Parts* yang menawarkan pilihan permainan tanpa batas dan mendorong anak untuk “mencipta” sesuai dengan ide pikiran, gagasan atau imajinasinya (Puspita, 2019: 17-30). Lebih lanjut, media *Loose Parts* mudah ditemukan di sekitar lingkungan dan sangat membantu untuk dijadikan media pembelajaran. Akan tetapi, meskipun barangnya mudah ditemukan, anak sangat nyaman dan tertarik ketika menggunakan media tersebut sehingga akan meningkatkan rasa keingin tahuannya.

Menurut Haughey menyatakan bahwa, “*Loose Parts* dapat diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain”. Menurut Haughey “*Loose Parts* terdiri dari beberapa komponen, yaitu bahan alam, bahan plastik, logam, kayu/bambu, benang/kain, kaca/keramik, dan bekas kemasan (Mastuinda, 2020: 90-96).

Tumbuh kembang anak perlu dipantau dari berbagai aspek, baik fisik, psikologis dan sosial. Kemampuan kognitif pada anak usia dini sangatlah diperlukan bagi kehidupan anak hingga dewasa. Karena, dapat dikatakan

bahwa kemampuan kognitif anak usia dini diperlukan anak dalam kehidupan sehari-harinya. Anak usia dini dapat memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui pengalaman yang dilakukan secara langsung dan anak terlibat di dalamnya.

Pestalozzi berpandangan bahwa “cara terbaik belajar bagi anak usia dini adalah memanipulasi pengalaman anak, seperti halnya belajar menghitung, mengukur, merasakan dan menyentuh. Kemampuan mengenal konsep ukuran adalah kemampuan konsep matematika anak dalam mempersepsikan ciri-ciri benda berdasarkan banyak-sedikit, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, dan berat-ringan. Kemampuan mengenal konsep ukuran termasuk ke dalam perkembangan kognitif dalam berpikir logis, yang mana anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan mengurukan benda dalam 5 seriasi ukuran.

Hal ini dilakukan karena anak usia dini merupakan masa peka untuk meningkatkan kemampuan belajar konsep angka dan menuntut anak secara optimal. Belajar konsep angka ini dapat dilakukan dengan media *Loose Parts*. Bermain dengan media *Loose Parts* pada anak RA Ummatan Wahidah tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan emosional dan sosial karena itu dalam belajar konsep angka dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Dalam pengenalan konsep angka diperlukan kegiatan pembelajaran melalui prinsip “bermain adalah belajar” disekitar lingkungan kehidupan anak banyak sekali ditemui bentuk bentuk angka, uang koin, uang kertas, jam, hiasan

hiasan dinding sekolah (literasi hitung). Melalui bermain dengan media *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka melalui media *Loose Parts*.

Adapun masalah yang ditemukan pada saat observasi yaitu keterbatasan kemampuan lembaga dalam menyediakan alat permainan edukatif menyebabkan anak tidak dapat mengeksplorasi ide dan kreativitas anak, sehingga aspek motorik dengan konsep angka belum dapat berkembang dengan baik, kemudian pembelajaran kaku yang hanya terpaku pada guru, selanjutnya keterbatasan dana Bantuan Operasional Pendidikan (BOP) PAUD untuk bahan pendukung pembelajaran/permainan, sehingga selama ini para guru banyak menyampaikan kekurangan media bermain di lembaganya dan memohon perhatian pemerintah dan pihak-pihak lain untuk memberikan bantuan APE (Alat Permainan Edukatif) sebagai sarana bermain anak, sehingga wali santri yang menyatakan bahwa anak nya belum memahami tentang konsep angka.

Kemudian anak merasa bosan dengan APE yang biasa dipakai selama ini, sehingga APE tidak disentuh dan tidak ada rasa ingin tahu dari anak tersebut, guru tidak paham keinginan anak dalam bermain dan guru kurang kreatif sehingga kurang menarik minat anak untuk belajar. Dengan masalah tersebut maka muncul ide menggunakan media *Loose Parts* untuk membuat anak kreatif, mengurangi masalah disekolah, sehingga tidak punya alasan untuk anak berkembang dan berkreasi lebih baik. Pada pembelajaran konsep angka ditemukan masalah oleh peneliti yaitu anak susah untuk menulis angka dengan

jumlah bilangan yang disebutkan, mengenalkan angka pada anak, kemudian sebagian anak belum paham dan kadang terbalik dalam menulis.

Proses pembelajaran yang kaku ditambah lagi jenuh dengan aktivitas muraja'ah, surat, hadist, doa yang intinya memang keagamaan adalah satu tujuan lembaga guna menjadikan generasi islami. Ketika anak diberi kebebasan bermain dengan menggunakan media *Loose Parts* maka mereka serasa menemukan hal baru, pelajaran baru, imajinasi yang tiada habisnya. Penulis menyimpulkan bahwa usaha dengan menggunakan media *Loose Parts* dalam konsep angka pada anak bisa meningkatkan daya ingat anak, motorik, serta tidak jenuh ketika anak bermain *Loose Parts* akan timbul ide ide kreatif mengajarkan anak untuk sayang lingkungan dengan mengurangi sampah karena memanfaatkan bahan sisa yang dilingkungan .

Berdasarkan dari uraian diatas yang telah dikemukakan diatas, maka perlu dilakukan penelitian lebih mendalam terkait dengan judul “Analisa Pelajaran Konsep Angka Melalui Media *Loose Parts* pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Lembaga RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong”.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan dapat mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan, maka penelitian ini berfokus pada pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* dan kelebihan kekurangan dalam penggunaan media *Loose Parts*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah?
2. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengenalisa pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah
2. Menganalisa kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penjelasanannya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan peneliti dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu di dunia pendidikan khususnya model pembelajaran untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat

diterapkan dalam penyelenggaraan di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti, yakni mendapat pengalaman langsung untuk mengetahui bagaimana analisa pelajaran konsep angka melalui media *Loose Parts* pada anak usia dini di lembaga RA ummatan wahidah Kabupaten Rejang Lebong sehingga dapat dijadikan bekal pada saat terjun langsung dalam kegiatan pembelajaran di lapangan.

b. Bagi Siswa

Melatih siswa dalam proses pembelajaran agar lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam menyelesaikan masalah-masalah sehingga dapat meningkatkan sikap positif pada siswa untuk bisa berpikir kritis.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan bekal untuk guru dalam meningkatkan kualitas mengajar agar segala sesuatu yang diajarkan benar-benar tersampaikan kepada peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Membantu meningkatkan prestasi guru dalam mengelola kelas terutama pada pemilihan median dan metode pembelajaran di masa yang akan datang. Dengan beragamnya menggunakan media dan metode

pembelajaran yang dipakai pada saat proses pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Angka

a. Pengertian Konsep Angka

Kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam permendikbud No.137 tahun 2014 tentang standar isi pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terdiri atas 1) Belajar dan pemecahan masalah, 2) Berpikir logis, 3) berpikir simbolik. Pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf (Permendikbud No.137 Tahun 2014).

Selanjutnya Delphie dalam Ahmad Susanto menyatakan bahwa bilangan merupakan cabang matematika yang membahas tentang hubungan antara symbol nyata dengan perhitungannya. Pengetahuan tentang bilangan sering disebut sebagai aritmatika. Perkembangan berikutnya penggunaan bilangan sering digantikan dengan lambang (Susanto, 2012: 13).

Menurut jurnal pendidikan anak usia dini oleh Nilam permainan konsep bilangan melatih anak untuk bekerja sendiri, tabah, percaya diri, tidak putus asah dan pantang menyerah. Melalui permainan, anak tidak hanya senang bermain tetapi dapat mengenal konsep bilangan tanpa

adanya paksaan misalnya: melompat sesuai dengan angka yang didapat, menyusun benda sesuai urutan, mengambil benda sesuai angka dan lainlain. Selain melalui permainan tersebut di atas, maka anak juga perlu diberi beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan (Nilam, 2017: 24).

Anak anak menggunakan angka, yang mencakup tulisan angka, seperti menghitung objek di himpunan, mencipta himpunan dengan jumlah objek yang telah tertentu, membandingkan dan mengurutkan himpunan atau angka arab dengan menggunakan makna kardinan (Morrison, 2012: 267). Untuk mengenalkan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

- 1) Membilang, yaitu menyebutkan bilangan berdasarkan urutan,
- 2) Mencocokkan setiap angka dengan benda yang sedang dihitung,
- 3) Membandingkan antara kelompok benda satu dengan kelompok benda yang lain untuk mengetahui jumlah benda yang lebih banyak, lebih sedikit, atau sama.

Anak-anak mulai dapat mengembangkan pemahamannya tentang konsep angka bila mereka diajak menggunakan angka-angka dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Misalnya mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu Satu-satu, meminta tiga anak untuk membantu menata meja makan atau meletakkan alat /bahan main.

Rahmawati (2013: 10) menegaskan bahwa pada anak usia dini, anak sudah dapat di ajarkan konsep matematika sederhana misalnya membilang dan mengenal lambang bilangan, karena anak usia dini belum dapat dituntut untuk berfikir secara logis, maka proses pembelajarannya dilakukan dengan cara bermain menggunakan peraga atau benda-benda disekitarnya. Kesimpulan teori konsep angka merupakan bagian dari matematika, dimana anak memahami tentang bentuk angka, dan bagaimana menyebut angka tersebut.

Sudaryanti dalam Ulum (2014: 14) yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.

Menurut Tadkirotu mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan yang lain memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengar kan soal (tampilan bahasa lisan), anak dapat menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), menggambarannya (tampilan gambar), kemudian anak menulis jawaban pada kertas (symbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak. Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa dalam

pembelajaran matematika, mengenal konsep angka tidak hanya tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model atau benda mainan ataupun tampilan gambar (Tadkirotun, 2012: 16).

Lebih lanjut, menurut Marhijanto dalam Danar bahwa bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak usia 4-6 tahun memahami secara langsung (Santi, 2018: 30). Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung suka runtuk dipahami oleh anak usia dini dimana pemikiran anak usia dini berdasarkan pada pengalaman kongkret.

Untuk dapat mengembangkan konsep angka atau bilangan pada anak usia dini tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal angka atau bilangan. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep angka adalah objek abstrak simbol atau kata untuk sebuah nomor atau simbol notasi yang memiliki sebuah angka (Marhijanto dalam Danar, 2018: 30).

Jadi dapat di simpulkan bahwa konsep angka adalah cabang matematika yang membahas tentang hubungan antara symbol nyata dengan perhitungannya. Dengan menggunakan konsep angka supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, kreatif, dan inovatif

karena menggunakan bahan *Loose Parts* yang bermacam ragam dan bentuk nyata yang dipraktekan langsung oleh anak bertujuan melatih pola pikir anak dalam konsep angka seperti bilangan dan simbol.

b. Jenis-jenis Metode Pengembangan Kemampuan Mengenal Konsep Angka

Bermain memiliki peran penting dalam proses perkembangan anak iswinarti dalam najamuddin A mengemukakan bahawa peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, suatu dunia anak-anak. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak (Najamuddin, 2016: 75-76).

Menurut Sudjana, metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.dengan metode ini diharpkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar guru (Sudjana, 2014: 76).

