

## PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I

Oleh:

**Saraswati Simon**

Universitas Terbuka

Alamat: JL. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten (15437).

Korespondensi Penulis: [859953339@ecampus.ut.ac.id](mailto:859953339@ecampus.ut.ac.id).

**Abstract.** *The ability to recognize number symbols is a crucial foundation in the numeracy development of young children. However, learning that remains abstract often makes it difficult for children to grasp number concepts. Loose parts provide a concrete learning experience that allows children to explore and understand concepts in a more meaningful way. This study aims to examine the process and outcomes of using loose parts to improve number symbol recognition skills in children aged 5–6 years. This study employed a descriptive approach in the form of Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles. The study sample consisted of 15 children. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted descriptively by comparing results across each cycle. The results showed an improvement in the children’s ability to recognize number symbols. In Cycle I, learning achievement reached 53% with an average score of 69.7. In Cycle II, achievement increased to 87% with an average score of 81. The children demonstrated improvement in naming number symbols, matching the number of objects with numbers, as well as increased engagement and self-confidence in learning. The use of loose parts has proven effective in improving children’s numeracy skills because it provides a concrete, interactive, and enjoyable learning experience. This approach also supports the development of other areas, such as fine motor skills, social*

# PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I

*skills, and creativity. Loose parts can serve as an effective alternative learning strategy in early childhood education, particularly in introducing number concepts.*

**Keywords:** *Numeracy Skills, Number Symbols, Loose Parts, Early Childhood Education.*

**Abstrak.** Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan dasar penting dalam perkembangan numerasi anak usia dini. Namun, pembelajaran yang masih bersifat abstrak menyebabkan anak kesulitan memahami konsep bilangan. Media *loose parts* menawarkan pengalaman belajar konkret yang memungkinkan anak mengeksplorasi dan memahami konsep secara lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 53% dengan rata-rata nilai 69,7. Pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 87% dengan rata-rata nilai 81. Anak menunjukkan peningkatan dalam menyebut lambang bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan angka, serta keaktifan dan kepercayaan diri dalam pembelajaran. Penerapan media *loose parts* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Media ini juga mendukung perkembangan aspek lain seperti motorik halus, sosial, dan kreativitas. Media *loose parts* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan.

**Kata Kunci:** Kemampuan Numerasi, Lambang Bilangan, *Loose Parts*, Pendidikan Anak Usia Dini.

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menuntut peningkatan kualitas pendidikan sejak usia dini, termasuk dalam aspek perkembangan kognitif anak. Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk dasar kemampuan berpikir, karena pada masa ini anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat. Salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan numerasi, khususnya pengenalan lambang bilangan, yang menjadi fondasi bagi pemahaman konsep matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut teori Piaget, di mana proses berpikir anak masih bersifat konkret. Anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dengan benda nyata yang dapat disentuh dan dimanipulasi. Pembelajaran yang efektif pada tahap ini harus melibatkan aktivitas konkret, eksploratif, dan menyenangkan agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara bermakna (Suparliah & Lestari, 2025).

Dalam praktiknya banyak anak masih mengalami kesulitan mengenal lambang bilangan karena pembelajaran yang diberikan masih bersifat abstrak dan kurang melibatkan pengalaman nyata. Guru seringkali menggunakan media bergambar atau metode ceramah tanpa memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi langsung. Akibatnya, anak mudah bosan, kurang termotivasi, dan belum memahami makna simbol angka (Atmilawati et al., 2023). Menurut Idhayani et al. (2024), media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak dalam proses belajar. Seperti di TK Kartini Sangkub I ditemukan bahwa sebagian anak usia 5-6 tahun masih kesulitan mengenali lambang bilangan dengan benar. Seperti ada yang tertukar antara angka 6 dan 9, atau belum mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media *loose part*, yaitu media pembelajaran yang berasal dari bahan-bahan terbuka seperti tutup botol, kancing, batu, stik es krim, atau biji-bijian yang dapat disusun dan dikreasikan anak sesuai dengan imajinasinya.

