

## **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part***

**Jarwani**

TK Sinar Kasih Kabupaten Boyolali, [ayuningtyasrina26@gmail.com](mailto:ayuningtyasrina26@gmail.com)

### **INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel:**

Received: 2022-03-30

Revised: 2022-04-14

Accepted: 2022-04-27

**Keywords:**

Playing Variatives,  
Recognizing Numbers,  
Loose Part

**Kata Kunci:**

Bermain Variatif,  
Mengenal Angka, Loose  
Part

### **A B S T R A C T**

*This study aims to improve the ability of children to recognize numbers 1-10 in group A TK Sinar Kasih Sangup, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali. This research uses Classroom Action Research (CAR). The research subjects in group A of Sinar Kasih Sangup Kindergarten were 10 children consisting of 6 girls and 4 boys. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The data analysis technique used descriptive analysis. The results of this study indicate an increase in children's ability to recognize numbers 1-10 through varied play activities with loose part media, namely in the pre-cycle the ability of children to recognize numbers 1-10 is only 20%, at the first cycle meeting children's ability to recognize numbers 1-10 increases to 40%, in cycle 2 the child's ability to recognize numbers 1-10 increased to 60%, and in cycle 3 the child's ability to recognize numbers 1-10 increased to 80%. The indicator used in this study is that children are able to recognize numbers 1-10. The conclusion of this study is that children are able to recognize numbers 1-10 with varied play activities with loose part media.*

### **A B S T R A K**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka 1-10 di kelompok A TK Sinar Kasih Sangup, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali. Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian di kelompok A TK Sinar Kasih Sangup adalah 10 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan anak mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* yaitu pada pra siklus kemampuan anak mengenal angka 1-10 hanya 20%, pada pertemuan siklus 1 kemampuan anak mengenal angka 1-10 meningkat menjadi 40%, pada siklus 2 kemampuan anak mengenal angka 1-10 meningkat menjadi 60%, dan pada siklus 3 kemampuan anak mengenal angka 1-10 meningkat menjadi 80%. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak mampu mengenal angka 1-10. Kesimpulan dari penelitian ini adalah anak mampu mengenal angka 1-10 dengan kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*.

## PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki dunia pendidikan lebih lanjut. Layanan PAUD untuk usia 4 sampai dengan 6 tahun dapat berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), (Bustanul Athfal) BA dan Satuan PAUD Sejenis (SPS) lainnya. Layanan PAUD dalam bentuk TK terbagi menjadi dua kelompok usia yaitu kelompok A adalah anak usia 4-5 tahun dan kelompok B adalah anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, Pendidikan Anak Usia Dini harus dirancang agar mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni dengan menerapkan pembelajaran dalam bentuk pemberian pengalaman belajar secara langsung dalam konteks bermain atau belajar melalui bermain. Sejalan dengan hal tersebut Nest (dalam Maryatun, 2016) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan tumbuh kembang anak usia 0-8 tahun secara menyeluruh mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan mental, intelektual, emosional, moral dan sosial.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Isi menyebutkan bahwa lingkup perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik, anak diharapkan mampu untuk membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan merupakan kemampuan yang penting yang harus dipelajari oleh anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan selalu menggunakan konsep lambang bilangan seperti contoh ketika anak membilang jumlah benda. Hal ini sejalan dengan pendapat Burns (dalam Syafitri, 2018) yang menyatakan bahwa kelompok matematika yang dapat diperkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan, pola dan fungsinya, ukuran-ukuran, geometri dan pemecahan masalah.