Selain itu terdapat empat indikator dalam mengenal konsep bilangan menurut Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010 yaitu sebagai berikut:

- 1) Membilang atau menyebut urutan bilangan mulai dari 1 sampai 10.
- 2) Membilang dengan menyebut benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) mulai dari angka 1 sampai 10.
- 3) Membuat urutan bilangan dengan benda-benda mulai dari angka 1 sampai 10.
- 4) Menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan bendabenda mulai dari angka 1 sampai 10 (Reswita, 2018: 44)

Pengenalan lambang bilangan kepada anak usia dini termasuk hal yang tidak mudah. Sebelum anak diperkenalkan lambang bilangan, anak terlebih dahulu diperkenalkan konsep bilangan. Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini melalui beberapa tahapan. Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini dibutuhkan cara yang memudahkan anak untuk paham tentang konsep bilangan. Menurut Sudaryanti ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak yakni dengan menghitung jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menuliskan angka, memasang angka serta bermain sambil berhitung (Gilar, 2017: 97-98).

Pemilihan metode yang akan digunakan dalam harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan

berbagai variasi dan materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Metode pengembangan kemampuan mengenal angka sebagai bagian dari kegiatan berhitung antara lain meliputi (Depdiknas, 2007: 13):

- 1) Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain bercerita dengan alat peraga, tanpa alat peraga, dengan gambar, dan lain-lain.
- 2) Metode bercakap-cakap adalah salah satu penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain: bercakap-cakap bebas, berdasarkan gambar seri, atau berdasarkan tema.
- 3) Metode tanya jawab dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir. Melalui pertanyaan guru, anak akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya.
- 4) Metode pemberian tugas adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Metode demonstrasi adalah suatu cara untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.

6) Metode eksperimen adalah metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, kondisi dan kebutuhan serta tergantung pada kreativitas guru.

c. Tujuan Pengembangan Kemampuan Mengenal Konsep Angka

Usia dini adalah masa yang tepat untuk mengenalkan konsep bilangan, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Mengenalkan konsep bilangan dapat dilakukan dengan berbagai jenis kegiatan bermain. Pengenalan konsep bilangan bertujuan agar anak dapat mengenal dasar-dasar dalam pembelajaran berhitung. Pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini menurut Depdiknas yaitu:

- 1) Anak dapat berpikir logis sejak dini melalui pengamatannya terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada sekitarnya. Anak dapat terlibat dalam kehidupan kesehariannya di masyarakat yang memerlukan kemampuan berhitung.
- 2) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 3) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu dan dapat memahami urutan suatu kejadian

- 4) Memiliki kreativitas dan daya imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan (Endah, 2020: 16)

d. Fungsi Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini, fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang disebut dengan istilah *logico matgematic*.

Pembelajaran mengenal angka memiliki fungsi yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas konkret, selain itu Sriningsih (dalam Irfatul Ulum 2013: 63) menyatakan bahwa anak mendapatkan pemahaman terhadap nilai dan tempat, misalnya dapat membedakan angka 14 dengan angka 41. Selain itu juga terdapat fungsi pembelajaran bilangan antara lain:

- 1) Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui disepanjang kehidupannya, karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka.
- 2) Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK, akan lebih mudah memberi pemahaman arti angka, maksud dari angka tersebut baik secara abstrak maupun konkret.

3) Mengenal bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

e. Kelebihan dan Kekurangan Konsep Angka

Menurut Misyati menyatakan bahwa lambang bilangan berupa simbol-simbol bilangan yang akan memudahkan kita dalam melakukan operasi bilangan. Kelebihannya antara lain dapat digunakan berulang-ulang, biaya pembuatan lebih murah, ukurannya kecil sehingga dapat digunakan oleh anak dengan mudah serta dapat disimpan dalam waktu yang cukup lama. Sedangkan kekurangannya adalah mencakup hambatan saat anak tidak mau mengikuti pembelajaran dengan konsep angka (Misyati, 2013: 162).

2. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan alat yang dapat memperlancar dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar, 2013: 3).

Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Arif Sudirman, 2012: 7). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013: 169).

Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa.

b. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media auditif, visual, dan audiovisual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media visual ini ada yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film strip (film serangkai), foto gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti bisu, film kartun. Sedangkan media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media audio visual terdiri atas audi visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar

diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara. Audio gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette (Basyirudin dan Anawir, 2022: 21).

Dilihat dari segi keadaannya, media audio visual dibagi menjadi audio visual murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti *film audio-cassette*. sedangkan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya dari sumber yang berbeda, misalkan film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tipe recorder.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi 2 (dua), yaitu pertama, media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Kedua, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat.

Menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, “jika dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi menjadi atas pertama, media sederhana, yakni media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dengan harga murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Kedua, media kompleks yakni media dengan bahan yang sulit didapat, alat tidak murah dibuat dan harga relatif mahal” Dari paparan yang dijelaskan dapat diambil kesimpulan, yakni macam-macam media terbagi menjadi 3 macam, sedangkan dilihat dari daya liputnya, media

dibagi menjadi 2 (dua). Pada media audio visual terbagi menjadi 2 macam, yaitu media audi visual murni dan audi visual tidak murni. Dan pada pembagian jenisnya, media audio visual adalah yang lebih baik dibandingkan dengan kedua jenis media (Basyirudin dan Anawir, 2022: 21).

c. Dasar Pertimbangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan (Masykur, 2017: 179)

Beberapa penyebab orang memilih media adalah:

- 1) Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit
- 2) Media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik belajar siswa
- 3) Menambahkan wawasan kepada guru maupun anak-anak

Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Sudiman, 2012: 84).

Media yang dipilih memang didasarkan pertimbangan yang sangat matang sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan secara mudah dan sesuai dengan apa yang diinginkan atau dicapai.

Pada tingkat yang menyeluruh secara umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat
- 2) Kemampuan mengakomodasi respon siswa yang tepat
- 3) Kemampuan mengakomodasi umpan balik
- 4) Pemilihan media utama dan media skunder untuk penyajian informasi dan stimulus

d. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media, oleh karena itu setiap media memiliki karakteristik yang berbeda, maka dalam pemilihannya harus dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan baik dan maksimal. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut (Rusman, 2013: 171).

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. prinsip-prinsip menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh (Azhar, 2013: 19).

- 1) Menemukan jenis media yang tepat
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek yang tepat.
- 3) Menyajikan media dengan tepat.
- 4) Menempatkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

3. *Loose Parts*

a. Pengertian *Loose Parts*

Teori *Loose Parts* dikemukakan oleh Simon Nicolson yaitu sebagai berikut:

Simon Nicolson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, dimana anak itu sendiri terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang membuat anak bisa menjadi penemu. Nicolson menggambarkan dengan *Loose Parts*, anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang (Siantajani, 2020: 12).

Dari pandangan yang dikemukakan Simon Nicolson, dapat dilihat bahwa anak terlahir kreatif. Dari sifat kreatif tersebut, jika lingkungan di sekitar anak mendukung dan memberikan berbagai kesempatan kepada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak menjadi penemu berbagai halm baik pengetahuan, cara memecahkan dan menyelesaikan masalah, dan lain sebagainya melalui kegiatan bermain dan berbagai eksperimen yang dilakukan.

Teori ini mendukung adanya teori humanistik oleh Carl Rogers. Keduanya mengemukakan hal yang sependapat, yaitu bahwa lingkungan bermain anak serta interaksi anak dengan lingkungan dapat

memunculkan dan mengembangkan sifat kreatif anak yang kemudian dapat pula mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Cornell dan Gill (2017:296) *Loose Parts* adalah bahan dan peralatan yang dapat dipindahkan ke ruang bermain anak-anak yang akan memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat dalam permainan sesuai minatnya dan mendapatkan arahan dari guru maupun tidak.

Sedangkan menurut Lisa Daly dan Miriam Beloglovsky (2014:3) pada pertemuan melalui oxfordshire play association *Loose Parts* adalah suatu benda atau materi yang masih bisa digunakan dan ditemukan anak-anak, benda atau materi tersebut dapat digerakkan, dimanipulasi, diolah dan dirubah ketika anak bermain.

Teori *Loose Parts* merupakan material lepasan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dijejer, disusun, dirangkai, dirancang kembali, dan masing-masing dapat dikembalikan pada fungsi material semula, digunakan bersama dalam berbagai cara tanpa ada aturan yang spesifik. *Loose Parts* adalah material yang konkret, dapat dipegang secara langsung dan dimanipulasi dalam banyak cara (Siantajani, 2020: 109-110).

Menurut Sally Hughey, pendiri Fairy Dust Teaching, *Loose Parts* diartikan sebagai bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajajr, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan- 80 bahan lain. Dapat

berupa benda alam atau sintetis. *Loose Parts* memiliki sifat terbuka, sehingga sangat lentur, mudah untuk diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dsb. (Maria, 2019: 312)

Kashin mengatakan bahwa *Loose Parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya, pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb.

Loose Parts juga dapat berupa benda-benda daur ulang, misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan, kardus, dsb. Semetara *Loose Parts* juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut, dsb. *Loose Parts* bisa berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar. Bila ditemukan dan dipakai didalam ruang, bisa juga ditemukan dan dipakai diluar ruang (Siantajani, 2020: 12-14).

Jadi dapat di simpulkan bahwa *Loose Parts* dapat dimaknai sebagai material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara.

b. **Komponen *Loose Parts***

Menurut Kiewra dan Veselack dalam Gull (2019: 49) *Loose Parts* dari bahan alami jelas lebih disukai dalam beberapa penataan kegiatan main. Seperti tongkat, kayu, dan pasir yang dapat dibentuk kembalimenjadi apapun sesuai yang diinginkan seorang anak. *Loose Parts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Bahan alam. Bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya adalah: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dsb.
- 2) Plastik. Barang-barang yang terbuat dari plastik, contohnya adalah: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelasgelas plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang, dsb.
- 3) Logam. Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya adalah: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu alumunium, plat mobil, kunci, drum, dsb.
- 4) Kayu & bamboo. Barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya adalah: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzel, kursi, bangku, bilah bambu, papan dsb.

- 5) Benang & kain. Barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya adalah: aneka jenis kain dengan tekstur berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran yang berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet, dsb.
- 6) Kaca keramik. Barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik, contohnya adalah: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin kelereng, kacamata, dsb.
- 7) Bekas kemasan. Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, contohnya adalah: kardus, gulungan 85 tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur, dsb (Siantajani, 2020: 23).

c. Manfaat Media *Loose Parts* pada Anak Usia Dini

Lingkungan anak usia dini yang penuh dengan *Loose Parts* adalah laboratorium yang mendukung anak untuk menemukan sebuah katalisator yang kaya dengan pemecahan masalah (Beloglovsky, 2016: 5). *Loose Parts* adalah material yang sangat magic. *Loose Parts* sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja. Jika dibandingkan dengan mainan jadi buatan pabrik, maka mainan jadi dibuat dengan design khusus dan peruntukannya sangat spesifik. Anak diharapkan bermain sesuai dengan ide dari penciptanya.

Nicholson dalam Haughey dan Hill, (2017:8) media *Loose Parts* adalah suatu alat bantu yang bermanfaat sebagai perantara untuk menyampaikan informasi melalui benda, materi atau bahan yang ada disekitar anak yang sudah tak terpakai dan masih bisa digunakan untuk

bermain sehingga anak-anak dapat memanipulasi, membangun, menciptakan, memodifikasi, mengolah, merubah sesuai minat anak. Hal ini membuat anak menjadi lebih kreatif dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen sesuai keinginannya.

Bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang, dengan design ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi anak yang kreatif dan pemecah masalah (problem solver). Diantara banyaknya manfaat tentang *Loose Parts*, ada 4 manfaat utama apabila anak bermain dengan *Loose Parts*, yaitu:

- 1) Mengembangkan keterampilan inkuiri
 - 2) Mengajarkan anak untuk bertanya
 - 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
 - 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas
- Ada banyak alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki berbagai *Loose Parts*, sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif.

