

Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat

Cici Putri Utami¹, Delfi Eliza²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2244>

Abstract

This research is motivated because by the low recognition of the concepts of number in children aged 5-6 years. The research objective is to determine the effect of loose parts play on the introduction of the concepts of number for children aged 5-6 years. This type of research uses a quasy experimental. The average result of the pre-test eksperimental class: 17,7 and post-test: 23,1. While the pre-test control class:18,6 and post-test: 22,1. For the difference in the average result of the experimental class is 5,4 and the control class is 3,5. The research as conducted for 4 weeks. The research was carried out in two classes, class B1 eksperimen and B2 the control class. On the hypothesis test with an independent sample t-test the sig (2-tailed) of 0,06 is less than 0,05 has an effect of 1,4. Therefore, it can be concluded that the use of loose parts play activities for the introduction of the concepts of number for children aged 5-6 years is very effective in being used in Mutiara Ceria West Pasaman.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya pengenalan konsep angka pada anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. Hasil rata-rata kelas eksperimen pre-test: 17,7 dan post-test: 23,1. Sedangkan kelas kontrol pre-test: 18,6 dan post-test: 22,1. Untuk selisih hasil rata-rata kelas eksperimen adalah 5,4 dan kelas kontrol adalah 3,5. Penelitian dilaksanakan selama 4 minggu. Peneliti dilaksanakan di dua kelas, B1 kelas eksperimen dan B2 kelas kontrol. Pada uji hipotesis dengan independent sample t-test nilai sig (2-tailed) sebesar 0,06 lebih kecil dari 0,05 memiliki pengaruh 1,4. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak usia 5-6 tahun sangat efektif digunakan di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat.

Article Info

Article history:

Received: November 18, 2022

Approved: December 13, 2022

Published online: December 31, 2022

Keywords:

Early Childhood;

Loose Parts Play;

Concept of Numbers,



Informasi Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 18 November 2022

Disetujui: 13 Desember 2022

Publikasi online: 31 Desember 2022

Kata kunci:

Anak Usia Dini;

Loose Parts Play;

Pengenalan Konsep Angka,



PENDAHULUAN

Proses tumbuh kembang terjadi sangat pesat pada anak saat usia dini, disebut juga dengan loncatan perkembangan. Masa ini dikenal dengan golden age. Anak-anak pada usia ini mudah menerima pembelajaran, ini sangat berguna dan menentukan kualitas anak di kemudian hari. Masa ini disebut Masa Sensitif karena mulai membuat anak lebih peka menerima berbagai upaya untuk memaksimalkan potensi dirinya, (Yulianti, E. I. Jaya, Eliza, D). Karena setiap anak berbeda, guru hendaknya menjaga setiap anak secara pribadi dan menyiapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan jenis belajar anak. (Anida & Eliza, D. 2019). Menurut (Khairi, 2018) menyatakan bahwa terdapat ciri-ciri pada anak usia dini diantaranya: (1) unik, setiap anak punya karakteristik yang tidak sama (2) egosentris, yaitu anak biasanya memahami dan melihat sesuatu dari perspektif dan keinginannya sendiri. (3) rasa ingin tahu dan antusiasme terhadap berbagai hal, anak biasanya memperhatikan, berbicara, dan mempertanyakan berbagai hal yang mereka lihat atau dengar, terutama hal-hal yang baru. (4) eksploratif dan jiwa petualang, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan suka menemukan dan mengkaji sesuatu yang baru. (5) aktif dan energik, anak-anak umumnya suka beraktivitas. (6) spontan, tingkah laku anak umumnya relatif original dan tidak terkonsep, mencerminkan perasaan dan pikirannya. (7) imajinatif dan senang, adalah; anak suka pada hal yang kaya akan fantasi.