Penelitian tentang pengenalan angka pada anak usia dini telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Agustin, dan Mas'udah di TK Pembina Surabaya pada tahun ajaran 2016/2017 yang menunjukkan bahwa dari 15 anak, hanya 5 anak yang mampu membilang dengan baik sedangkan 10 lainnya belum dapat membilang dengan baik. Sejalan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Syafitri dkk. di BKB PAUD Harapan Bangsa yang menunjukkan bahwa 36% anak mampu menghubungkan benda konkret dengan lambang bilangan 1-10, 9 % anak masih bingung dan ragu, dan 55 % anak masih belum mampu menghubungkan benda konkret dengan lambang bilangan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelompok A TK Sinar Kasih Sangup, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali pada tahun ajaran 2019/2020 semester 2 terlihat bahwa dari 10 anak didik hanya 2 anak (20%) yang mampu menghitung benda konkret dan mampu memasangkan dengan angka yang sesuai, 2 anak (20%) mampu menghitung jumlah benda konkret namun masih keliru untuk memasangkan dengan angka yang sesuai, dan 6 anak (60%) hanya mampu menghitung benda konkret namun belum mampu memasangkan dengan angka yang sesuai. Hal ini terjadi karena kegiatan pengenalan angka selama ini dilakukan melalui kegiatan yang monoton seperti menebalkan angka dan menghubungkan gambar dan angka sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode bermain variatif dengan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain variatif dengan media *loose part* pada anak usia 4-5 tahun di TK Sinar Kasih Sangup, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi guru adalah guru diharapkan memiliki wawasan yang luas dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama dalam aspek perkembangan kognitif dengan menggunakan pembelajaran inovatif dan mampu memilih media yang menarik bagi anak. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah kemampuan anak dalam mengenal angka semakin meningkat dengan menggunakan metode bermain variatif dengan media *loose part*.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Pengertian kognitif menurut Sujiono (dalam Muliani, 2019) adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan kemampuan kognitif menurut Munawir (dalam Muliani, 2019) didefinisikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dari berbagai pengertian diatas maka pengertian kognitif adalah kemampuan individu untuk melakukan pemecahan masalah melalui proses menilai, menghubungkan dan menalar untuk mendapatkan pengetahuan setelahnya.

Menurut Pratiwi (2019) dalam Materi dan Kegiatan Belajar Anak Usia Dini Konsep bilangan yang pertama kali yang dipelajari anak yaitu pengembangan kepekaan bilangan (*number sense*). Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar

menghitung, namun anak paham tentang bilangan dari konsep hingga lambang bilangan. Menurut Sriningsih (dalam Rahman, dkk., 2017) bilangan adalah suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah.

Pengertian bilangan menurut Ismunanto, dkk., (dalam Syafitri dkk., 2018) Menyatakan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Sedangkan menurut Tadkiroatun (dalam Nurinta, dkk., 2018) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Lambang bilangan atau angka adalah simbol atau lambang yang dipakai untuk mewakili sebuah bilangan. Lambang bilangan perlu dikenalkan pada anak sedini mungkin karena “bilangan merupakan dasar dari kemampuan matematika” (Depdiknas dalam Muliani, 2019). Dari berbagai pengertian di atas maka pengertian lambang bilangan adalah lambang atau simbol yang berupa angka yang digunakan untuk menuliskan suatu bilangan.

Menurut Gallahua (dalam Soepyanto, 2018) bermain merupakan aktivitas yang langsung dan spontan dimana anak berhubungan dengan orang lain dan benda-benda yang ada disekitarnya, anak bermain dengan gembira, sukarela, penuh imajinasi dengan menggunakan panca indera dan seluruh tubuhnya. Dari berbagai pengertian di atas maka pengertian bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sukarela yang membuat orang tersebut merasa senang dan memberikan dampak positif untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangannya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna (Oktari, 2017). Dari pengertian di atas maka pengertian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Daly & Belgolovsky (dalam Mastuinda dkk, 2020) *loose part* adalah material yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *loose part* sebagai media bermain dapat memberikan kesempatan bereksplorasi secara luas kepada anak karena *loose part* bisa digunakan sesuai keinginan dan imajinasi anak.