Penelitian oleh Atmilawati et al. (2023) menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan dengan penggunaan media *loose parts*. Rata-rata skor anak meningkat dari 4,6 pada pra-siklus menjadi 6,8 pada

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I**

siklus II, dan anak terlihat lebih fokus, antusias, serta aktif menggunakan benda konkret seperti kancing, tutup botol, batu, dan stik es krim. Suraya et al. (2024) juga menemukan hasil serupa. Mereka menyatakan bahwa “penggunaan media *loose parts* dapat menumbuhkan kemampuan mengenali bilangan secara alami dan menyenangkan, karena anak terlibat langsung dalam membentuk angka menggunakan benda konkret” (hlm. 57). Selain meningkatkan kemampuan kognitif, media ini juga melatih motorik halus, konsentrasi, serta kemampuan berbahasa anak (Dewil et al., 2023). Penelitian lain oleh Suparliah dan Lestari (2025) menunjukkan bahwa melalui kegiatan eksploratif dengan *loose parts*, anak dapat menghubungkan jumlah benda konkret dengan simbol angka secara bertahap. Anak memahami makna bilangan karena belajar melalui pengalaman langsung, bukan sekadar hafalan. *Loose parts* juga memperkuat interaksi sosial dan rasa percaya diri anak dalam berhitung. Triatna et al. (2021) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa penerapan media *loose parts* pada anak usia 4–5 tahun mampu meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan 1-10. Anak menjadi lebih percaya diri dalam menyebutkan angka dan belajar tanggung jawab dalam menggunakan benda secara bersama. Hal ini menunjukkan bahwa *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai media numerasi, tetapi juga membentuk karakter anak.

Meski demikian, penelitian lain menggunakan media berbeda juga memberikan hasil positif. Tanzania, Dewi, dan Mulyani (2025) menggunakan kartu angka bergambar dan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan mengenali angka. Mereka menegaskan bahwa media konkret dan visual sangat penting bagi anak usia dini karena anak belajar paling baik melalui pengalaman sensorimotor. Menurut Umami et al. (2021), “media pembelajaran berfungsi memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dengan memberikan stimulasi pada indera anak dan meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman langsung” (hlm. 61). Pandangan ini mendukung penggunaan *loose parts* karena sifatnya konkret dan mendorong eksplorasi multisensorik. Selain itu, Hodriani et al. (2023) menegaskan bahwa “media harus menyenangkan dan bermakna bagi anak, artinya anak tidak hanya menerima, tetapi ikut melakukan, bereksplorasi, berpikir, dan berkreasi” (hlm. 83). Lebih lanjut, Natsir (2022) menyatakan bahwa “alat permainan edukatif merupakan media yang dirancang sesuai dengan perkembangan anak usia dini dan berfungsi mendidik sekaligus menghibur” (hlm. 74). *Loose parts* termasuk jenis alat

permainan edukatif nonstruktural yang fleksibel dan sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif pada anak usia dini yang dikemukakan oleh Arifudin (2021), yaitu bahwa anak perlu belajar melalui pengalaman langsung dengan benda konkret agar konsep yang diajarkan bermakna dan mudah dipahami.