Alasan-alasan tersebut dapat dijelaskan untuk *Loose Parts* usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut :

- a) *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial.
- b) *Loose Parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak.
- c) *Loose Parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
- d) *Loose Parts* mendorong kreativitas dan imajinasi.

- e) *Loose Parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik.
- f) *Loose Parts* dapat digunakan dengan cara-cara berbeda sesuai ide anak.
- g) *Loose Parts* dapat dikombinasikan dengan bahanbahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
- h) *Loose Parts* mendorong pembelajaran terbuka.
- i) Anak lebih memilih *Loose Parts* dibandingkan mainan modern.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Loose Parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi karena *Loose Parts* menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya sendiri.

Loose Parts mempunyai berbagai kelebihan dalam penggunaannya. yaitu:

- a. Digunakan dalam berbagai kegiatan
- b. Tidak habis dalam sekali pakai
- c. Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat
- d. Dapat menstimulasi perkembangan anak
- e. Memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya

- f. Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- g. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
- h. Lebih hemat dan mudah didapat
- i. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru. *Loose Parts* juga memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:
 - a. Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak
 - b. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

Loose Parts juga memiliki kekurangan disamping kelebihan kelebihan yang dimiliki yaitu kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak dan kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat. Dan dalam penggunaan *Loose Parts* harus membutuhkan perhatian khusus dari guru. (Azky Farida, 2020: 74-75)

d. Siklus Pembelajaran *Loose Parts*

Sebuah siklus adalah prose yang memerlukan kesabaran. Lamanya seorang anak berada dalam satu tahap ke tahap selanjutnya tidak dapat diramalkan. Seiring dengan banyaknya stimulasi dalam bermain, maka anak akan semakin matang. Dengan sendirinya perjalanan menuju

kematangan ini akan membawa anak pada tahapan-tahapan selanjutnya. Peran guru adalah menemani anak bermain menjadi teman bermain sambil melakukan fungsi edukasi, memfasilitasi kebutuhan main, memperluas main anak dan juga berfungsi melakukan pengamatan dan pencatatan perkembangan anak.

Ketika anak bermain dengan *Loose Parts*, dorongan yang paling awal adalah munculnya rasa ingin tahu terhadap benda-benda yang ditemukannya. Secara alami, rasa ingin tahu ini akan mendorong anak untuk memanipulasi sedemikian rupa sesuai dengan ide anak. Perlu disediakan *Loose Parts* yang menarik bagi 88 anak-anak, sehingga anak berminat untuk memainkannya. Karena itu, *Loose Parts* biasa ditata dalam bentuk invitasi (Siantajani, 2020: 80-82).

Selain memiliki kelebihan, *Loose Parts* juga mempunyai kekurangan yaitu kesalahan pemakaian strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak, kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat menyebabkan aspek perkembangan anak terhambat (Siantajani, 2020: 125).

4. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Helmawati, 2015: 43).

Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya. Karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik dari aspek jasmani dan rohani yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan bersinambungan. Anak usia dini berada dalam proses perkembangan sebagai perubahan yang dialami oleh setiap manusia secara individual, dan berlangsung sepanjang hayat, mulai dari masa konsepsi sampai meninggal dunia (Mulyasa, 2012: 16).

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini Tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta dan pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan pengembangan anak usia dini dan secara khusus tujuan yang ingin dicapai, antara lain :

- 1) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan.
- 2) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya.

- 3) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- 4) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
- 5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasi bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Setiap anak usia dini ini memiliki kepribadian yang unik yang mana dapat menarik perhatian dari orang dewasa lainnya. Selain itu, anak-anak pada kategori usia dini tentu saja memiliki karakter tersendiri yang berbeda-beda dari anak usia dini lainnya. Karakter sendiri memiliki bawaan dari kedua orang tuanya. Karakter ini terkadang bisa membuat orang-orang disekitarnya senang, namun ada beberapa yang membuat para orang tuanya kesulitan untuk mengatasinya.

Sayangnya banyak orang tuanya belum paham cara menangani perilaku anak usia dini tersebut. Sehingga dibutuhkan pengertian serta wawasan yang luas untuk memahami karakteristik anak agar nantinya tidak memberikan pengaruh buruk pada perkembangan anak tersebut. Berikut ini ada beberapa karakteristik anak usia dini yang perlu diketahui menurut Muhammad Fadillah (2012: 58) yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahun yang besar Anak-anak kategori usia dini ini benar-benar memiliki keinginan tahun yang sangat besar (jiwa courisity) pada dunia disekitarnya. Pada masa bayi, rasa keingin tahunnya dari mereka ditunjukkan dengan senang meraih benda-

benda yang bisa dijangkaunya dan kemudian memasukkan ke dalam mulut. Pada usia 3-4 tahun, biasanya anak akan sering membongkar pasang segala hal yang ada disekitarnya untuk bisa memenuhi rasa ingin tahunya yang besar. Tak hanya itu saja anak akan gemar bertanya pada orang lain meskipun menggunakan bahasa yang sederhana.

- 2) Memiliki kepribadian yang unik Setiap anak memiliki keunikan tersendiri meskipun memiliki banyak kesamaan umum pada perkembangan anak usia dini, namun tetap saja setiap anak memiliki ciri khas tersendiri pada minat, bakat, gaya belajar, dan lainnya. Keunikan-keunikan inilah yang merupakan keturunan genetik hingga factor lingkungan. Untuk itu dalam hal mendidik anak, tentu perlu diterapkan pendekatan individual ketika menangani anak usia dini
- 3) Berpikir kongkrit Yang dimaksud berfikir kongkrit disini ialah berdasarkan pada makna yang sebenarnya, tidak seperti remaja dan orang dewasa lainnya yang terkadang 106 berpikir abstrak. Bagi anak-anak usia dini, segala hal yang mereka lihat dan ketahui akan terlihat asli. Apabila sedang berbicara dengan anak usia dini, alangkah baiknya secara kongkrit agar anak juga tidak salah pemahaman dan anak juga lebih tau bagaimana jelasnya.
- 4) Egosentris Karakteristik ini tentu dimiliki oleh setiap anak, hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sikap anak yang cenderung memperhatikan serta memahami segala hal hanya dari sisi sudut

pandangannya sendiri atau kepentingan sendirinya saja. Hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang sering kali masih berebutan sesuatu, marah atau menangis bila keinginannya tidak dipenuhi dan memaksannya. Karakteristik seperti ini biasanya memiliki keterkaitan dengan perkembangan khususnya perkembangan kognitifnya.

- 5) Senang berfantasi dan berimajinasi Fantasi yakni sebuah kemampuan membentuk sebuah tanggapan baru dengan tanggapan yang sudah ada, sedangkan imajinasi yaitu kemampuan anak dalam menciptakan objek ataupun kejadian namun tidak didukung dengan data-data yang nyata. Anak usia dini ini senang sekali membayangkan serta mengembangkan berbagai hal yang jauh dari kondisi nyatanya.
- 6) Aktif dan Energik Ketika anak mulai berkembang, biasanya mereka akan senang melakukan berbagai aktivitas. Mereka seolah-olah tidak merasa lelah, bosan, bahkan juga tidak pernah ingin berhenti untuk melakukan aktivitas kecuali saat mereka sedang tidur.
- 7) Berjiwa petualang Seperti yang dijelaskan sebelumnya, anak usia dini memiliki rasa ingin tahun yang besar dan kuat. Rasa keinginannya yang besar maka anak akan menelusurinya dan menjelajahi sesuatu hal yang ingin diketahuinya serta memiliki jiwa petualang. Misalnya saja, anak berjalan kesana kesini, membongkar

hal-hal disekitarnya, bahkan mencoret coret dinding, dan lain sebagainya.

- 8) Belajar banyak hal menggunakan tubuh Anak-anak pada usia dini memang menjadi usia dimana dirinya senang mempelajari hal-hal baru. Mereka akan mulai banyak belajar dengan menggunakan seluruh anggota tubuh mereka, mulai 108 dari merasakan, bergerak, menyentuh, membaui, menjelajah, mengamati, mengira-ngira dan lainnya.
- 9) Memiliki daya konsentrasi yang pendek Anak-anak pada usia dini memang memiliki rentang focus dan perhatian yang sangat pendek dibandingkan pada remaja ataupun orang dewasa. Perhatian anak-anak usia dini akan mudah sekali teralihkan pada hal lainnya, khususnya yang dapat menarik perhatiannya. Sehingga sebagai pendidik, baik guru ataupun orang tua penting sekali untuk memperhatikan hal ini dalam menyampaikan sebuah pembelajaran penting. Pembelajaran yang baik dapat dilakukan melalui pendekatan yang lebih bervariasi serta menyenangkan sehingga tidak mengharuskan anak terpaku di tempat yang lama yang malah akan membuatnya bosan dan pembelajaran tidak masuk kedalam otak anak. Jadi, harus berpandai mengalihkan konsentrasi anak dengan hal yang menarik agar anak bisa konsentrasi dengan baik walaupun pada anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang pendek tetapi

dapat kita selangi dengan es briket agar anak tidak bosan, tidak jenuh dan tidak mudah capek.

- 10) Bagian dari makhluk sosial Anak akan senang jika bisa diterima serta berada di dalam lingkungan teman-teman sebayanya. Mereka senang melakukan kerja sama serta saling memberikan semangat pada teman-teman lainnya. Anak membangun konsep pada dirinya melalui interaksi social yang terjadi di sekolah. Dirinya akan membangun kepuasan melalui sebuah penghargaan diri saat diberikan sebuah kesempatan untuk bisa bekerja sama dengan temantemannya. Untuk itu sebuah pembelajaran dilakukan agar dapat membantu anak di dalam perkembangan penghargaan diri. Hal ini dilakukan melalui penyatuan strategi pembelajaran social.
- 11) Spontan Karakteristik lainnya yang dimiliki anak-anak usia dini adalah sifat yang spontan. Perilaku serta sikap yang biasanya dilakukan pada anak-anak umumnya merupakan sikap asli yang dimiliki mereka tanpa adanya rekayasa. Hal ini dapat terlihat dari anak-anak yang sering kali berbicara ceplas-ceplos tanpa ada sesuatu yang ditutupi. Selain itu, apapun yang diperbuat dan dikatakan anak merupakan refleksi dari apa yang ada di dalam hati serta pikirannya.
- 12) Mempunyai semangat belajar yang tinggi Ketika anak-anak memiliki keinginan yang menyenangkan serta menarik perhatian mereka tentu saja membuat anak akan berusaha untuk terus mencari cara agar

dapat memahami hal-hal yang mereka sangat inginkan. Misalnya ketika anak tertarik dalam bidang mewarnai, maka anak akan terus melakukan kegiatan mewarnai secara berulang-ulang sampai dirinya merasa bisa.