Bermain variatif adalah kegiatan bermain yang dilakukan dengan variasi kegiatan permainan yang beragam dan berbeda-beda. Kegiatan bermain variatif yang digunakan antara lain yaitu:

1. Bermain mencari *loose part* sesuai jumlah gambar dan memasangkan dengan angka yang sesuai

Cara bermainnya adalah anak menghitung jumlah gambar bulan pada masing-masing kotak, kemudian anak mencari *loose part* yang disukai sesuai jumlah masing-masing gambar. *Loose part* yang digunakan sesuai dengan

minat anak, namun dalam 1 gambar harus menggunakan *loose part* yang sejenis. Setelah itu anak memasang kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan jumlah *loose part*.

2. Bermain membuat kolase angka dengan biji-bijian

Cara bermainnya adalah masing-masing anak mengambil 1 buah stik bintang pada kotak yang sudah disiapkan oleh guru. Masing-masing stik bintang tertulis angka yang berbeda. Kemudian anak mencari pola angka yang sudah disediakan di meja kegiatan untuk kegiatan kolase sesuai dengan angka yang didapatkan pada stik bintang tersebut. Setelah itu anak membuat kolase angka dengan menggunakan *loose part* biji-bijian. Setelah selesai anak dapat bermain tebak angka teman yang dibuat kolase.

3. Bermain mewarnai angka dari bahan bekas dengan pasta warna.

Cara bermainnya adalah anak menggantung pola gambar matahari yang terbuat dari *loose part* kardus bekas. Gambar matahari tersebut tersusun atas 1 buah lingkaran besar dan 10 buah segitiga yang menggambarkan sinar dari matahari. Dalam segitiga-segitiga tertulis angka 1-10 yang mewakili jumlah segitiga tersebut. Setelah anak selesai menggantung pola gambar matahari, kegiatan anak selanjutnya adalah mewarnai angka pada masing-masing segitiga tersebut dengan pasta warna, pasta yang disediakan adalah merah, kuning, biru. Anak bebas berkreasi dengan mencampurkan warna-warna tersebut untuk mendapatkan warna yang lain. Anak boleh menggunakan kuas atau langsung menggunakan jari-jari untuk mewarnai dengan pasta tersebut.

Sejalan dengan pendapat Siantajani (2020) yang menyebutkan bahwa melalui bermain dengan media *loose part* kemampuan kognitif anak yang mengandung konsep matematika dan sains dapat dimunculkan dengan fasilitas guru. Salah satu konsep matematika yang dapat dikembangkan adalah pengenalan angka pada anak usia dini, sehingga *loose part* sangat efektif membantu anak usia dini untuk dapat mengenal angka.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Dalam satu siklus terdiri dari 4 langkah kegiatan yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Subjek penelitian ini adalah anak TK Kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 anak terdiri dari 8 anak perempuan dan 2 anak laki-laki. Tempat Pelaksanaan Penelitian adalah di TK Sinar Kasih, Desa Sangup, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali. Waktu pelaksanaan penelitian adalah 13 Januari 2020 sampai dengan 1 Februari 2020.