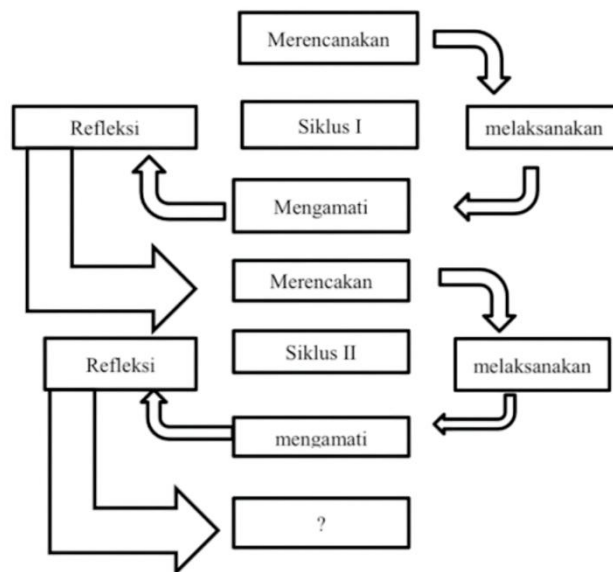
Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Sangkub I. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media *loose part*, yaitu media pembelajaran yang berasal dari bahan-bahan terbuka seperti tutup botol, kancing, batu, stik es krim, atau biji-bijian yang dapat disusun dan dikreasikan anak sesuai imajinasinya. Media ini diyakini mampu meningkatkan kreativitas, konsentrasi, serta pemahaman konsep karena anak terlibat aktif secara langsung. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab dua rumusan masalah: (1) Bagaimana penerapan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartini Sangkub I? (2) Sejauh mana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah diterapkan media *loose parts* dalam pembelajaran? (3) Bagaimana pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap keaktifan, kepercayaan diri, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran? Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media *loose part*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media *loose part* pada anak usia 5-6 tahun. Fokus utama penelitian tertuju pada peningkatan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebut lambang bilangan, sedangkan peserta penelitian adalah 15 anak (8 laki-laki dan 7 perempuan) di TK Kartini Sangkub I pada tahun ajaran 2025/2026.

# PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I

Gambar 1. Kerangka Prosedur PTK model Kemmis dan McTaggart



Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mengikuti kerangka kerja Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahapan perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part* yang menarik dan variatif. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, anak-anak diajak mengenal lambang bilangan melalui kegiatan mencocokkan jumlah benda dengan angka menggunakan bahan-bahan *loose part*. Tahap observasi dilakukan oleh guru dan peneliti untuk mencatat perkembangan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebut lambang bilangan. Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan setiap siklus sebagai evaluasi untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Seluruh proses penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas TK Kartini Sangkub I. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2025, dan siklus kedua pada tanggal 29 Oktober 2025. Evaluasi dari siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum diterapkannya tindakan pada siklus kedua. Hasil akhir penelitian dianalisis untuk menilai peningkatan kemampuan anak selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi kegiatan belajar, wawancara dengan guru kelas, dan dokumentasi hasil karya anak. Data observasi dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mendalam mengenai aktivitas anak selama pembelajaran. Sedangkan data dari dokumentasi dan wawancara digunakan untuk memperkuat hasil

temuan dan mendukung refleksi tindakan. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil tiap siklus untuk menilai perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, sehingga keberhasilan penelitian ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak, partisipasi aktif selama kegiatan belajar, dan keterampilan mereka dalam menggunakan media *loose part* secara efektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Hasil Penelitian Siklus I**

Pada siklus I, pelaksanaan tindakan diawali dengan tahap perencanaan. Guru menyiapkan berbagai bahan *loose part*, seperti kancing, biji-bijian, sedotan, dan batu kecil, serta lembar kerja anak yang berisi panduan pencocokan jumlah benda dengan lambang bilangan. Tujuan kegiatan pada siklus ini adalah agar anak mampu mengenali angka, menyebut lambang bilangan, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka dengan benar. Tahap pelaksanaan dimulai dengan apersepsi, yaitu pertanyaan pemantik mengenai angka dalam kehidupan sehari-hari, misalnya “Berapa banyak kancing yang ada di meja ini?” Anak-anak kemudian dibagi dalam kelompok kecil untuk melakukan kegiatan mencocokkan benda dengan angka sesuai petunjuk guru. Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama guru mengamati secara langsung bagaimana anak terlibat dalam aktivitas, mereka memperhatikan cara anak bekerja dalam kelompok, mencatat siapa yang aktif memberi ide, serta menilai kemampuan anak saat menyebut lambang bilangan dan mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai.