- 13) Kurangnya pertimbangan Anak-anak pada usia dini biasanya kurang dalam mempertimbangkan hal-hal yang akan mereka lakukan kedepannya. Mereka belum mengetahui apakah hal yang dilakukannya tersebut akan berdampak bahaya tau tidak bagi diriya. Misalnya saat bermain benda-benda tajam, mereka lebih tertarik memainkannya dibandingkan dengan mendengarkan nasehat dari orang tua.
- 14) Masa belajar yang paling potensial Masa-masa anak usia dini dapat dikatakan sebagai golden age. Pada periode ini hamper segala 111 potensi yang dimiliki anak akan mengalami masa peka untuk segala tumbuh kembang yang cepat dan hebat. Oleh sebab itu, pada masa-masa ini anak benar-benar membutuhkan stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Pembelajaran dalam masa-masa ini memang menjadi wahana yang memfasilitasi tumbuh dan kembang anak untuk dapat mencapai tahapan yang memang sesuai tugas perdan lainnya. Kembangannya.
- 15) Mudah frustasi Karakteristik anak usia dini lainnya adalah mudah frustasi. Rasa keingin tahuanya yang besar dan berlebih terkadang membuat anak mudah frustasi apabila keingin tahuannya tersebut

tidak segera dituruti. Sikap yang sering kali ditunjukkan saat dirinya merasa frustrasi biasanya diungkapkan dalam bentuk marah, menangis, berteriak, dan lain sebagainya. Demikian beberapa karakteristik yang dimiliki oleh anak-anak usia dini. Tentu saja dengan mempelajari setiap karakter anak, sebagai orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengatasi karakter anak yang cenderung negative serta mampu mengoptimalkannya dalam sisi positif. Karakteristik yang tidak kalah penting dan patut dipahami oleh setiap orang tua maupun pendidik ialah, anak suka meniru dan bermain.

Kedua karakteristik ini sangat dominan mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Suka meniru maksudnya apa yang anak lihat dari seseorang dan sangat mengesankan bagi dirinya, dan bahkan anak tidak mengerti apakah itu baik atau buruk. Yang diketahui anak ialah bahwa yang ia lihat tersebut sangat berkesan bagi dirinya sehingga ia berusaha untuk menirunya. Sedangkan anak suka bermain, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain. Artinya, anak akan mengisi hidup-hidup dalam kesehariannya dengan bermain. Oleh karena itu, dalam konteks ini, orang tua maupun pendidik harus mengisi keseharian belajar anak dengan aktivitas bermain. Dengan dasar inilah muncul istilah belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Hal ini menunjukkan

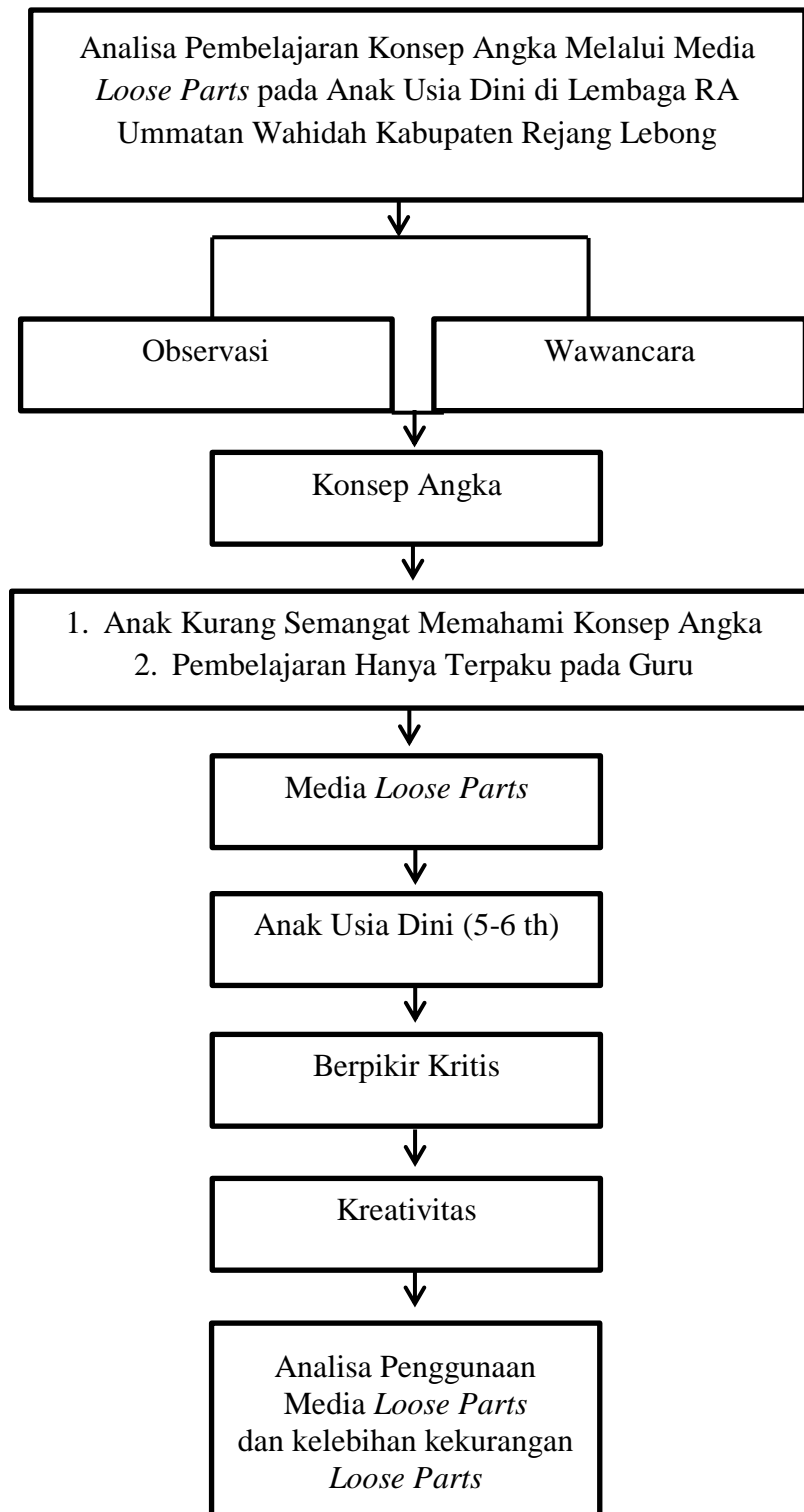
bahwa bermain erat kaitannya dengan dunia anak-anak (Muhammad Fadillah, 2012: 58).

B. Penelitian Relevan

1. Skripsi dari Armita Wibiati, *Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Steam Dengan Media Loose Parts Di Ra Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2021*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan daya kreativitas pada anak usia 4-5 tahun yang masih rendah, kurangnya kemampuan kreativitas anak dalam metode steam dengan media *Loose Parts* pada RA Walisongo Jerakah Tugu Kota Semarang. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada kelompok B di RA Walisongo Jerakah Semarang dapat ditingkatkan melalui penerapan pemanfaatan bahan-bahan lepasan yang berada di sekitar anak.
2. Skripsi Azky Farida, *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2020*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok TK B PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat. Penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan

penggunaan media *Loose Parts* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa). Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dan orang tua perlu menjalin kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Loose Parts* dapat meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki anak, yaitu kreatifitas, konsentrasi, koordinasi tangan, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, penguasaan bahasa dan kosa kata, pemikiran matematika, pemikiran ilmiah, emosional, dan perkembangan sosial anak.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu berada di Talang Rimbo Baru di RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong dan waktu penelitian yaitu pada bulan Desember - Januari 2023.

B. Metode Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2016: 6).

Moleong menjabarkan sebelas karakteristik pendekatan kualitatif yaitu menggunakan latar alamiah, menggunakan manusia sebagai instrumen utama, menggunakan metode kualitatif untuk menjangkau data, menganalisis data secara induktif, menyusun teori dari bawah ke atas, menganalisa data secara deskriptif, berdasarkan fokus, menggunakan kriteria tersendiri untuk memvalidasi data, menggunakan desain sementara, hasil penelitian di rundingkan dan di sepakati bersama oleh manusia yang di jadikan sumber data (Moleong, 2013: 10).

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang berusaha menggambarkan atau mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena

yang diselidiki (Rukajar, 2018: 1). Penelitian ini berupa penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengangkat data yang ada dilapangan. Dalam hal ini peneliti terjun langsung ke lapangan guna mendapat data-data yang valid, dengan cara menggali data atau informasi dari pandangan subyek dan informan dalam bentuk cerita yang terkait dengan judul. Biasanya penelitian ini digunakan untuk melihat fenomena/perilaku yang terjadi secara alamiah di lokasi penelitian .

Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai jenis penelitian yang tidak mengedepankan perhitungan dan angka-angka dalam metode mengolah dan menginterpretasikan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada, dalam penelitian kualitatif metode yang biasa dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mencari informasi dan kejadian yang terjadi untuk mendapatkan data terhadap persoalan yang sebenarnya, berangkat dari data, kemudian diuraian dengan memanfaatkan teori yang ada dan berakhir dengan teori. Maka dapat diasumsikan bahwa sifat dan jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif lapangan.

C. Defenisi Operasional

1. Konsep Angka

Menurut Brunner dalam Mayke mengatakan angka adalah simbol suatu bilangan. Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Oleh karena itu, pada saat kegiatan menghitung sebaiknya anak dilatih menghitung benda-benda nyata, setelah itu baru anak dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan symbol bilangan

2. Media

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam prses mengajar cenerung diartikan sebagai alat-alat garafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal

3. *Loose Parts*

Kashin mengatakan bahwa *Loose Parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, bendabenda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya, pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. *Loose Parts* juga dapat berupa benda-benda daur ulang, misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan, kardus, dsb. Semetara *Loose Parts* juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah

tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut, dsb. *Loose Parts* bisa berupa benda-benda ukuran kecil, sedang dan besar. Bila ditemukan dan dipakai didalam ruang, bisa juga ditemukan dan dipakai diluar ruang.

4. Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 3 tentang system pendidikan nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh arikunto subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Suharsimi, 2019: 120). Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang peneliti amati.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajah obyek/situasi sosial yang diteliti.

Berdasarkan kutipan diatas, sumber data dalam penelitian ini adalah Guru dan Santri RA Ummatan Wahidah kelas A dan B.

E. Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka. Sementara sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh, merupakan hasil pencatatan baik yang berupa fakta dan angka yang dijadikan bahan untuk menyusun informasi (Suharsimi, 2019: 129). Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari sumbernya, diamati kemudian dicatat untuk pertama kalinya (Sugiyono, 2018: 456). Data primer adalah data atau informasi yang didapatkan dari sumber pertama baik individu maupun kelompok seperti hasil wawancara dengan guru di RA Ummatan Wahidah.

2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapatkan dari sumber yang kedua. Data sekunder merupakan data primer yang sudah diolah lebih lanjut serta disajikan oleh yang mengumpulkan data maupun pihak lain atau data penunjang yang sangat diperlukan dalam penelitian ini (Sugiyono, 2018: 456). Pada penelitian ini data penunjang yang sangat diperlukan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini data didapatkan dengan dua sumber

tertulis maupun sumber tidak tertulis. Data yang diperoleh melalui sumber tertulis berupa dokumen-dokumen resmi seperti buku dan journal. Sedangkan data tidak tertulis diperoleh melalui wawancara dan tanya jawab.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data yang utama adalah observasi, wawancara mendalam studi dokumentasi, dan interview. Metode dan teknik yang dipilih perlu disesuaikan dengan masalah yang diteliti atau data yang ingin diperoleh, demikian pula dengan kondisi sumber data (*respondent*) dan juga perlu mempertimbangkan petugas yang akan mengambil data (*interviewer*) (Sugiyono, 2015: 293).

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan melalui :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar,

siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, dan lain-lain sebagainya. Jenis observasi yang dilakukan yaitu observasi non partisipatif yang dimana pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dan hanya berperan mengamati saat kegiatan sedang berlangsung

Dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu cara dalam pengumpulan data secara langsung melalui pengamatan panca indra yang kemudian diadakan pencatatan-pencatatan. Dengan menggunakan observasi, peneliti dapat menghimpun data dengan cara pengamat langsung di lapangan.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif. Peneliti menggunakan observasi ini untuk mengamati secara langsung di lapangan, terutama data tentang pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan serta solusi yang diberikan dalam menghadapi santri yang dijadikan objek penelitian yang ada di RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2015: 293).