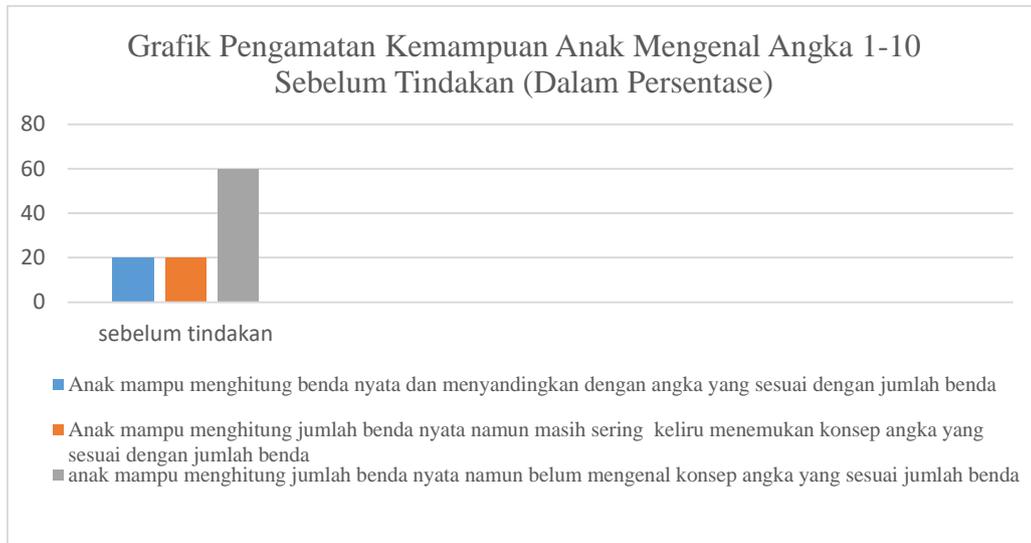
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi/ foto. Pedoman observasi yang digunakan sebagai instrumen penilaian dalam penelitian ini adalah mampu menghitung benda nyata dan menyandingkan dengan angka sesuai dengan jumlah benda, mampu menghitung jumlah benda nyata namun masih sering keliru menemukan konsep angka yang sesuai dengan jumlah benda nya, mampu menghitung jumlah benda nyata namun belum mengenal konsep angka yang sesuai jumlah benda nya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah foto yang diambil pada saat kegiatan pembelajaran sebagai penguat data kemampuan yang telah dicapai anak. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi saat pelaksanaan pembelajaran dan perhitungan statistik sederhana untuk mengukur tingkat keberhasilan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*. Rumus yang digunakan untuk mencari presentase dalam penelitian ini adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\%$$

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 meningkat secara bertahap melalui bermain variatif dengan media *loose part*. Keberhasilan ini dapat dilihat dari presentase pencapaian indikator dalam instrumen penilaian Arikunto (dalam Agustin, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

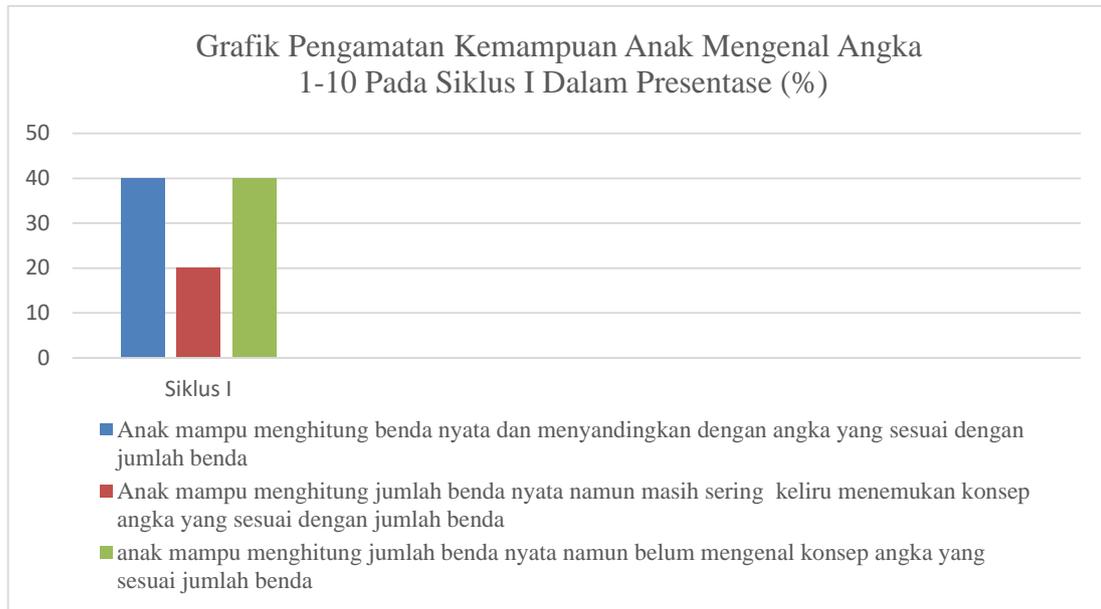
Obsevasi awal yang dilakukan sebelum penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Sinar Kasih dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