Penting bagi anak untuk menerima pendidikan sejak usia dini, hal tersebut dimaksudkan supaya anak memperoleh kualitas dan pengalaman belajar yang aktif (Eliza, D. 2013). Pendidikan pada anak usia dini berupaya untuk menstimulasi, tumbuh kembang dengan cara membimbing, mengasah, dan mengasuh. Guru juga diharapkan selalu siap menerima berbagai hal baru untuk mengoptimalkan pembelajaran di PAUD (Silranti, 2019). Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah untuk memaksimalkan kemampuan anak dan mempersiapkannya ke tahapan pendidikan selanjutnya, serta menjadi tempat melatih keterampilan sosial pada anak (E. Wendy S. C. & Eliza, D. 2020). Belajar angka membutuhkan proses yang lambat, tidak dipaksakan, ringan, menyenangkan, serta dapat dilakukan sambil bermain. Usia taman kanak-kanak merupakan usia yang menguntungkan untuk mengenalkan bilangan angka melalui matematika, sebab pada usia ini anak sangat tanggap terhadap keadaan di sekitarnya. Kurangnya minat anak dalam pembelajaran disebabkan oleh alat yang dipakai kurang menarik untuk anak, metode yang digunakan cenderung tidak bervariasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kreativitas guru yang tidak beragam untuk menggunakan alat dan bahan dari alam atau bahan-bahan terdekat dengan anak sebagai media belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak umur 5-6 tahun pada TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh loose parts play pada pengenalan konsep angka anak umur 5-6 tahun. Manfaat penelitian dapat menjadi bahan kajian akademik dan sebagai bahan pengetahuan lapangan, Dapat memberikan informasi dan memberikan ilmu pengetahuan dalam penggunaan loose parts play terhadap pengenalan konsep angka serta menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

Mengenalkan angka diperlukan karena merupakan dasar bagi perkembangan konsep matematika dasar dan persiapan untuk jenjang pendidikan dasar. Pengenalan angka diperlukan untuk matematika untuk anak usia 5-6 tahun. Perkembangan aspek kognitif sebagai kemampuan berpikir juga menjadi hal penting dalam konsep angka. Kecerdasan merupakan keahlian untuk mengeksplorasi kepandaian dan konsep baru, keahlian untuk mengerti peristiwa di sekitarnya, serta kemampuan memberdayakan ingatan untuk memecahkan masalah sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011:6). Belajar angka merupakan pelajaran penting untuk kesuksesan anak dimasa depan. Angka yaitu suatu objek yang tersusun dari lambang dan angka (Takdirotun, 2012:45). Misalnya, angka 10 dapat diwakili oleh dua digit, angka 1 dan angka 0.

Guru dapat mengenalkan angka 1 sampai 10 dengan nyanyian dan membantu menghitung dengan jari-jari. Pengenalan angka pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak menjadi upaya

untuk memberikan dasar untuk tujuan perkembangan karakter, keterampilan, pengetahuan, dan kreativitas siswa dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Manfaat mengenal angka yaitu untuk membimbing anak belajar konsep matematika yang sesuai, menghindari rasa takut terhadap matematika, serta secara alamiah membantu anak belajar matematika melalui aktivitas bermain. Fungsi mengenal angka menjadi upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Terdapat beberapa lingkup pengenalan konsep angka pada anak yakni: “(1) berhitung, (2) menghubungkan, (3) mengenal lambang bilangan”. Loose parts play merupakan bahan yang tersedia disekitar yang dibuat menarik yang dapat berupa bekas maupun masih bisa dipakai bersumber dari alam maupun plastik/pabrik menjadi alat bermain sekaligus belajar pada anak untuk menumbuhkan kemampuan kreatifnya.

