

Implementasi *Loose Part* Dalam Pengenalan Bentuk Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini di PAUD Taam Iqra

Laili Suraya¹, Ratu Yustika Rini², Vidya Ayuningtyas³,
Universitas Bina Bangsa, Indonesia¹⁻³
Email Korespondensi: lailisuraya001@gmail.com

Article received: 15 September 2024, Review process: 28 September 2024,
Article Accepted: 16 Oktober 2024, Article published: 25 Oktober 2024

ABSTRACT

Loose part is a learning method that uses natural materials or surrounding objects that allow children to be creative freely. This study aims to implement the loose part method in the introduction of number shapes 1-10 in early childhood at Taam Iqra PAUD. This research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation and interviews. The research subjects were children aged 5-6 years who had difficulty recognizing number symbols. The results showed that the use of loose part media, such as shells, seeds, and stones, improved children's ability to recognize the shape of numbers 1-10. Children who previously had difficulty in recognizing numbers, after being given the freedom to choose media, showed significant progress in recognizing numbers. The implementation of this method also encourages children's creativity, active involvement and responsibility in learning. In addition, loose parts proved to attract children's interest so that they learn while playing, increasing their ability to recognize numbers even beyond the number 10. In conclusion, learning using loose parts media can improve children's cognitive abilities and learning motivation in recognizing numbers in early childhood education.

Keywords: Lose Part, Number Form, Early Childhood Education

ABSTRAK

Loose part adalah metode pembelajaran yang menggunakan bahan-bahan alam atau benda sekitar yang memungkinkan anak untuk berkreasi secara bebas. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode loose part dalam pengenalan bentuk bilangan 1-10 pada anak usia dini di PAUD Taam Iqra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media loose part, seperti kulit kerang, biji-bijian, dan batu, meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk bilangan 1-10. Anak-anak yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengenal bilangan, setelah diberikan kebebasan memilih media, menunjukkan perkembangan signifikan dalam mengenali angka. Implementasi metode ini juga mendorong kreativitas, keterlibatan aktif, dan tanggung jawab anak dalam pembelajaran. Selain itu, loose part terbukti menarik minat anak sehingga mereka belajar sambil bermain, meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal bilangan bahkan hingga lebih dari angka 10. Kesimpulannya, pembelajaran menggunakan media loose part dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar anak dalam mengenal bilangan pada Pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Lose Part, Bentuk Bilangan, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berbeda dan memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan tahapan usianya (Holis 2017; Khairi 2018). Pemberian stimulus (anak) harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini untuk perkembangan kemampuan mereka di masa mendatang. Stimulus untuk anak (anak) harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini untuk perkembangan kemampuan mereka di masa mendatang karena karakteristik tertentu yang dimiliki hampir semua anak membedakan anak dari orang dewasa. Anak-anak usia ini mengalami perkembangan yang signifikan selama tahap perkembangan mereka, yang dikenal sebagai "usia emas". Pada usia ini, fungsi fisik dan mental sedang berkembang, dan mereka sudah siap untuk menanggapi perubahan lingkungan (Suryana 2016; Suryaningrum, Ingarianti, and Anwar 2016)

Belajar pada dasarnya adalah keadaan alami seorang anak, maka belajar untuk anak yang lebih besar melibatkan permainan (Mulyawan et al. 2024). Kegiatan bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran karena sesuai dengan profil anak usia dini yang sangat aktif dalam melakukan berbagai aktivitas dan menyelidiki lingkungannya. Untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif, bebas, dan kreatif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dan bermain serta mengembangkan seluruh aspek perkembangannya maka pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain melalui belajar dan belajar melalui bermain (Devianty 2019).

Konsep proses mental yang terjadi di otak manusia tidak dapat dipisahkan dari aspek pertumbuhan kognitif. Tentu saja, aspek-aspek pembangunan lainnya berkaitan erat atau sangat dipengaruhi oleh aspek ini. Akibatnya, terdapat berbagai pembagian dalam perkembangan kognitif itu sendiri, seperti matematika, kinestetik, taktil, visual, pendengaran, geometri, dan ilmu permulaan (Emiliza 2019; Mulyawan, Mahendra, and Kurnaedi 2023). Lebih lanjut di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga yang meliputi: a) konsep pengetahuan umum dan pengetahuan sains, b) konsep bilangan, lambang dan huruf, c) konsep warna, ukuran, bentuk serta pola.