Dari rangkaian pengamatan, sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi, suasana kelas tampak hidup, meski tetap ada beberapa anak yang memerlukan dorongan tambahan untuk memahami instruksi dan melakukan pencocokan benda dengan lebih tepat. Tahap refleksi kemudian dilakukan dengan meninjau kembali hasil belajar anak, proses ini mencakup catatan observasi guru, dokumentasi karya yang dihasilkan anak, dan penilaian terhadap kemampuan mereka dalam menyebut lambang bilangan serta mencocokkan jumlah benda yang tersedia. Melalui refleksi tersebut, gambaran perkembangan anak menjadi lebih jelas dan memberi arah bagi penyesuaian pembelajaran selanjutnya. Dari total 15 anak,

# PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I

sebanyak 8 anak sudah tuntas dalam pencapaian indikator, sedangkan 7 anak belum tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 88, nilai terendah 50, sehingga total nilai keseluruhan kelas 1.045 dengan rata-rata 69,7. Persentase ketuntasan belajar adalah 53% Tuntas dan 47% Tidak Tuntas, menunjukkan bahwa meskipun sebagian anak telah memahami konsep dasar, sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan lebih lanjut.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Anak Siklus I

Aspek	Hasil
Jumlah Nilai Keseluruhan	1.045
Rata-rata Kelas	69,7
Jumlah Anak Tuntas	8
Jumlah Anak Tidak Tuntas	7
Nilai Tertinggi	88
Nilai Terendah	50
Persentase Ketuntasan Belajar	53% Tuntas - 47% Tidak Tuntas

Dari hasil ini, terlihat bahwa media loose part mulai memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, namun efektivitasnya masih perlu ditingkatkan. Perbaiki strategi untuk Siklus II antara lain pendampingan lebih intensif, contoh pencocokan yang jelas, dan instruksi yang lebih terstruktur.

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

Refleksi pada Siklus I memberi petunjuk tentang bagian-bagian yang perlu diperbaiki, agar perencanaan di Siklus II disusun ulang dengan alur yang lebih maksimal. Lembar kerja anak disusun ulang supaya tampil lebih jelas dan mudah diikuti, guru menyiapkan contoh pencocokan benda dengan angka yang bisa langsung diamati anak, lalu sesi diskusi kelompok mulai dimasukkan karena suasana berbicara bersama sering membuat konsep angka lebih cepat dicerna. Media *loose part* tetap menjadi pegangan utama, pasalnya benda-benda lepas ini memberi ruang bagi anak untuk bermain dengan ide-ide mereka sendiri, kemudian variasinya ditambah sedikit supaya anak terdorong mencoba tantangan kecil baru yang membuat mereka lebih aktif selama kegiatan. Pelaksanaan dimulai dari obrolan ringan tentang angka yang sering mereka lihat dalam aktivitas harian, aktivitas itu kemudian mengalir ke

pembagian kelompok, dan pada tahap ini anak mulai mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang tersedia di meja mereka.

Saat observasi berlangsung, perkembangan anak cenderung membaik, rasa percaya diri mereka juga terlihat menanjak perlahan. Banyak anak mulai bisa menyebut lambang bilangan dengan tepat, kegiatan mencocokkan benda terasa lebih lancar, lalu mereka menyusun hasil temuan sederhana versi mereka sendiri tanpa harus diarahkan terlalu banyak. Diskusi kelompok tampak hidup, anak yang sudah paham konsep tertentu membantu temannya yang masih ragu, sehingga ruang belajar terasa seperti lingkaran kecil yang saling menguatkan. Proses ini, mampu menggambarkan bagaimana media yang tepat dan suasana kelompok yang nyaman dapat membantu anak menangkap konsep lambang bilangan dengan lebih natural dan percaya diri. Berdasarkan evaluasi, dari 15 anak, sebanyak 13 anak telah tuntas, sedangkan 2 anak masih memerlukan bimbingan tambahan. Nilai tertinggi meningkat menjadi 96, nilai terendah 65, total nilai keseluruhan 1.215, dan rata-rata nilai kelas 81. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 87% Tuntas dan 13% Tidak Tuntas, menandakan peningkatan yang signifikan dibanding Siklus I.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Anak Siklus II