Loose parts play yang dapat dilakukan anak di lingkungannya sendiri mendorong anak untuk bermain dengan caranya sendiri, tidak terlalu bergantung pada arahan guru, dan lebih kreatif serta imajinatif daripada permainan buatan pabrik (Siantajani 2020:51). “loose parts play ialah potongan benda yang bisa dimainkan secara bebas serta tidak dapat diketahui akan menjadi apa” (Kiewra & Vaselack dalam Nurjanah, 2020:24). Proses pembelajaran loose parts play berbasis STEAM dapat membangun merdeka belajar anak usia 5-6 tahun (T. Prameswari & Lestaningrum, 2020). sehingga sangat direkomendasikan pembelajaran ini terus menerus mengukur capaian perkembangan lainnya. Guru harus bisa berkreasi dalam membuat media bermain/belajar dari bahan yang telah ada. Pasti banyak permainan yang bisa diolah dengan bahan ramah lingkungan. Barang bekas, sisa, dan bahan alam bisa dijadikan sarana untuk berkreasi dan bermain permainan anak sambil belajar. Anak dapat mengoptimalkan panca inderanya untuk terlibat dalam segala aktivitas yang sedang berlangsung, menyerap dan mendapatkan pengalaman informasi pengetahuan yang berharga.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah melakukan Loose Part Play, Sabrina, M (2021) Mengatakan bahwa pemakaian media loose parts berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak. Selanjutnya Dewi, S. & Anik, L. (2021) judul “Penerapan Media Loose Parts Play Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”. Juga mengungkapkan bahwa loose part play dapat meningkatkan kreativitas. Saat anak menjelajahi langsung di lingkungannya akan menumbuhkan rasa penasaran dan kreativitas dengan dioptimalisasikan panca indera anak. Sumarseh & Eliza, Delfi (2022) judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Parts Indoor Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini”. Penelitian ini menemukan bahwa dengan strategi yang dipakai guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam bahan loose parts, pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan baik dari guru maupun anak didik, kebebasan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses dan hasil karya yang telah diamati guru diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak secara optimal. Supriya & Soliyah (2021) yang berjudul” menemukan bahwa kemampuan mengenal angka dapat terlihat dari perolehan hasil observasi pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. Sedangkan, penelitian Maria Ulfah (2018) Mengungkapkan bahwa proses belajar dengan media gambar bisa meningkatkan keterampilan mengenal angka 1-10. Hal tersebut ditunjukkan dengan mampu menyebut angka 1-10 yang meningkat, mampu mencocokkan angka dengan gambar dan kemampuan menuliskan angka.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang menjadi sebuah upaya mempelajari secara seksama dan menyeluruh suatu fenomena atau masalah dengan menggunakan ukuran-ukuran objektif yang bertujuan untuk memverifikasi teori-teori yang muncul dari fenomena atau masalah tersebut dan untuk memperoleh fakta dan kebenaran. (Prasetyo,2008). Penelitian kuantitatif bertujuan untuk membantu dalam menentukan hubungan antar variabel dalam suatu populasi. Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen yang merupakan metode

penyampaian materi belajar yang mana dilakukan percobaan pada anak dengan beberapa pertanyaan atau hipotesis untuk diuji dan dibuktikan sendiri (Y. Khaeriyah, 2018).

Penelitian kuantitatif dengan eksperimen dilakukan dengan bentuk quasi eksperimen. Quasi eksperimen digunakan sebab pada kenyataannya sukar mendapatkan kelompok kontrol, ada dua kelas yang dipilih secara random selanjutnya dilakukan pre-test untuk melihat kondisi awal yaitu perbandingan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Sugiono, 2012:116). Kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dengan memakai loose parts play, untuk kelas kontrol diberi perlakuan (Y) dengan pengenalan konsep angka. Jenis data yang dipakai yaitu data primer yang didapatkan langsung dari tempat penelitian. Data tersebut berupa nilai dari hasil tes kemampuan anak. Sampel penelitian merupakan anak usia 5-6 tahun. Sumber datanya adalah anak Taman Kanak-kanak Mutiara Ceria Pasaman Barat. Penelitian dilaksanakan selama 4 minggu menggunakan aktivitas media loose parts play.

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Subjek pada penelitian ini menjadi pembeda antara penelitian terdahulu yang mana penelitian ini dilakukan pada anak umur 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mutiara Ceria Pasaman Barat dengan judul “pengaruh loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mutiara Ceria Pasaman Barat”.