Oleh karena itu, agar perkembangan tidak terhambat di masa selanjutnya, stimulus dari berbagai aspek perkembangan harus diberikan dengan cara yang tepat. Pembelajaran yang tepat harus sesuai dengan kebutuhan anak untuk mencapai tujuan perkembangan. Pembelajaran anak usia dini adalah proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya di lingkungan mereka. Tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi yang dibangun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa interaksi dapat menunjukkan hubungan yang ada di antara anak-anak, sehingga mereka akan mendapatkan pengalaman yang bermanfaat yang memungkinkan proses belajar berjalan lancar (Eliyyil, 2020).

Kemampuan untuk membuat, menerapkan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks – termasuk penalaran matematika dan penggunaan konsep, prosedur, fakta, dan instrumen matematika untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena dikenal sebagai literasi berhitung. Sejak usia dini hingga sekolah dasar, anak harus mampu mendeteksi ciri-ciri benda dan angka secara

koheren sebagai bagian dari literasi berhitungnya. Anak-anak di Kurikulum dapat berhitung dengan cerdas dan mengidentifikasi atribut.

Konsep bilangan adalah kumpulan angka atau objek yang memiliki arti menghubungkan benda dan lambang bilangan selalu terkait dengan konsep bilangan ini. Sesuai dengan standar tingkat perkembangan anak usia di PAUD, salah satu cara untuk mengenalkan lambang bilangan secara tepat adalah dengan menggunakan metode *loosepart* (Haryani, Wadin, and Sofino 2014; Rahman and Fuadatun 2017). Metode ini mendorong anak untuk lebih kreatif dalam mengenal angka karena memberi mereka kebebasan untuk berkreasi dengan apa pun yang mereka miliki di sekitar mereka.

METODE

Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian menggunakan metodologi yang berbasis filsafat *post positivisme* untuk mempelajari kondisi obyek alamiah; peneliti berfungsi sebagai alat utama; pengumpulan data dilakukan secara *trianggulasi* (gabungan), dan analisis data bersifat kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif menekankan pentingnya generalisasi. Penelitian kualitatif (Walidin, Saifullah, & Tabrani 2015) adalah proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan menghasilkan gambaran yang mendalam dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan dan dilakukan dalam lingkungan alam.

Peneliti memilih metode kualitatif karena kelebihanannya, seperti lebih detail dan mendalam, berfokus pada kualitas data, dan fleksibel sesuai keadaan lapangan dekat dengan narasumber. Di sisi lain, pendekatan studi kasus adalah metode yang digunakan untuk memahami individu secara integrative dan komprehensif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek yang diteliti. Penelitian kualitatif dengan pendekatan yang dilakukan peneliti yakni peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati profil pembelajaran bilangan pada anak usia dini di PAUD TAAM IQRA. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana praktik pendidikan yang baik serta dapat meningkatkan hasil kegiatan. Penelitian ini difokuskan pada anak usia dini yang berusia 5-6 tahun namun belum sesuai harapan standar tingkat perkembangan PAUD dari segi aspek perkembangan kognitif (anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1-10).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat diutarakan bahwa kegiatan pengenalan bentuk bilangan 1-10 menggunakan media *loose part*, dapat disimpulkan bahwa dengan cara guru memperkenalkan bahan-bahan dari media *loose part* bahan alam seperti kulit kerang, pasir, batu-batuan, dan biji-bijian, setelah anak telah mengenal bahan-bahan yang akan mereka gunakan dalam membentuk bilangan maka guru akan menjelaskan bagaimana cara bermain menggunakan media tersebut. Setelah anak mengerti maka guru akan memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih media apa yang mereka inginkan.