<b>Aspek</b>	<b>Hasil</b>
Jumlah Nilai Keseluruhan	1.215
Rata-rata Kelas	81
Jumlah Anak Tuntas	13
Jumlah Anak Tidak Tuntas	2
Nilai Tertinggi	96
Nilai Terendah	65
Persentase Ketuntasan Belajar	87% Tuntas -13% Tidak Tuntas

Hasil ini menunjukkan bahwa media *loose part* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Anak-anak terlihat jauh lebih yakin dengan apa yang mereka lakukan, mereka bergerak aktif selama kegiatan berlangsung, lalu mampu mencocokkan jumlah benda dengan angka secara tepat tanpa banyak kebingungan. Indikator yang ditetapkan untuk keberhasilan sudah tercapai seluruhnya, sehingga proses tindakan dalam penelitian ini dapat dihentikan pada tahap ini. Apa yang ditemukan penelitian ini, melihat pemanfaatan media *loose part* yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang telah diperbaiki

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I**

memberi peningkatan yang cukup kuat pada kemampuan anak dalam memahami lambang bilangan, hasilnya konsisten dan memberi pengaruh yang jelas pada perkembangan mereka.

## **Pembahasan**

### **1. Penerapan Media *Loose Parts* dalam Kegiatan Pembelajaran di TK Kartini Sangkub I**

Berdasarkan temuan, penerapan media *loose part* dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun mengenal lambang bilangan. Hasil observasi dan evaluasi pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian anak mulai memahami konsep lambang bilangan, meskipun beberapa anak masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada Siklus II, di mana hampir seluruh anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan angka, menyebut lambang bilangan secara tepat, dan menyajikan hasil pengamatan sederhana secara mandiri. Hal ini menegaskan bahwa media konkret yang fleksibel, seperti *loose part*, mampu memfasilitasi pembelajaran numerasi secara bermakna dan meningkatkan motivasi belajar anak.

Sebagaimana Atmilawati et al. (2023) menekankan bahwa dengan menyediakan benda-benda konkret yang dapat disentuh dan dimanipulasi, anak diberikan kebebasan untuk bereksperimen sesuai imajinasi dan rasa ingin tahu mereka sendiri. Proses eksplorasi ini memungkinkan anak tidak hanya memahami simbol bilangan secara lebih nyata, tetapi juga meningkatkan fokus, keterlibatan, dan antusiasme mereka selama kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa belajar melalui pengalaman langsung memberikan efek yang berbeda dibandingkan dengan pendekatan yang bersifat abstrak atau teoritis semata.

### **2. Penggunaan Media *Loose Parts* dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Dukungan terhadap temuan ini juga ditemukan dalam penelitian Suraya et al. (2024), yang menyoroti bagaimana benda-benda sederhana dari lingkungan sehari-hari, seperti kerang, batu, biji-bijian, hingga tutup botol dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Saat anak berhadapan dengan media konkret, proses mengenal bilangan berlangsung seperti kegiatan sehari-hari

yang mengalir begitu saja, mereka bermain sambil mengamati benda di depan mata, suasananya terasa bebas tanpa batasan aturan yang kaku. Dari hasil penelitian tampak bahwa pengalaman yang melibatkan sentuhan langsung pada benda mampu mengaktifkan banyak aspek belajar sekaligus, pengalaman sensorik yang mereka terima ikut membantu penguatan konsep yang sedang dibangun.