Pembahasan lebih lanjut dibutuhkan untuk menjelaskan, memperdalam dan memahami hasil penelitian ini. Ada beberapa indikator pada pertumbuhan anak usia dini seperti bahasa, kognitif, nilai-nilai agama dan moral, keterampilan motorik, emosi sosial, dan seni. Jean Piaget (Susanto, 2011:1) menyatakan bahwa “tahap perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak (5-6 tahun) berada di tahap pra-operasional”. Pada tahap ini, anak masih belum mengetahui cara berpikir abstrak. Menurut teori Bruner (2017: 42-43) yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Enactive; anak mempelajari materi secara langsung melalui benda nyata atau peristiwa di sekitarnya.
2. Tahap Iconic; anak tidak dapat merombak, melabeli dan mengingat objek atau peristiwa nyata dalam bentuk gambaran mental dipikirkannya. Anak tidak langsung mengubah objek konkrit seperti pada tahap enactive, tetapi sudah mengetahui cara memanipulasinya menggunakan rancangan dari objek.
3. Tahap Symbolic; anak telah bisa mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk lambang dan bahasa, yang memudahkan mereka dalam memahami simbol dan mengatakannya dalam bahasa sendiri.

Olah data penelitian ini dilakukan dengan uji hipotesis memakai uji-t. Sebelum itu, uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan lebih dahulu. Uji normalitas memakai Uji Lilliefors dilaksanakan untuk menentukan bahwa data yang diolah berdistribusi secara normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 22

		<i>Test Of Normality</i>					
		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Anak	Pre-Test						
	Eksperimen	,205	10	,200(*)	,929	10	,436
	Post-Test	,206	10	,200(*)	,916	10	,325
	Kontrol						
	Pre-Test	,202	10	,200(*)	,938	10	,532
	Post-Test	,230	10	,142	,905	10	,246

Berdasarkan tabel 1. Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah masing-masing 0,200. Sehingga diambil kesimpulan bahwa rata-rata data berdistribusi secara normal karena $Sig > 0,05$. Selanjutnya, One Way Anova dipakai pada uji homogenitas. Tujuannya untuk melihat kehomogenan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas memakai Gain Score pada pengembangan perilaku sosial anak yang telah diperoleh selama penelitian.

Tabel 2. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
,889	3	36	,456

Berdasarkan tabel 2. nilai signifikansinya sebesar $0,456 > 0,05$ sehingga data bersifat homogen. Dari hasil kedua pengujian tersebut menunjukkan kelas sampel berdistribusi normal dan variannya sama. Uji statistik parametrik dengan independent sample t-test dilaksanakan guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji ini akan mendapatkan kesamaan atau perbedaan antara rata-rata dua kelompok sampel. Sebelumnya dicari N gain score kedua kelas sampel. Selanjutnya dilihat nilai sig-2 tailed untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. Independent Sample Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2 tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
<i>Hasil Belajar</i>	<i>Equal Variances Assumed</i>	3,271	,087	3,143	18	,006	1,900	,605	,630	3,170
	<i>variances not assumed</i>			3,143	13,179	0,08	1,900	,605	,596	3,204

Berdasarkan tabel 3. nilai sig (2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$. Didapatkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan (nyata) antara pengenalan konsep angka, besaran pengaruh loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak yang dilakukan rumus cohen's dengan nilai $d=1,4$. Berdasarkan hasil perhitungan disimpulkan bahwa pengaruh media loose parts play terhadap pengenalan konsep angka anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Ceria Pasaman Barat 1,4 yang termasuk dalam kategori kuat.

PEMBAHASAN

Pada tahap ini, benda menjadi alat belajar paling baik bagi anak. Anak-anak bisa mengingat benda, jumlah dan karakteristiknya. Pemberian stimulus kepada anak menjadi penentu

perkembangan kognitif pada anak. Daya pikir pada anak dimulai dari tahap pra-operasional ke tahap operasional konkret, atau dikenal dengan masa transisi, oleh karena itu dibutuhkan rangsangan lingkungan yang baik agar jalan berpikir anak dari konkret ke pengenalan simbol yang abstrak tidak menemui hambatan.