Dengan demikian wawancara adalah suatu alat pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan. Dengan wawancara peneliti akan dapat menggali informasi tidak saja apa yang diketahui melalui pengamatan tetapi juga apa yang tersembunyi di dalam diri subjek penelitian. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara kepada informan, sebagai acuan pedoman bagi peneliti untuk laporan akhir dari penelitian ini.

Adapun teknik wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yaitu bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Sehingga dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan tertulis, lengkap dengan alternatif jawabannya. Dengan wawancara terstruktur ini setiap informan mendapatkan pertanyaan yang sama, kemudian pengumpul data mencatatnya. Wawancara terstruktur ini, bisa menggunakan beberapa pewawancara untuk pengumpul data. Penulis mengadakan wawancara dengan Kepala RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong, guna mendapatkan informasi tentang segala hal yang berkaitan dengan pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan.

Selanjutnya penulis mengadakan wawancara kepada kepala sekolah dan guru RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong tentang proses pembelajaran konsep angka pada pembinaan hafalan Al-Quran di RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong. Wawancara terstruktur

digunakan dengan alasan agar proses wawancara lebih terarah, mempunyai batasan-batasan dalam pengumpulan data. Wawancara terstruktur dilaksanakan dengan efektif, artinya dalam kurun waktu yang singkat dapat diperoleh data sebanyak-banyaknya. Menggunakan bahasa yang jelas dan terarah. Suasananya rileks agar data yang diperoleh data yang objektif dan dapat dipercaya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama untuk mengungkap data yang bersifat administratif dan data kegiatan yang bersifat dokumentasi. Dalam pendokumentasian ini, data yang diambil tentang dokumen-dokumen apa saja yang ada hubungannya dengan yang dikaji oleh peneliti, mulai dari data tentang Profil, Visi Misi RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong, Daftar Jumlah Guru dan Siswa, Prestasi Santri, dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesaikannya skripsi ini.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah peralatan atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah pekerjaannya dan menghasilkan hasil yang lebih baik, lebih akurat, sistematis, dan komprehensif yang lebih mudah ditangani. Untuk menyempurnakan instrumen yang diperoleh, penelitian ini menggunakan metodologi penelitian berbasis alat atau

instrument. Instrument penelitian mencakup: 1) Observasi, 2) Wawancara, dan 3) dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan pada siswa dan guru sebagai subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media *Loose Parts*.

Tabel 3.1
Sumber Data Observasi

No	Objek Observasi	Lokasi	Informasi Yang Diperoleh
1	Guru Kelas B5 dan B6 Ummatan Wahidah	Kelas B5 dan B6	Proses pembelajaran
2	Siswa/I Ummatab Wahidah	Kelas B5 dan B6	

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah RA Ummatan Wahidah untuk mendapat kan analisis penggunaan media *Loose Parts*.

Tabel 3.2
Sumber Data Informan Penelitian

No	Jabatan	Kode	Jumlah
1	Kepala Sekolah Ummatan Wahidah	KS. U	1 Orang
2	Guru Kelas B5 Ummatan Wahidah	GU. B5	2 Orang
3	Guru Kelas B6 Ummatan Wahidah	GU. B6	2 Orang

Berikut ini penulis membuat pedoman dan kisi instrument penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara

Variabel	Sub Variabel	Indikator
<p>Analisa Pelajaran Konsep Angka Melalui Media <i>Loose Parts</i> pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Lembaga RA Ummatan Wahidah Kabupaten Rejang Lebong</p>	1. Konsep Angka	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Konsep Angka ✓ Kelebihan dan kekurangan konsep angka
	2. Media	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Media ✓ Jenis Media
	3. <i>Loose Parts</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Loose Parts</i> ✓ Komponen <i>Loose Parts</i> ✓ Manfaat <i>Loose Parts</i> ✓ Tahapan Penggunaan <i>Loose Parts</i> ✓ Tahap eksplorasi ✓ Tahap eksperimen ✓ Tahap kreatif ✓ Tahap edukasi ✓ Tahap perkembangan

Berikut ini kisi-kisi instrumen penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi Kisi Instrumen Penelitian

No	Fokus Masalah	Aspek	Indikator	Pertanyaan	Sumber data
1	Analisa Pelajaran Konsep Angka Melalui Media <i>Loose Parts</i> pada Anak Usia Dini di Lembaga RA Ummatan Wahida Kabupaten Rejang Lebong	Konsep Angka	Konsep Angka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang anda ketahui tentang konsep angka? 2. Apa anda tau jenis jenis metode pengembangan kemampuan mengenal konsep angka? 3. Apa tujuan dilaksanakan pelajaran konsep angka? 4. Apa fungsi pelajaran konsep angka? 	Guru dan Kepala Sekolah
			Kelebihan dan kekurangan konsep angka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada kendala yang dialami saat pelaksanaan pelajaran konsep angka? 2. Bagaimana cara anda mengatasi kendala tersebut? 3. Apakah dewan guru dan staf ikut mendukung pelaksanaan pelajaran konsep angka menggunakan media <i>Loose Parts</i>? 4. Apa kekurangan dan kelebihan pelajaran konsep angka? 	Guru
		Media	Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda menggunakan media saat pembelajaran? 2. Apa saja kriteria pemilihan media pembelajaran? 	
			Jenis Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media apa yang anda gunakan saat pembelajaran? 2. Apakah anda menggunakan media <i>Loose Parts</i>? 	
		<i>Loose Parts</i>	<i>Loose Parts</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang anda ketahui tentang <i>Loose Parts</i>? 2. Apakah media <i>Loose Parts</i> sudah diterapkan di sekolah dan sejak kapan diterapkan di RA Ummatan Wahidah? 3. Bagaimana pelaksanaan media <i>Loose Parts</i>? 	Guru dan Kepala Sekolah

				4. Apakah anak-anak senang menggunakan media <i>Loose Parts</i> ?	
		<i>Loose Parts</i>	Komponen <i>Loose Parts</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja bentuk-bentuk media <i>Loose Parts</i> yang digunakan di RA Ummatan Wahidah? 2. Apa saja yang anda lakukan untuk mendukung pelaksanaan media <i>Loose Parts</i>? 	Guru dan Kepala Sekolah
		<i>Loose Parts</i>	Manfaat <i>Loose Parts</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa manfaat dan tujuan media <i>Loose Parts</i>? 2. Apakah <i>Loose Parts</i> berdampak pada siswa? 	Guru dan Kepala Sekolah
			Tahapan Penggunaan <i>Loose Parts</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana strategi anda menggunakan Media <i>Loose Parts</i> dalam pelajaran konsep angka? 2. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media <i>Loose Parts</i>? 3. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap eksperimen dalam pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media <i>Loose Parts</i>? 4. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media <i>Loose Parts</i>? 5. Bagaimana anda melaksanakan tahap edukasi pada pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media <i>Loose Parts</i>? 6. Apa kelebihan dan kekurangan media <i>Loose Parts</i>. 	Guru

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2015: 246).

Jadi dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis hasil observasi, transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang telah dihimpun oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang telah diteliti untuk dilaporkan. Penulis memproses data-data yang telah dikumpulkan melalui Wawancara, Observasi, Catatan Lapangan, dan Dokumen. Kemudian data dianalisa sedemikian rupa sehingga menjadi paparan data yang mudah dipahami dan kemudian diolah dengan pendekatan kualitatif.

Sewaktu menganalisis data-data yang bersifat kualitatif tersebut peneliti menggunakan teknik analisis data di lapangan Model Miles and Huberman yaitu sebagai berikut:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin

lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu.

Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Jadi reduksi data ini merupakan suatu penyederhanaan data yang telah terkumpul agar lebih mudah dipahami oleh peneliti (Sugiyono, 2015: 338).

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

3. *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2015: 345).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

1. Sejarah Berdirinya RA Ummatan Wahidah Curup

Secara kronologis sejarah berdirinya RA Ummatan Wahidah Curup dapat dideskripsikan sebagai berikut. Awalnya dari majlis taklim bapak-bapak berinisiatif ingin mendirikan sebuah lembaga pendidikan Islam, karena sekitar pada tahun 1994/1995 di Rejang Lebong pendidikan Islam masih minim. Oleh karena itu digagaslah sebuah ide yaitu oleh Bapak H. Nazarudin, Bapak Heri Mulyadi, dan Bapak Drs. Hanafi untuk memulai membangun pendidikan tingkat anak usia dini dan dimulai dengan mendirikan yayasan yang bernama yayasan As Salam.

Tepatnya pada tanggal 15 Juli 1995 berdirilah RA Ummatan Wahidah Curup, dengan kepala sekolah yang pertama Bapak M. Sikun dan tenaga pendidik saat itu ialah Desiana, Ratna Wilis, Sri Sukenti, Ratna Khair Yunita, Subaria, dan Kunnaini serta peserta didik dengan jumlah 25 siswa. Kegiatan belajar mengajar saat itu dilaksanakan di Balai Desa Timbul Rejo, di tahun kedua mendapatkan tanah wakaf dari Bapak H. Udin Nanggalo dan mulai melaksanakan pembangunan serta berkembang sampai saat ini.

2. Letak Geografis

RA Ummatan Wahidah Curup terletak di Jalan Letjend. Suprpto No. 90. Talang Rimbo Baru, Kecamatan. Curup Tengah, Kabupaten. Rejang Lebong Provinsi. Bengkulu. Meskipun ada beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini seperti halnya Taman Kanak-Kanak (TK), namun

keberadaan RA Ummatan Wahidah Curup sangat dibutuhkan oleh masyarakat sekitar desa Talang Rimbo Baru ataupun luar desa Talang Rimbo Baru dengan ciri khas keagamaannya dan dengan metode pembelajaran anak usia dini dengan muatan berbahan *Loose Parts*.

3. Sistem Pendidikan

Waktu belajar di RA Ummatan Wahidah Curup ialah selama dua tahun. Untuk anak yang mulai sekolah pada umur 4-5 tahun hingga pada sesi awal hendak masuk pada kelompok kelas A, serta tahun 5-6 tahun masuk pada kelompok kelas B. RA Ummatan Wahidah Curup pula menerima siswa yang tiba dari lembaga lain buat melanjutkan pada kelompok kelas B ataupun umur 4-5 tahun kelompok A.

Kurikulum RA Ummatan Wahidah Curup memakai kurikulum 13 dengan menyusun cakupan modul pendidikan setiap KD yang hendak diinformasikan kepada anak sepanjang setahun lewat aktivitas bermain. Metode menyusun serta meningkatkan modul pendidikan dilihat di pedoman penataan K13. Rencana Penerapan Pendidikan Mingguan(RPPM) disusun buat pendidikan sepanjang satu pekan. RPPM dijabarkan dari program semester. RPPM berisi KD yang diseleksi, modul pendidikan, serta rencana aktivitas.

Rencana penerapan pendidikan setiap hari(RPPH) merupakan perencanaan program setiap hari yang dilaksanakan oleh pendidik pada tiap hari ataupun cocok dengan program lembaga. Komponen RPPH, antara lain,

tema/ sub tema/ sub- sub tema, alokasi waktu, hari/ bertepatan pads, aktivitas pembukaan, aktivitas inti, serta aktivitas penutup.