Kedua studi yang dibahas atas menyoroti pentingnya media pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk memegang, memindah, dan menyusun benda sesuai cara mereka sendiri, pendekatan ini bekerja pada banyak sisi perkembangan, mulai dari kemampuan berpikir, ketepatan gerakan tangan, daya fokus, hingga perkembangan bahasa. Anak yang tenggelam dalam kegiatan manipulatif biasanya menunjukkan gerak pikir yang lebih kreatif, mereka mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah kecil yang muncul, lalu menghubungkan angka dengan pengalaman konkret yang sering mereka temui. Kegiatan eksploratif semacam ini menghadirkan pengalaman belajar yang terasa lebih utuh dan menyenangkan, anak terlihat punya dorongan dari dalam diri untuk terus belajar karena mereka merasa benar-benar terlibat dalam prosesnya.

Temuan ini juga sesuai dengan teori perkembangan anak usia dini yang diuraikan oleh Idhayani et al. (2024), yang menekankan pentingnya media interaktif dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Media interaktif, menurut teori tersebut, bukan sekadar alat bantu visual, tetapi sarana yang mampu menghubungkan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak dalam satu pengalaman belajar terpadu. Penggunaan *loose parts* dan benda konkret dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah anak mengenal bilangan, tetapi juga membentuk dasar kemampuan berpikir, kreativitas, dan konsentrasi yang menjadi fondasi penting bagi perkembangan akademik dan sosial mereka di masa depan.

### **3. Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* terhadap Keaktifan, Kepercayaan Diri, dan Keterlibatan Anak**

Meskipun penelitian ini menggunakan media fisik tradisional, prinsipnya sejalan, media harus memfasilitasi interaksi aktif anak dengan materi, memungkinkan anak memperoleh umpan balik langsung, dan menyesuaikan dengan karakteristik anak modern yang terbiasa dengan rangsangan visual dan manipulatif. *Loose part* memberikan pengalaman sensorik-motorik yang kaya, memungkinkan anak belajar

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I**

melalui percobaan, manipulasi, dan permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari anak.

Selain aspek kognitif, media loose part juga mendukung perkembangan sosial dan karakter anak. Aktivitas kelompok memungkinkan anak untuk belajar bekerja sama, saling berbagi, dan membantu teman yang kesulitan, sebagaimana dijelaskan oleh Witri (2021) dan Natsir (2022) bahwa alat permainan edukatif (APE) tidak hanya menstimulasi kognitif, tetapi juga melatih kemampuan sosial, motorik, kreativitas, serta tanggung jawab anak dalam menggunakan benda. Pada penelitian ini tampak adanya perubahan suasana belajar, anak-anak di Siklus II terlihat lebih percaya diri, mereka mulai menyusun sendiri hasil pengamatan, lalu terlibat aktif ketika berdiskusi dengan kelompoknya. Perkembangan ini sama dengan Suparliah dan Lestari (2025) yang menjelaskan bahwa pengalaman konkret memberi ruang belajar yang lebih hidup dibanding pola belajar pasif. Saat anak diberi kesempatan menghitung, menata, dan mencocokkan berbagai benda dengan angka tertentu, pemahaman mereka terhadap konsep bilangan tumbuh perlahan namun pasti. Media *loose part* membuat anak bisa menghubungkan jumlah benda yang terlihat langsung dengan lambang angka yang sifatnya lebih abstrak, sehingga proses memahami bilangan terasa lebih masuk akal bagi mereka.