Proses kognitif mungkin memiliki tahapan yang tidak sama. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat berupa kemampuan menyusun benda, tertarik dengan angka, dan beberapa anak sudah mulai mengurutkan angka, jumlah dan panjang (Dina K, Efrida M. D, Ika N. A. N). Media loose parts play menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengenalkan konsep angka.

Loose parts play adalah alat yang dipakai berupa bagian atau pecahan yang sederhana untuk bisa dilepas dan dirangkai menjadi bagian atau potongan yang dapat digunakan secara individu atau dicampur dengan benda lain untuk membentuk sesuatu dan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula ketika tidak digunakan lagi. Jadi, loose parts play adalah bahan bekas yang mudah dilepas dan dirakit bagian atau potongan yang dapat digunakan secara terpisah atau digabungkan dengan barang lain untuk membentuk satu kesatuan, dan bila tidak digunakan, dapat dikembalikan ke keadaan semula. loose parts play dapat dikatakan sebagai bahan yang dipakai bisa digabungkan dan dilepaskan kembali. Menurut Natalie Houser dalam (Azizah S.N, dkk. 2020) Loose parts play memberi kesempatan meningkatkan kreativitas, sikap kolaboratif, dan fungsi kognitif pada anak. Bermain dengan loose parts play bersifat eksploratif dan terbuka, juga dapat memengaruhi dasar pengembangan fisik, termasuk keterampilan motorik, rasa percaya diri dan motivasi, serta sikap sehari-hari. Sally Haughey dalam Yuliaty Siantajani menyatakan loose parts play merupakan bahan-bahan terbuka yang dapat dipisah, dirangkai, disatukan, disatukan, diselaraskan, diubah dan dipakai sendiri ataupun dicampur dengan bahan lain. Permainan dengan media loose parts play ini cocok digunakan dalam pengenalan konsep angka anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan media yang dipakai berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam pengenalan konsep angka. Untuk kelas eksperimen memakai media loose parts play. Sedangkan untuk kelas kontrol memakai media kartu angka sudah sering digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti seperti diatas menunjukkan jika penggunaan loose parts play dalam mengembangkan pengenalan konsep angka, hasil penelitian yang dilakukan dalam melakukan mengembangkan aspek-aspek pengenalan konsep angka dalam teori (Bruner) yaitu sebagai berikut:

1. Berhitung (Counting)

Pada aspek ini terdapat satu pembagian indikator yaitu: anak menghitung jumlah benda loose parts play dari angka 1 sampai angka 10. Peneliti berdasarkan hasil pengamatannya menunjukkan rata-rata pre-test dan post-test di indikator yaitu 2,6 dan 3,8 untuk kelas kontrol pre-test dan post-test yaitu 2,8 dan 3,5. Berdasarkan hasil penelitian ini mendukung teori dari Bruner (2017:42-43). Tahap Enactive; anak mempelajari materi secara langsung melalui benda nyata atau peristiwa di sekitarnya. Tahap Iconic; anak tidak dapat merombak, melabeli dan mengingat objek atau peristiwa nyata dalam bentuk gambaran mental dipikirkannya. Anak tidak langsung mengubah objek konkret seperti pada tahap enactive, tetapi sudah mengetahui cara memanipulasinya menggunakan rancangan dari objek. Tahap Symbolic; anak telah bisa mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk lambang dan bahasa, yang memudahkan mereka dalam memahami simbol dan mengatakannya dalam bahasa sendiri.

2. Menghubungkan (Connecting)

Pada aspek ini terdapat dua hasil pengamatan indikator. Indikator pertama, anak menghubungkan angka 1 sampai 5 dengan jumlah loose parts play yang menunjukkan hasil rata-rata kelas eksperimen pre-test 3,5 post-test 3,7 dan pada kelas kontrol pre-test 3,4 post-test 3,6. Indikator kedua, anak menghubungkan angka 6 sampai 10 dengan jumlah loose parts play yang menunjukkan hasil rata-rata kelas eksperimen pre-test 3,7 post-test 3,8 dan pada kelas kontrol pre-

test 3,5 post-test 3,7. Berdasarkan hasil penelitian ini mendukung teori dari Bruner (2017:42-43). Tahap Enactive; anak mempelajari materi secara langsung melalui benda nyata atau peristiwa di sekitarnya. Tahap Iconic; anak tidak dapat merombak, melabeli dan mengingat objek atau peristiwa nyata dalam bentuk gambaran mental dipikirkannya.