4. Profil Sekolah

a. Data Umum Lembaga

NPSN	: 69731581
NSS	: 101217020004
Nama Sekolah	: RA Ummatan Wahidah
Akreditasi	: B
Jenjang	: TK
Status	: Swasta
Waktu Belajar	: Senin s/d Kamis Jam 07.00-10.30 WIB, Jum'at dan Sabtu Jam 07.00-10.00 WIB

b. Alamat Lembaga

Jalan	: Letjend. Suprpto NO. 90
Desa/Kelurahan	: Talang Rimbo Baru
Kecamatan	: Curup Tengah
Kabupaten	: Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
Kode Pos	: 39112
Email	: ra.ummatan@gmail.com
Lintang	: 1-2.4066711306781343
Bujur	: 102.68474578857422

5. Visi, Misi, dan Tujuan RA Ummatan Wahidah Curup

Setiap lembaga maupun institusi dalam melakukan kegiatannya senantiasa bertumpu pada garis-garis besar kebijakan yang sudah diresmikan. Diantara garis besar tersebut yang dijadikan panduan dalam tiap usaha yang dilakukan merupakan visi, misi serta tujuan yang diimplementasikan oleh lembaga ataupun institusi tersebut. Visi, misi serta tujuan RA Ummatan Wahidah Curup selaku berikut:

a. Visi

Adapun visi RA Ummatan Wahidah Curup, sebagai berikut:
 "Terwujudnya generasi Qur'ani yang Rabbani, sehat, cerdas, beradab, berkarakter, dan berakhlakul karimah".

b. Misi

Adapun misi RA Ummatan Wahidah Curup, sebagai berikut:

- 1) Mendidik anak usia prasekolah (4-6 tahun);
- 2) Menanamkan kecintaan kepada Allah dan Rasul-Nya sejak dini;
- 3) Menjadikan anak sholeh dan sholehah yang terbebas dari buta huruf Al-Qur'an dan terbebas dari buta huruf aksara;
- 4) Membiasakan perilaku hidup sehat;
- 5) Menjadikan anak cerdas dan berkualitas;
- 6) Membentuk kepribadian, memiliki aqidah dan akhlak mulia, serta fisik sehat dan kuat.

c. Tujuan

Adapun visi RA Ummatan Wahidah Curup, sebagai berikut:

- 1) Menjadi sekolah yang berkualitas sehingga menjadikan generasi Qur'ani yang Robbani beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT:
- 2) Memiliki pembiasaan- pembiasaan yang baik seperti yang dicontoh Rosulullah SAW;
- 3) Terbiasa membaca Al-Qur'an;
- 4) Terbiasa dengan pola hidup sehat;
- 5) Menjadikan anak yang mampu berpikir kreatif melalui kematangan 6 aspek perkembangan (nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni).

B. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian di lapangan, maka peneliti memperoleh data-data mengenai masalah strategi pembelajaran konsep angka menggunakan media *Loose Parts* dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Ummatan Wahidah dan kelebihan serta kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka.

1. Bagaimana pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah?

Usia dini adalah masa yang tepat untuk mengenalkan konsep angka, karena pada masa ini anak sangat peka terhadap rangsangan dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Mengenalkan konsep angka dapat dilakukan dengan berbagai jenis kegiatan bermain. Pengenalan konsep angka bertujuan agar anak dapat mengenal dasar-dasar dalam pembelajaran

berhitung, selain itu memiliki fungsi yang cukup beragam diantaranya adalah agar anak mampu mengetahui angka dengan aktivitas konkrit.

Sebagaimana dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh ibu ES mengatakan:

“Konsep angka merupakan sesuatu yang dapat kita kaitkan dengan lambang bilangan atau angka, Tujuan dilaksanakan pelajaran konsep angka adalah agar konsep angka dalam matematika yang kita kenalkan menjadi menyenangkan sejak dini. Untuk fungsi pelajaran konsep angka adalah agar anak mampu berpikir secara logika anak sendiri.”

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu EM bahwa beliau mengatakan:

“Yaitu dengan cara membilang jumlah benda dengan angka dan mengitung lambang bilangan untuk mengajak anak belajar berdasarkan konsep yang benar untuk membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain”.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan ibu ST beliau mengatakan:

“Konsep angka yaitu kumpulan benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. tujuannya yaitu agar anak dapat belajar mengenal angka melalui berbagai metode. fungsinya yaitu untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan SD”.

Hal tersebut juga sesuai dengan pemaparan yang disampaikan oleh ibu

AY mengatakan:

“Konsep angka yaitu kumpulan benda yang dapat memberikan sebuah pengertian angka untuk anak yang bertujuan agar anak dapat belajar mengenal angka melalui berbagai metode. dan fungsinya ialah untuk mempersiapkan anak sedari kini untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Selain memiliki tujuan dan fungsi, pembelajaran konsep angka juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dialami dalam

pelaksanaannya. Kelebihannya antara lain dapat digunakan berulang-ulang, biaya pembuatan lebih murah, ukurannya kecil sehingga dapat digunakan oleh anak dengan mudah serta dapat disimpan dalam waktu yang cukup lama. Sedangkan kekurangannya adalah mencakup hambatan saat anak tidak mau mengikuti pembelajaran dengan konsep angka.

Sebagaimana hasil wawancara yang disampaikan oleh ibu ES:

“Kekurangannya konsep angka yaitu bahwa anak-anak kebingungan memahaminya dan kelebihan yaitu anak mampu menghitung dengan benar dan percaya diri”.

Selanjutnya hasil wawancara yang disampaikan juga oleh dengan ibu

EM mengatakan:

“Kekurangannya yaitu anak suka terbaik dalam dalam penulisan angka dan nasal sebut. Kelebihannya anak dapat menghitung jumlah bilangan pada angka-angka”.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan ibu ST beliau

mengatakan:

“Kelebihan, anak dapat lebih mudah mengenal angka dan untuk mempermudah anak dalam mempersiapkan kejenjang berikutnya. Kekurangan jika kita tidak menggunakan media yang nyata anak akan kesulitan ketika berpikir saat menghitung benda”.

Hal tersebut juga sesuai dengan pemaparan yang disampaikan oleh ibu

AY mengatakan:

“Dalam pembelajaran konsep angka terdapat kekurangan yaitu sering tebalik pada penulisan bilangan angka kelebihan anak mudah berhitung”.

Anak usia dini sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali berbagai pengetahuan baru, serta memiliki rasa ingin tahu yang

tinggi. Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan permainan media *Loose parts*. Media permainan loose parts merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan media permainan *loose parts* dikenalkan pada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak. Salah satu dari potensi perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif anak, dan *loose part* merupakan suatu media bahan untuk mengajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya, bahan ajar loose part dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek.

Media *Loose Parts* adalah media yang digunakan untuk mempermudah anak usia dini dalam memahami pembelajaran konsep angka. *Loose Parts* merupakan material lepasan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dijejer, disusun, dirangkai, dirancang kembali, dan masing-masing dapat dikembalikan pada fungsi material semula, digunakan bersama dalam berbagai cara tanpa ada aturan yang spesifik. Bentuk media *Loose Parts* yaitu bahan alam. plastik, logam, kayu & bambu, benang & kain, kaca keramik, dan bekas kemasan.

Hal ini senada dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh ibu ES

beliau mengatakan:

“Loose part merupakan bahan alam yang mudah kita dapatkan di lingkungan sekitar. batuan-batuan, plastik, bamboo. kayu. manik-manik, daun, sedotan, ranting, botol bekas dll”.

Selanjutnya juga hasil wawancara dengan ibu EM beliau mengatakan

juga bahwa:

“*Loose Parts* yaitu barang/bahan bekas yang dapat digunakan berulang-ulang dan dapat di pindahkan, dibawa, disusun, dan dirancang menjadi sesuatu bentuk untuk pembelajaran, yaitu bentuknya ada panjang, bulat, segitiga, segi empat. seperti kancing baju, batu-batuan, tutup botol bekas, botol bekas, biji-bijian, kacang-kacangan. stik es krim, cangkir aqua bekas, sedotan, kayu, ranting, daun, bunga, pasir, kain, tali, cangkang kerang, sendok plastic bekas, plastisin, lilin, kardus, kotak susu bekas, dan lain-lain”

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan ibu ST beliau

mengatakan:

“Media yang biasanya berasal dari bahan alam yang dapat disusun, dirangkai, dipindahkan, di gabungkan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak berupa biji-bijian, tutup botol, kancing baju, kayu batang, ranting, stik es krim, atau barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi”.

Hal tersebut juga sesuai dengan pemaparan yang disampaikan oleh ibu AY mengatakan:

“Bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, disatukan kembali dengan berbagai cara batu-batuan, sedotan, botol bekas, tuutp botol bekas, pasir, kain, ranting, kayu, kertas, daun, bunga, tali, kulit buah, cangkang, biji-bijian, stik ice krim, sendok kecil plastic dll”.

Dari hasil wawancara tersebut dapat peneliti simpulkan tujuan pembelajaran dengan media bahan *loose part* adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang

bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkreaitivitas dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna.

Melalu media permainan loose parts ini, anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru atau orang tua harus mampu memberikan stimulus menggunakan media dan alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan anak, menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang selalu mencintai dan menghargai lingkungan.

Media *Loose Parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Ummatan Wahidah dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose Parts*. Baik tahapan pada anak maupun tahapan pada peran guru. Anak menjadi sangat antusias, bersemangat saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak begitu bersemangat dan antusias melakukan kegiatan eksplorasi

terhadap berbagai komponen yang ada di sekitarnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu ES beliau mengatakan bahwa:

“Pada tahap eksplorasi dalam pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media *Loose Parts* menyenangkan untuk anak-anak.”

Demikian pula hasil wawancara dengan ibu EM beliau mengatakan bahwa:

“Anak-anak akan lebih mudah memahami konsep angka dengan menghitung jumlah benda *Loose Parts*.”

Hal tersebut juga dinyatakan oleh Ibu ST selaku guru kelas mengatakan:

“Anak lebih mudah memahami konsep angka. Eskplorasi anak lebih berekspresi dan sangat antusias menjelajahi bendabenda atau komponen-komponen yang sudah disediakan. Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa.”

Sebagaimana juga Ibu AY juga mengatakan:

“Pada tahap eksplorasi anak anak lebih mudah memahami konsep angka karena anak-anak belajar sambil bermain”.

Anak-anak juga sangat bersemangat dan antusias ketika melakukan kegiatan eksperimen dari berbagai benda atau komponen *Loose Parts* yang sudah anak eksplorasi sebelumnya. Terlebih ketika guru sudah menyiapkan berbagai invitasi dan provokasi terkait yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan terarah dalam melakukan kegiatan eksperimen. Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahap eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat

sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak dan imajinasi anak berkembang pada tahap ini (Siantajani, 2020:79).

Sebagaimana juga hasil wawancara dari Ibu ES beliau mengatakan bahwa:

“Saat berada pada tahap eksperimen dalam pembelajaran konsep angka menggunakan media *Loose Parts* anak-anak antusias dan bahagia karena antusias untuk membuat angka dengan berbagai macam bahan *Loose Parts* .”

Demikian pula wawancara dengan ibu EM RA bahwa beliau mengatakan:

“Pada tahap percobaan anak-anak sangat bahagia, menyenangkan, mengasyikan, dan tidak ada keterpaksaan dalam menyusun aneka bahan *Loose Parts* dalam bentuk konsep angka, anak-anak sangat antusias dan percaya diri ketika melakukan berbagai eksperimen, mereka tidak putus asa ketika percobaan pertamanya yang dirasa belum sesuai dengan keinginan mereka”.