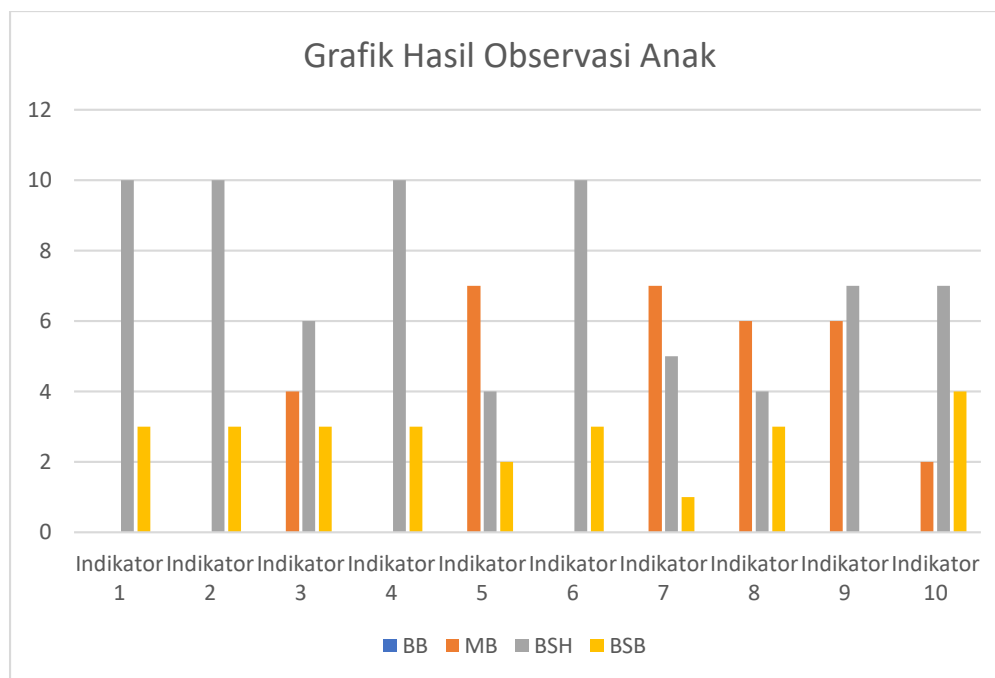
Loose Part secara garis besar adalah sebuah kegiatan bermain pada anak usia dini yang yang mampu memanfaatkan bahan-bahan di sekitar lingkungan anak sebagai metode pembelajaran yang dapat di aplikasikan dan memungkinkan anak untuk menuangkan ide-idenya dengan bebas. Awalnya dirancang oleh arsitek Simon Nicholson, area bermain potongan longgar dimaksudkan untuk menumbuhkan kreativitas anak-anak dengan menawarkan berbagai benda alami dan sintesis yang dapat dipindahkan, dibongkar, dipasang kembali, dibawa, disejajarkan, dicampur, dan didesain ulang dengan berbagai cara (Irmade 2022; Siska Rubianti Nasution 2023). Kancing, tali, kayu, pipa kecil, bola, sedotan, ranting, ember, keranjang, kardus, bunga, pasir, biji-bijian, stik es krim, kain perca, bungkus snack, botol minuman bekas, benang wol, kertas, manik-manik, dan banyak lagi yang biasa digunakan.

Loose Part memiliki banyak nutrisi sensorial, dan anak-anak masih belajar banyak hal melalui alat sensorinya. Tidak hanya dapat disesuaikan dan diubah dengan berbagai cara untuk mendorong kreativitas, keterampilan, dan kompetensi anak, tetapi juga dapat digunakan sesuai keinginan anak. Kemudian dapat digunakan bersama dengan bahan lain untuk mendorong pembelajaran terbuka dan mendukung kreativitas siswa (Ni Made Yuliati et al., 2021).

Beberapa manfaat bermain menggunakan media loose parts dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: peningkatan tingkat permainan kreatif dan imajinatif, peningkatan keterlibatan dan kolaborasi anak-anak dalam bermain, peningkatan aktivitas fisik, dan peningkatan kemampuan berkomunikasi. Dengan kata lain, ide pembelajaran berbasis STEAM yang menggunakan media loose parts memiliki hubungan dan penting untuk anak usia dini. Ini karena dengan menggunakan media loose parts, anak-anak akan memperoleh keterampilan 4C untuk penguasaan keterampilan di abad 21 (Damayanti, Rahmatunnisa, and Rahmawati 2020).

Berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi adalah keterampilan yang diidentifikasi oleh National Education Association (Redhana, 2019:2242). Dalam model pembelajaran kreatif yang berpusat pada siswa, keterampilan ini digabungkan. Pembelajaran melibatkan bermain proses belajar sesuai dengan karakteristik anak usia dini, di mana suasana pembelajaran dikembangkan secara autentik dan disesuaikan dengan lingkungan sekitar anak dalam lingkungan yang menyenangkan.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Dwi Lestari . Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kartu angka dapat meningkatkan upaya pengembangan kognitif anak. Di satu sisi, penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama membahas perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan. Di sisi lain, penelitian ini tidak membahas aspek perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan dengan media Loose Parts.



Berdasarkan hasil grafik penelitian diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk bilangan 1- 15. Dari pengamatan observasi dengan menggunakan media *loose part* maka terdapat peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan 1-10. Dikarenakan anak tertarik dengan kegiatan bermain menggunakan media tersebut tanpa disadari bahwa mereka sebenarnya sedang belajar menyebutkan bilangan 1-10.

Kemudian dari penerapan media *loose part* terdapat peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk bilangan 1-10 bahkan mengenal bilangan lebih dari 10. Dengan pembelajaran ini anak berantusias bermain sambil belajar serta anak mampu mengenal bentuk bilangan 1-10 yang sebelumnya belum berkembang menjadi berkembang sesuai harapan serta anak yang sebelumnya berkembang sesuai harapan menjadi berkembang sangat baik.