Anak tidak langsung mengubah objek konkrit seperti pada tahap enactive, tetapi sudah mengetahui cara memanipulasinya menggunakan rancangan dari objek. Tahap Symbolic; anak telah bisa mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk lambang dan bahasa, yang memudahkan mereka dalam memahami simbol dan mengatakannya dalam bahasa sendiri.

3. Mengenal Lambang Bilangan (Recognize number symbols)

Pada aspek ini terdapat empat hasil pengamatan indikator. Indikator pertama, yaitu anak menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 5 yang menunjukkan hasil rata-rata kelas eksperimen pre-test dan post-test di indikator yaitu 3,9 dan 4,0. Hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol yaitu 3,1 dan 3,3. Pada indikator kedua, yaitu Anak menyebutkan lambang bilangan 6 sampai 10 pada kelas eksperimen pre-test 3,7 post-test 3,8 dan untuk kelas kontrol pre-test 3,5 post-test 3,6. Pada indikator ketiga, anak menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 pada kelas eksperimen pre-test 3,9 post-test 4,0 untuk kelas kontrol pre-test 3,5 post-test 3,6.

Pada indikator keempat, yaitu anak menunjukkan jumlah loose parts play sesuai lambang bilangan pada kelas eksperimen pre-test 3,8 post-test 3,9 untuk kelas kontrol pre-test 3,7 post-test 3,8. Berdasarkan hasil penelitian ini mendukung teori dari Bruner (2017:42-43). Tahap Enactive; anak mempelajari materi secara langsung melalui benda nyata atau peristiwa di sekitarnya. Tahap Iconic; anak tidak dapat merombak, melabeli dan mengingat objek atau peristiwa nyata dalam bentuk gambaran mental dipikirkannya. Anak tidak langsung mengubah objek konkrit seperti pada tahap enactive, tetapi sudah mengetahui cara memanipulasinya menggunakan rancangan dari objek. Tahap Symbolic; anak telah bisa mengekspresikan imajinasinya dalam bentuk lambang dan bahasa, yang memudahkan mereka dalam memahami simbol dan mengatakannya dalam bahasa sendiri.

Hasil pengenalan konsep angka pada anak di kelas eksperimen mempengaruhi kemampuan mengenal konsep jumlah anak lebih banyak dibandingkan kelas kontrol, secara umum terjadi peningkatan kelas kontrol dengan skor pre-test 186 dan post-test 221. Sementara itu, rata-rata kelas kontrol pada pre-test 18,60 dan post-test 22,10. Selain itu, kemampuan kelas eksperimen meningkat dalam mengenal konsep angka dengan bantuan media loose part play. kelas eksperimen juga mengalami peningkatan skor pre-test 177 dan post-test 231 dengan rata-rata pre-test 17,70 dan post-test 23,10. Pada kedua kelas tersebut hasil belajar meningkat, namun nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga, diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan adopsi konsep jumlah anak yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol, sehingga mendemonstrasikan pemakaian loose parts play dalam pengenalan konsep bilangan berpengaruh terhadap anak..

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan yaitu dari tabel uji homogenitas terlihat varians data N-gain untuk kedua kelas adalah sama atau homogen. Berdasarkan nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,006 berdasarkan tabel t $0,006 < 0,05$. Dengan demikian, media loose parts play lebih efektif dapat meningkatkan pengenalan konsep angka di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. Perolehan effect size sebesar 1,4 disimpulkan tergolong dalam kategori kuat, sehingga pengenalan konsep angka dengan menggunakan media loose parts play efektif signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, peneliti memberikan saran diantaranya: Bagi anak, diharapkan supaya pengenalan konsep angka dapat berkembang dengan baik melalui media loose parts play. Bagi guru, diharapkan dapat lebih berkreasi dan inovatif