Sedangkan juga wawancara menurut Ibu AY beliau mengatakan bahwa:

“Pada tahap eksperimen, anak lebih fokus dan melatih konsentrasi anak, anak-anak juga senang mencoba praktik percobaan, , anak-anak sangat antusias melakukan berbagai eksperimen atau percobaan-percobaan dengan menggunakan berbagai komponen yang sudah anak amati”

Hal ini juga dinyatakan oleh Ibu ST dan Ibu AY RA Ummatan

Wahidah mengatakan:

“Saat berada pada tahap eksperimen dalam pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media *Loose Parts* anak-anak lebih terlihat bahagia dan menyenangkan”

Anak yang sudah melakukan berbagai kegiatan eksperimen akan masuk ke tahap selanjutnya dari penggunaan media *Loose Parts* yaitu tahap kreatif. Anak mendapatkan kesempatan yang luas untuk membuat berbagai

karya atau menghasilkan berbagai produk sesuai dengan apa yang anak inginkan dengan menggunakan berbagai komponen yang anak pilih berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan sehingga anak sangat bersemangat untuk membuat karya dalam pembelajaran konsep angka.

Sebagaimana hasil wawancara yang disampaikan oleh ibu ES beliau mengatakan:

"Pada saat anak berada pada tahap kreatif imajinasinya menjadi berkembang, guru melaksanakan tahapan perkembangan dimana ketika anak sedang fokus mengembangkan ide pikirannya disitu guru melakukan kegiatan dokumentasi dan penilaian".

Selanjutnya juga hasil wawancara dengan ibu EM beliau mengatakan yaitu:

"Anak dapat menyampaikan dan menekspresikan ide-ide yang dimiliki anak dapat disalurkan melalui media *Loose Parts*, mereka dapat membuat berbagai bentuk angka sesuai dengan arahan guru".

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan ibu ST beliau mengatakan:

"Anak-anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media *Loose Parts* mengeluarkan ide-ide yang dimiliki".

Hal tersebut juga sesuai dengan pemaparan yang disampaikan oleh ibu AY mengatakan:

"Anak-anak saat berada pada tahap kreatif dalam pembelajaran konsep angka potensi yang dimiliki anak dapat tersalurkan, anak mulai merencanakan atau merancang dan membuat berbagai bentuk angka yang mereka inginkan".

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pada sebelumnya sudah diuji coba pada tahap eksperimen. Anak mulai merencanakan atau merancang dan membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai komponen

yang sudah diuji coba sebelumnya. Anak sangat antusias dan berusaha untuk menghasilkan sesuatu sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, setelah itu guru melakukan tahap edukasi dengan mengenalkan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang kepada anak, dan biasanya guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak untuk membuat peraturan sebelum melakukan kegiatan main. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti melihat bahwa ketika guru mengingatkan waktu bermain sudah habis, anak secara langsung membereskan seluruh komponen yang ada di sekitarnya dan menyimpan komponen tersebut pada tempatnya.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu ES bahwa beliau mengatakan :

“Sebelum memulai pelajaran guru memberi contoh kepada anak, menjelaskan cara-caranya, kemudian memberi penguatan dalam pembelajaran,, barulah anak dapat meniru angka sesuai bahan yang di pilih atau membuat angka sendiri setelah bermain anak-anak dapat diarahkan memberes mainan nya sendiri agar bertanggung jawab atas apa yang sudah dilakukan.

Demikian pula wawancara dengan ibu EM beliau mengatakan yaitu bahwa:

“Dengan cara memberikan contoh terlebih dahulu di papan tulis dengan menulis angka dan berhitung lalu anak belajar membuat angka dari *Loose Parts* kemudian baru menulis didalam buku tulis, setelah itu anak dapat secara mandiri membersihkan sisa bermain nya”.

Hal tersebut juga dinyatakan oleh Ibu ST beliau mengatakan yaitu bahwa:

“Memberikan contoh atau menggunakan media tulisan, gambar, tulisan angka menghitung, , belajar membuat angka, dan tahap edukasi ini guru mengarah kan anak untuk membersihkan sisinya”.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu AY beliau juga mengatakan:

“Memberikan media tulisan anak menghitung, belajar membuat angka dari *Loose Parts* kemudian ditulis dibuku tulis, setelah itu baru anak-anak mempraktekkan sesuai bentuk yang disampaikan guru. setelah selesai membuat angka dari bahan *Loose Parts* baru guru mengarahkan bertanggung jawab untuk membersihkan apa yang sudah ia pakai”.

Metode bermain menggunakan permainan *loose parts* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media loose parts, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Dengan bermain *loose parts* anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa waktu kegiatan bermain *Loose Parts* habis, guru mengarahkan anak untuk segera membereskan dan menyimpan barang atau komponen pada tempatnya. Anak-anak dengan bersemangat dan saling membantu sama lain membereskan seluruh

komponen *Loose Parts* yang ada di sekitar anak dan kemudian menyimpannya dengan rapi.

2. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka di RA Ummatan Wahidah?

Loose Parts merupakan jenis permainan edukatif anak berupa bahan-bahan terbuka, dapat disatukan, dapat dipisahkan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain. Kelebihan dari media *Loose Parts* yaitu terjangkau, mudah didapat, dan bisa meminimalisir sampah. Selain itu, kelebihan lain dari penggunaan media *Loose Parts* bagi anak usia dini diantaranya memberikan kesempatan pada anak untuk bermain banyak hal, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada. Dengan kata lain, kemampuan anak akan bertambah dari yang awalnya hanya meniru berubah menjadi seorang penemu.

a. Kelebihan

Sebagaimana pernyataan dari ibu ST selaku guru kelas kelompok

B5 menyatakan bahwa:

“Kelebihan menggunakan bahan media *Loose Parts* ini yaitu menggunakan berbagai warna yang menarik dalam kegiatan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran konsep angka, sehingga anak-anak lebih antusias untuk menggunakan bahan berwarna tersebut untuk memahami angka-angka yang dibuatnya nanti”.

Kemudian Ibu AY juga menambahkan kembali, beliau menyatakan bahwa:

“Adapun kelebihan dari media *Loose Parts* ini yaitu dapat menjadi salah satu strategi atau alternatif pembelajaran untuk dapat mengembangkan keterampilan dan cara berpikir dalam memahami bentuk-bentuk angka, sehingga media *Loose Parts* ini sangat cocok untuk anak usia dini,”

Kemudian ibu ES juga menyatakan kelebihan pembelajaran konsep angka menggunakan media *Loose Parts* beliau mengatakan:

“Kelebihannya yaitu yang pertama dapat menstimulasi anak untuk bisa memecahkan masalah melalui media *Loose Parts* dan melatih fisik motorik anak dikarenakan anak bergerak terus, kedua bahan yang dipakai mudah didapat dan lebih ekonomis karena banyak macam dan jenisnya, dan yang ketiga memudahkan anak dalam membilang bentuk-bentuk angka”.

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu EM juga beliau mengatakan:

“Bahan *Loose Parts* ini mudah ditemukan dan menggunakan berbagai cara yang digunakan sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi untuk peserta didik dikarenakan bahan *Loose Parts* ini memiliki bentuk, tekstur dan jenis-jenis yang bermacam-macam oleh karena itu anak-anak bisa membuat karya yang unik dan menarik, sehingga ini menjadi salah satu kelebihan dari media *Loose Parts* tersebut”.

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu kepala sekolah Ibu PG mengatakan:

“Pembelajaran konsep angka dengan menggunakan media *Loose Parts* memiliki kelebihan yaitu banyak menggunakan atau memanfaatkan bahan-bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekitar yang mudah ditemukan sehingga dapat menghemat biaya dan memudahkan anak membentuk angka-angka, contoh bahan yang sering dipakai dalam media pembelajaran ini yaitu lidi, tutup botol, daun-daun kering, batu-batuan, ranting, pasir, botol bekas, tali dan lain-lainnya”.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak kelebihan dan manfaat dalam menerapkan pembelajaran konsep angka

menggunakan media *Loose Parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini karena peserta didik bisa bebas berkreasi sesuai dengan imajinasinya menciptakan sebuah karya yang unik dan menarik melalui bahan *Loose Parts* yang mereka temukan. Tidak hanya disekolah, dirumahpun peserta didik bisa memanfaatkan bahan alam dilingkungan sekitarnya untuk belajar, jadi mereka bisa menghabiskan waktu bermain bersama orang tua. Selain mempunyai kelebihan, pembelajaran konsep angka menggunakan media *Loose Parts* juga memiliki kekurangan.

b. Kekurangan

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran konsep angka juga mempunyai kekurangan atau kendala yang dihadapi sekolah dan guru, media *Loose Parts* bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Metode ini pada umumnya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang harus disiapkan secara baik karena media ini bukan saja berbentuk barang tetapi bisa berbentuk jenis permainan yang wajib dikuasai pengajar agar pembelajaran berjalan dengan baik. Jika pengajar tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Sebagaimana pernyataan dari ibu ST selaku guru kelas kelompok B5 menyatakan bahwa:

“Dalam menggunakan media *Loose Parts* ini memerlukan perhatian yang khusus dari guru terhadap anak-anak, dan dikarena pada saat anak-anak menggunakan media *Loose Parts* ini seperti contohnya penggunaan manik-manik, jika tidak diperhatikan

takutnya manik-manik dapat tertelan atau dimakan oleh anak-anak. Serta kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar”.

Kemudian Ibu AY juga menambahkan kembali, beliau menyatakan bahwa:

“Selain mempunyai kelebihan, media *Loose Parts* ini mempunyai kekurangan yaitu saat anak-anak menggunakan contoh media yang keras seperti batu, maka guru harus memperhatikan anak-anak jika tidak, anak-anak akan melempar batunya ketemannya sehingga takut melukai anak-anak yang lain, jadi harus memerlukan perhatian dari gurunya supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan”.

Kemudian ibu ES juga menyatakan kekurangan pembelajaran konsep angka menggunakan media *Loose Parts* beliau mengatakan:

“Kekurangannya yaitu harus mendapatkan perhatian khusus saat penggunaan bahan *Loose Parts* seperti penggunaan bahan dari lidi, dikarenakan jika tidak diawasi anak-anak akan bermain lidi ketemannya takutnya nanti lidi menusuk pada mata temannya”.

Selanjutnya hasil wawancara dari ibu EM juga beliau mengatakan bahwa:

“Pada media *Loose Parts* ini terdapat kekurangan dalam penggunaan bahannya contoh penggunaan bahan dari ranting, karena bahan ranting cepat patah dan habis, kemudian bahan dari ranting ini banyak hama dan rayap dirantingnya, jadi harus memilih bahan yang tidak cepat dimakan rayap”.

Hal tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu kepala sekolah Ibu PG mengatakan:

“Dalam penggunaan media *Loose Parts* terdapat kekurangan yaitu memerlukan persiapan yang matang demi tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga para guru perlu mempersiapkan lebih awal sesuai dengan kebutuhan menurut rpph, supaya pembelajaran berjalan dengan sesuai perkembangan anak”.

Dapat peneliti simpulkan bahwa *Loose Parts* tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *Loose Parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media *Loose Parts* perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Pendidik perlu melakukan pengarahannya yang mendukung anak usia dini untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain.