#### **4. Implikasi terhadap Peran Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Pendekatan *loose parts* tidak berhenti pada perkembangan anak saja, guru pun ikut terdorong untuk memikirkan ulang cara menyusun pembelajaran. Proses menyiapkan bahan yang cocok dengan kemampuan anak, sambil tetap memberi ruang tantangan agar rasa ingin tahu mereka hidup, membuat guru bergerak lebih kreatif dari biasanya. Guru perlu mempertimbangkan bahan apa yang layak dipakai, kegiatan seperti apa yang mampu memancing keaktifan, serta skenario belajar yang bisa membuat anak betah terlibat dari awal sampai akhir. Dari rangkaian persiapan ini, pengalaman belajar terasa lebih hangat, lebih berwarna, dan berkesan bukan rutinitas sehingga jauh lebih bermakna bagi anak. Dalam Hodriani et al. (2023), media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna memiliki kekuatan untuk meningkatkan keterlibatan anak secara aktif. *Loose parts* sendiri bukan hanya sekadar

benda yang dimainkan, tetapi menjadi sarana bagi anak untuk berpikir kreatif, mencoba hal baru, dan mengembangkan imajinasi mereka.

Dalam kegiatan belajar yang diamati, anak-anak bergerak bebas sambil bereksperimen dengan benda-benda yang tersedia, mereka memindahkan, menyusun, serta mencoba mengombinasikan berbagai bentuk sehingga proses belajarnya terasa utuh, melibatkan sentuhan, penglihatan, dan gerakan halus yang ikut terasah. Dari cara mereka berinteraksi dengan benda-benda kecil itu tampak bahwa aktivitas bermain justru memberi ruang belajar yang sulit digantikan metode yang terlalu verbal. Media *loose parts* yang dipakai pada kegiatan ini berperan sebagai jembatan bagi anak untuk menangkap lambang bilangan, menurut pengamatan, efektivitasnya terlihat dari dua arah yang saling melengkapi, yakni peningkatan jumlah capaian belajar serta perkembangan kualitas pemahaman mereka mengenai konsep angka. Anak yang terbiasa memegang benda konkret cenderung lebih mudah memahami hitungan, mereka membandingkan jumlah, lalu mencoba mencocokkan dengan simbol angka, proses ini menghadirkan konteks yang dapat mereka rasakan sendiri sehingga pembelajaran tidak terasa abstrak.

Manipulasi benda nyata memberi pengalaman yang lebih hidup bagi anak, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, minat mereka tumbuh, dan partisipasi meningkat cukup tajam karena mereka merasa terlibat langsung dalam kegiatan, bukan hanya mengikuti instruksi. Interaksi dengan teman dan guru juga tampak lebih cair, anak menjadi lebih berani berbicara serta bekerja sama, sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan memberi kesan yang lebih melekat bagi mereka. Pendekatan yang mengandalkan media manipulatif memberi suasana belajar yang mendorong anak bergerak lebih mandiri, mereka terbiasa memilih langkah yang ingin dicoba, menimbang pilihan itu, lalu melihat sendiri bagaimana hasil akhirnya terbentuk. Dalam proses seperti ini, anak tidak berada pada posisi pasif, sebab pemahaman mereka lahir dari pengalaman yang mereka jalani langsung, bukan sekadar dari penjelasan lisan. Ketika kesempatan bereksplorasi terbuka lebar, anak terlihat mulai percaya pada keputusan yang mereka buat, motivasi dari dalam diri muncul perlahan, dan kegiatan belajar terasa lebih hidup karena mereka merasa terlibat penuh. Rangkaian pengalaman semacam ini memberikan kesan bahwa belajar