dalam menggunakan media yang menarik dan bermakna bagi proses belajar anak, serta memotivasi guru dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anida., Eliza, Delfi (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1557–1565. DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.898
- Dewi Safitri, Anik Lestaningrum. Penerapan Media Loose Parts Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. E-ISSN:2716-1641;P-ISSN:2716-0572.Indonesia:UniversitasNusantaraPGRIKediri. <https://kiddo@iainmadura.ac.id>.
- Dina K, Efrida. M. D, Ika N. A. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar. *Jurnal Kajian Anak Vol (2)(01)*. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v201.193>
- Eliza, Delfi. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, XIII(2). <https://doi.org/10.24036>
- Erste Shon Chandra, W., & Eliza, Delfi. (2020). Pengaruh Permainan Maagic Card Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.460>
- Khaeriyah, E. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2). <https://doi./10.24235/awlad.v4i2.3155.91836>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2). [Ejournal.iaiiig.ac.id](http://ejournal.iaiiig.ac.id)
- Khairiah, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar. *J-Sanak: Jurnal Kajian Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.193>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1).
- Prasetyo, B. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Pudjiati, S. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Puspita,W. (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM. *Journal Of Pendidikan Non Formal*, 21(2). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i.868>
- Rahardjo, M. M. (2019). How To Use Loose Parts In STEAM. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud>
- Safitri, D. (2021). Penerapan Media Loose Parts Untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak UsiaDini*,2(1). <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Siskawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts Di Paud Kelompok A Pada Masa Belajar DariRumah. *JurnalPendidikanLuarSekolah*,15(1). <https://dx.doi.org/10.32832/jpls.v15i.4629>
- Silranti, M. (2019). Pengembangan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharmawanita Tunas Harapan. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Sumarseh. Eliza. D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Parts In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1).
- Supriaji, U. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Pendekatan Realistik Matematik Education (RME) Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 3(1).
- Tajudin. (2008). Peningkatan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*. Jakarta: TKI Al Izhar Pondok Labu.

- Ulfah, M. (2018). Pendidikan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B TK/DWP Kelompok Benjeng Gresik Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
<https://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1963>
- Ujud, Soliyah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Pendekatan Realistik Matematik Education (RME) Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 14.11.3. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* Vol.03 No.01. Sadang : Kebumen.
- Yulianti, E. I, Jaya, Eliza, Delfi. (2019). Pengaruh Role Playing Terhadap Pengenalan Literasi Numerasi Di Taman Kanak-Kanak Twin Course Pasaman Barat. *Journal On Childhood*. Doi : 10.31004/aulad.v2i2.

AUTHOR



Cici Putri Utami, dilahirkan di Kabupaten Pasaman Barat Provinsi Sumatera Barat pada 29 Juni 1999, ia anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Yulhendri dan Ibu Rosna dewi. Saat ini ia sedang menempuh pendidikan S1 UNP pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan.

e-mail: ciciputriutami457@gmail.com



Dr. Delfi Eliza, M.Pd, dilahirkan di Talago Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat Pada tanggal 30 Oktober 1965. Menempuh pendidikan dasar hingga SMA di Payakumbuh Sumatera Barat, kemudian melanjutkan Perguruan Tinggi IKIP Padang Diploma 3, Jurusan Tata Boga. Dan melanjutkan studi S-2 Program studi PAUD Universitas

Negeri Jakarta, melanjutkan ke Program studi Doktor PAUD Universitas Negeri Jakarta. Memulai karier sebagai guru SGO Negeri Padang, kemudian diangkat sebagai dosen pada jurusan PGSD IKIP Padang, kemudian pindah ke jurusan PGTK selanjutnya berubah nama menjadi PG PAUD UNP. Pengalaman bekerja sebagai sekretaris Labor PGTK dan Ketua Jurusan PG PAUD UNP dan pengalaman penelitian sebagai Ketua Tahun 2009.

e-mail: deliza.zarni@gmail.com