Loose Parts mempunyai berbagai kelebihan dalam penggunaannya. yaitu

- a. Digunakan dalam berbagai kegiatan
- b. Tidak habis dalam sekali pakai
- c. Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat
- d. Dapat menstimulasi perkembangan anak
- e. Memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya
- f. Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- g. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
- h. Lebih hemat dan mudah didapat

i. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

Loose Parts juga memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak
- b. Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

C. Pembahasan

1. Bagaimana pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah?

Dalam pengenalan konsep angka ke anak diperlukan kegiatan pembelajaran yang tepat untuk anak. Kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini yang dilakukan melalui prinsip belajar melalui bermain dan bermain melalui belajar. Melalui belajar melalui *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, karena bermain dengan cara menyusun berbagai bahan *Loose Parts* anak akan dapat dengan mudah meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka.

Ada banyak hal yang bisa di eksplorasi oleh anak ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan media *Loose Parts*, terlebih karena guru memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk dapat melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda di sekitarnya. Hal tersebut peneliti simpulkan sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas ibu Sulistinan yaitu bahwa anak lebih mudah memahami konsep angka. anak lebih berekspresi dan sangat antusias menjelajahi benda benda atau komponen-

komponen yang sudah disediakan. Hal ini juga dibahas oleh Rachmawati dan Kurniati yang memaparkan bahwa dengan imajinasi, anak dapat mengembangkan daya pikir tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari. Ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya.(Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010: 54)

Dari hasil wawancara peneliti simpulkan tujuan pembelajaran dengan media bahan loose part adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan dan mereka dapat memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan bisa berkeaktivitas dengan merakitnya menjadi barang yang dapat berguna.

Melalui media permainan loose parts ini, anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Oleh karena itu, guru atau orang tua harus mampu memberikan stimulus menggunakan media dan alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan anak, menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang selalu mencintai dan menghargai lingkungan.

Imajinasi anak dapat dengan bebas diekspresikan pada pembelajaran menggunakan media *Loose Parts*. Hal ini dikarenakan guru memberikan

kesempatan yang luas kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing dan mengekspresikan atau menyampaikan imajinasinya melalui berbagai hal yang anak buat. Eksperimen dimaksudkan pada bagaimana anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

Anak-anak mengamati dan mempelajari sendiri komponen-komponen tersebut untuk kemudian anak membuat keputusan terkait komponen mana saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa Eksplorasi sendiri merupakan tahap pertama dalam penggunaan media *Loose Parts*. Jadi, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjelajahi, mengamati dan mempelajari berbagai komponen-komponen yang sudah disediakan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak dapat lebih mudah mengenal berbagai hal di sekitarnya melalui kegiatan eksplorasi. Hal ini juga dibahas oleh Rachmawati dan Kurniati yang memaparkan bahwa eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010: 55)

Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Setelah bermain anak-anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk

membereskan dan menyimpan barang-barang yang telah dipakainya ke tempat semula agar dapat bertanggung jawab terhadap lingkungannya. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan *Loose Parts* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak.

Hal ini peneliti simpulkan dari hasil wawancara yaitu bahwa dewan guru dan staf sangat mendukung pelaksanaan pelajaran konsep angka menggunakan media *Loose Parts*. Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu media yang mudah didapat, tidak rumit dan nyata, dan guru di RA menggunakan media loose parts. Media *Loose Parts* sudah diterapkan di sekolah sudah digunakan sejak 3 tahun, dalam pelaksanaan media *Loose Parts* yaitu bahwa anak-anak memilih bahan jenis *Loose Parts* sendiri secara bebas. Anak anak juga senang dalam menggunakan media *Loose Parts* karena anak-anak bisa bermain sambil belajar. *Loose Parts* sangat memudahkan anak dalam belajar karena lebih mudah dan menyenangkan.

2. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka?

Media *Loose Parts* bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya karena media tersebut bisa membuat peserta didik menghargai dan menjaga lingkungannya dari bahan-bahan bekas, dengan begitu mereka menjadi tahu bahwa bahan plastik yang terkadang menjadi

sampah atau tidak digunakan dirumah dapat dijadikan sebagai alat untuk belajar. Hal ini sesuai dengan menurut Lesti anak menggunakan bahan alam untuk bermain sambil belajar, mereka dapat memakainya untuk apapun sesuai dengan ide anak. Hal ini akan mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa dan pengetahuan pada anak (Sumiati, 2021: 103).

Berdasarkan hasil wawancara kelebihan media *Loose Parts* yaitu yang pertama dapat menstimulasi anak untuk bisa memecahkan masalah melalui media *Loose Parts* dan melatih fisik motorik anak dikarenakan anak bergerak terus, kedua bahan yang dipakai mudah didapat dan lebih ekonomis karena banyak macam dan jenisnya, dan yang ketiga memudahkan anak dalam membilang bentuk-bentuk angka. Bahan *Loose Parts* ini mudah ditemukan dan menggunakan berbagai cara yang digunakan sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi untuk peserta didik dikarenakan bahan *Loose Parts* ini memiliki bentuk, tekstur dan jenis-jenis yang bermacam-macam oleh karena itu anak-anak bisa membuat karya yang unik dan menarik, sehingga ini menjadi salah satu kelebihan dari media *Loose Parts* tersebut.

Loose Parts merupakan jenis permainan edukatif anak berupa bahanbahan terbuka, dapat disatukan, dapat dipisahkan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain. Kelebihan dari media *Loose Parts* yaitu terjangkau, mudah didapat, dan bisa meminimalisir sampah. Selain itu, kelebihan lain dari penggunaan media *Loose Parts* bagi anak usia dini diantaranya memberikan kesempatan pada anak untuk

bermain banyak hal, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada. Dengan kata lain, kemampuan anak akan bertambah dari yang awalnya hanya meniru berubah menjadi seorang penemu (Lesti Sumiati, 2021:99).

Berdasarkan hasil penelitian kekurangan dalam menggunakan media *Loose Parts* ini yaitu memerlukan perhatian yang khusus dari guru terhadap anak-anak, dikarena pada saat anak-anak menggunakan media *Loose Parts* ini seperti contohnya penggunaan manik-manik, jika tidak diperhatikan takutnya manik-manik dapat tertelan atau dimakan oleh anak-anak, dalam penggunaan media *Loose Parts* memerlukan persiapan yang matang demi tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga para guru perlu mempersiapkan lebih awal sesuai dengan kebutuhan menurut rpph, supaya pembelajaran berjalan dengan sesuai perkembangan anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Analisa Pembelajaran Konsep Angka Melalui Media *Loose Parts* Pada Anak Usia Dini (Studi Di Lembaga Ra Ummatan Wahidah Rejang Lebong, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembelajaran konsep angka melalui penggunaan media *Loose Parts* di RA Ummatan Wahidah dilaksanakan dengan menerapkan tahapan bermain *Loose Parts* dengan memperhatikan strategi bermain dalam *Loose Parts*, menyimpan barang dan membereskan mainan yang dilakukan anak di setiap harinya. Pembelajaran konsep angka melalui media *Loose Parts* dilakukan dengan memadukan strategi mengembangkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, dan edukasi.
2. Kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran konsep angka yaitu bahwa kelebihan media *Loose Parts* bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya dikarenakan media tersebut bisa membuat peserta didik menghargai dan menjaga lingkungannya dari bahan-bahan bekas, dengan begitu mereka menjadi tahu bahwa bahan plastik yang terkadang menjadi sampah atau tidak digunakan dirumah dapat dijadikan sebagai alat untuk belajar. Sedangkan kekurangannya yaitu bahwa media *Loose Parts* ini memerlukan perhatian

yang khusus dari guru ketika disekolah dan ketika menggunakan media ini dirumah yaitu memerlukan perhatian khusus dari orang tua.

B. Saran

1. Guru dan orang tua agar seelalu mendampingi anak-anak saat menggunakan media *Loose Parts* supaya terhindar dari hal yang tidak diinginkan.
2. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan agar lebih terancang dan matang sebelum melakukan penelitian serta lebih menggali kembali hal-hal yang belum dibahas terkait pembelajaran konsep angka melalui media *Loose Parts*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sussanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Pengantardalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana.
- Akbar, R. A. (2018). *Evaluasi Program Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif Pada Satuan Paud*. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak.
- Arif S Sudiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Bandung: PT Grafindo Persada, (2012)
- Azhar Rasyad. 2013. *Media Pembelajaran*, cet. 14. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basyirudin Usman dan Anawir. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Diputat Pers.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2014). *Loose Parts: Inspiring play in young children* (Vol. 1). Redleaf Press.
- Danar Santi. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta:PT Indeks Permata Puri Media
- Endah Yuni Yulistiani. 2020. “*Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas*” Purwakerto: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwakerto.
- Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). *Children, outdoor play, and Loose Parts*. Journal of Childhood Studies.
- Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). *A Systematic Review of Research into the Impact of Loose Parts Play on Children's Cognitive, Social and Emotional Development*. School mental health.
- Gilar Gandana, Oyon Haki Pranata dan Tannie Yulia Danti. 2017. “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah*”, Jurnal Agapedia 1, no. 1.
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* . Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). *Playing with Nature: Supporting Preschoolers' Creativity in Natural Outdoor Classrooms*. International Journal of Early Childhood Environmental Education.
- Lesti Sumiati, dkk, “*Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Menulis di TK As Salam Pagerageung*”, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 2, 2021.

- Maria Melita Rahardjo. 2019. "How To Use *Loose Parts* in STEAM", Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 13.
- Mastuinda, Zulkifli, & Febrialismanto. (2020). *Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di PAUD Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran
- Misyati, E. (2013). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*. Skripsi, (November)
- Moleong. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36. Bandung : Remaja Roesdakarya.
- Moleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Roesdakarya.
- Muhammad Fadillah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Najamuddin A. 2016. *Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo*. (Gorontalo: Tadbir 2016 Vol 4)
- Nana Sudjana. 2013. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nilam Sari. 2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Bergambar Kelompok A1 TK Bina Kasih*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 1, Oktober.
- Puspita, W. A. (2019). *Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM*. Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan
- Rahmawati, Dwi. (2013). *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti
- Reswita dan Sri wahyuni, "Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bengkalis", Lectura: Jurnal Pendidikan 9, no. 1, (2018)
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2.

- Rukajat. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Budi Utama.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 22 edition. Bandung: Alfabeta.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Yuliati Siantajani. 2020. *Konsep & Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.

L

A

M

P

I

R

A

N

Foto-foto dokumentasi



Gambar 1. Wawancara dengan kepala sekolah ibu Purgianti, S.Pd)



Gambar 2. Wawancara dengan wali kelas B5 ibu Sulistiana, S.Pd)



Gambar 3. Wawancara dengan guru kelas B5 ibu Epita Sari, S.Pd



Gambar 4. Wawancara dengan guru Kelas B6 ibu Erna Mardiana, S.Pd



Gambar 5. Wawancara dengan wali kelas B6 ibu Ariyanti, S.Pd



Gambar 6. Koordinasi dengan kepala RA Ummatan Wahidah

Foto-foto Dokumentasi Kegiatan Anak



Gambar 7. Anak B5 dan B6 saat belajar konsep angka menggunakan media *Loose Parts*



Gambar 8. Kegiatan Anak Kelas B5

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Siska Rubianti Nasution
 NPM : 19200049
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 11 Juni 1980
 Alamat : KPT BTN Idaman Permai
 Blok D No. 7 Air Bang
 Kec. Curup Tengah
 Kab. Rejang Lebong

Nama Orang Tua :

Ayah : Bastian Nasution

Ibu : Rosmanidar

Alamat : Jl. Pramuka RT. 8 Kel. Air Bang Kec. Curup Tengah
 Kab. Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD NEGERI 39 SUKARAJA, KABUPATEN REJANG LEBONG.
- ✓ MTS MUHAMMADIYAH, REJANG LEBONG
- ✓ STM PGRI, REJANG LEBONG.