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I**

bukan aktivitas yang “diberikan” guru, melainkan sesuatu yang mereka bangun sendiri, sehingga prosesnya terasa jauh lebih berarti di mata anak.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat, kontekstual, dan interaktif sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, terutama untuk pengenalan konsep numerasi. Media loose part, sebagai alat konkret yang fleksibel dan menarik, mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong eksplorasi, dan menumbuhkan keterampilan dasar yang akan menjadi fondasi numerasi anak di tahap berikutnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penerapan media loose part memberi perubahan yang cukup menonjol pada kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenali lambang bilangan, peningkatan ini terlihat dari lonjakan ketuntasan belajar yang pada Siklus I baru mencapai 53% lalu naik ke 87% pada Siklus II. Anak mulai lebih yakin saat menyebut angka, mereka memadukan jumlah benda dengan simbol bilangan tanpa banyak keraguan, lalu dapat menuliskan pengamatan sederhana dengan cara mereka sendiri. Aktivitas yang terjadi di meja belajar terasa lebih hidup, benda-benda kecil yang dipindah dan dirangkai itu membantu mereka melihat bahwa angka tidak berdiri sendiri, melainkan terkait langsung dengan jumlah yang dapat dihitung secara nyata. Dari ekspresi dan cara mereka mencoba berulang kali, tampak bahwa suasana belajar berubah menjadi ruang eksplorasi yang membuat anak lebih berani, lebih kreatif, dan lebih percaya pada kemampuan diri ketika menemukan cara yang berhasil.

Kegiatan manipulatif seperti ini membawa dampak ke berbagai sisi perkembangan, kemampuan numerasi bergerak naik, gerakan motorik halus makin terasah, interaksi antarteman menjadi lebih hangat, dan ide-ide spontan muncul saat mereka menyusun benda dengan caranya sendiri. Pendekatan semacam ini cocok dengan karakter pembelajaran anak usia dini yang bertumpu pada pengalaman konkret, dikarenakan fakta bahwa anak memahami konsep lebih cepat ketika mereka dapat menyentuh dan memainkan benda yang terkait dengan apa yang sedang dipelajari. Proses ini berjalan lebih terarah berkat kehadiran guru sebagai fasilitator, guru memberi contoh

yang mudah diikuti, menyampaikan arahan yang tidak rumit, dan memberi ruang agar anak bisa mengeksplorasi loose part dengan cara yang paling mereka pahami.

### **Saran**

Beberapa saran yang dapat diberikan adalah: (1) perlunya untuk terus menggunakan media manipulatif seperti *loose part* dalam kegiatan pembelajaran numerasi, serta menyiapkan variasi bahan yang sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Guru juga perlu berperan sebagai fasilitator aktif, memberikan arahan, contoh, dan pendampingan sesuai kebutuhan anak; (2) perlunya melakukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel lebih besar atau durasi pembelajaran lebih panjang, sehingga dapat menganalisis dampak jangka panjang dari penggunaan media loose part terhadap penguasaan konsep bilangan dan kemampuan numerasi lainnya.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Widina
- Atmilawati, W., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Menggunakan media loose parts. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 94–102.
- Dewil, E. R. V., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282.
- Hodriani, L., Wan Nova, A., Alhudawi, U., Schulina, R., & Siregar, D. T. P. (2023). *Media pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Penerbit Adab.
- Idhayani, N., Yusuf, J., & Salma, S. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif di PAUD: Teori dan Praktik*. Penerbit Eureka.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Kajian Teori dan Praktik*. IAIN Parepare.
- Suparliah, E., & Lestari, R. H. (2025). Penerapan media loose parts dalam pengenalan konsep bilangan anak usia dini. *CERIA*, 8(4), 498–503.
- Suraya, R., Rini, Y. R., & Ayuningtyas, V. (2024). Implementasi loose part dalam pengenalan bentuk bilangan 1–10 pada anak usia dini di PAUD Taam Iqra. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 106–112.

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PENERAPAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTINI SANGKUB I**

- Tanzania, A., Kurniawati, D., & Mulyani, D. K. (2025). Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka bergambar pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Bina Insani Tahun 2022/2023. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 4(2), 8–11.
- Triatna, S. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media loose part. *Gawi: Journal of Action Research*, 1(2), 63–71.
- Umami, I., Hasanah, U., Kisno, K., Wati, T. P., Kurniawati, I., Rahayu, A., Nurjanah, A., Hasanah, N., & Cholifah, C. (2021). *Media pembelajaran, konsep dan aplikasi dalam pengembangan kreativitas dan kemampuan anak usia dini*. CV. Pena Persada.