Pembelajaran menggunakan media *loose part* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membentuk bilangan lebih dari 10 dengan menggunakan bahan kulit kerang, biji-bijian atau batu-batuan dengan tepat. Hal ini menjelaskan bahwa sebelum menerapkan media *loose part* terdapat 4 anak yang masih terbalik dalam membentuk bilangan 1-10. Hasil observasi setelah dilakukannya implementasi menggunakan media *loose part* yaitu anak antusias dalam berkreasi membentuk bilangan 1-15 menggunakan bahan yang sudah disediakan oleh guru. Terdapat 6 anak yang mulai berkembang dikarenakan masih perlu motivasi dan stimulus untuk berkreasi menggunakan media tersebut.

Selain itu hasil dari implementasi menggunakan media tersebut mampu membantu anak dalam menuangkan idenya melalui media *loose part*. terdapat 6 anak yang sudah mulai berkembang dikarenakan perlu motivasi dan stimulus dari guru. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part* dalam proses pembelajaran

juga dapat meningkatkan rasa tanggung kepada anak untuk dapat merapihkan kembali bahan dan alat-alat yang telah digunakan.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan judul Implementasi *Loose Part* Dalam Pengenalan Bentuk Bilangan 1-10 Pada Anak Usia Dini di PAUD Taam Iqra. Penelitian yang dilakukan pada PAUD Taam Iqra dapat ditarik kesimpulan Kemampuan anak dalam mengenal bentuk bilangan 1-10 menggunakan media *loose part* bahan alam di PAUD Taam Iqra anak mampu mengenal bentuk bilangan, meniru bentuk bilangan. Anak menjadi lebih kreatif serta mampu memunculkan ide dan membantu perkembangan kognitif anak. Dapat dilihat dalam kegiatan membentuk bilangan menggunakan kulit kerang, biji-bijian, batu-batuan dan pasir. Ternyata QS dan S mampu membentuk bilangan sampai angka 13 tanpa bantuan guru. Mereka sangat antusias ketika bermain membentuk bilangan 1-10 menggunakan media *loose part* bahan alam. Penerapan media *loose part* bahan alam dalam menstimulasi bentuk bilangan 1-10 di PAUD Taam Iqra melalui kegiatan bermain diantaranya: Guru mengenalkan media yang akan digunakan (kulit kerang, pasir, biji-bijian, dan batu-batuan. Guru menerangkan cara untuk membentuk bilangan 1-10 menggunakan bahan tersebut Anak diberikan kebebasan untuk memilih bahan mana yang akan digunakan. Dari hasil kegiatan tersebut dapat dilihat bahwa penerapan media *loose part* bahan alam mampu meningkatkan kemampuan anak dari yang mulai berkembang (MB) menjadi berkembang sesuai harapan (BSH) hingga mencapai Tingkat pencapaian anak yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik (BSB).

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, Anita, Sriyanti Rahmatunnisa, and Lia Rahmawati. 2020. "Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts." *Jurnal Buah Hati* 7(2):74-90.
- Devianty, Rina. 2019. "Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa."
- Emiliza, Tiara. 2019. "Konsep Psikososial Menurut Teori Erik h. Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H. Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam."
- Haryani, Chica, Wahiruddin Wadin, and Sofino Sofino. 2014. "Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *Universitas Bengkulu*.
- Holis, Ade. 2017. "Peranan Keluarga/Orang Tua Dan Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 1(1):22-43.
- Irmade, Oka. 2022. *Media Dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Pradina Pustaka.
- Khairi, Husnuziadatul. 2018. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari

- 0-6 Tahun." *Jurnal Warna* 2(2):15-28.
- Mulyawan, Galuh, Destri Astrianingsih, Siti Fudiana, and Ahmad Jajang Jajuli. 2024. "PROBLEMATIKA PENDIDIKAN INKLUSI DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7(2):6198-6204.
- Mulyawan, Galuh, Yoga Mahendra, and Nedi Kurnaedi. 2023. "ART THERAPY SEBAGAI COPING STRESS PADA SISWA REMAJA." *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 8(4):575-79.
- Rahman, Taopik, and Fitri Fuadatun. 2017. "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard." *Jurnal PAUD Agapedia* 1(1):118-28.
- Siska Rubianti Nasution, Siska. 2023. "ANALISA PEMBELAJARAN KONSEP ANGKA MELALUI MEDIA LOOSE PARTS PADA ANAK USIA DINI (Studi Di Lembaga RA Ummatan Wahidah Rejang Lebong)." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 4(1):62-74.
- Suryaningrum, Cahyaning, Tri Muji Ingarianti, and Zainul Anwar Anwar. 2016. "Pengembangan Model Deteksi Dini Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Pada Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Kota Malang." *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* 4(1):62-74.