**Gambar 1. Grafik kemampuan mengenal angka 1-10 sebelum tindakan**

Berdasarkan gambar 1 tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal angka 1-10 sebelum dilaksanakan tindakan adalah 2 anak (20%) tergolong dalam kategori baik yaitu mampu menghitung benda konkrit dan memasangkan dengan angka yang sesuai, 2 anak (20%) tergolong dalam kategori cukup yaitu mampu menghitung benda konkrit, namun masih keliru dalam memasangkan dengan angka yang sesuai dan 6 anak (60%) tergolong dalam kategori kurang yaitu mampu menghitung benda nyata namun belum mampu memasangkan dengan angka yang sesuai. Hal ini disebabkan karena ketika kegiatan pembelajaran berlangsung anak tidak tertarik untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru dan lebih senang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran seperti memainkan benda-benda yang ada di dalam kelas sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10.

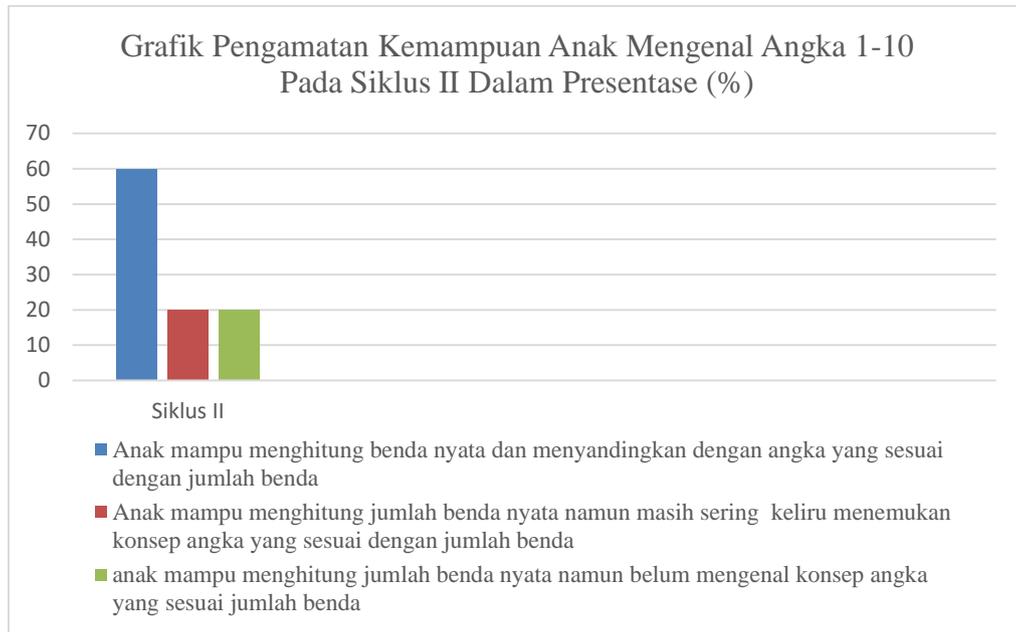
Kondisi tersebut menjadi sebuah alasan yang kuat diadakannya pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yang selalu berulang yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Refleksi dari pelaksanaan siklus yang pertama menjadi dasar bagi perencanaan siklus berikutnya. Dalam pelaksanaan siklus I didapatkan hasil sebagai berikut:



**Gambar 2. Grafik kemampuan mengenal angka 1-10 siklus I**

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui tingkat pencapaian kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* didapatkan hasil bahwa 4 anak (40%) tergolong dalam kategori baik yaitu mampu menghitung benda konkrit dan memasangkan dengan angka yang sesuai, 2 anak (20%) tergolong dalam kategori cukup yaitu mampu menghitung benda konkrit, namun masih keliru dalam memasangkan dengan angka yang sesuai, dan 4 anak (40%) tergolong dalam kategori kurang yaitu mampu menghitung benda nyata namun belum mampu memasangkan dengan angka yang sesuai. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 disebabkan karena anak mulai tertarik dengan kegiatan yang dilakukan sehingga anak merasa senang dan bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran, namun hasilnya belum sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

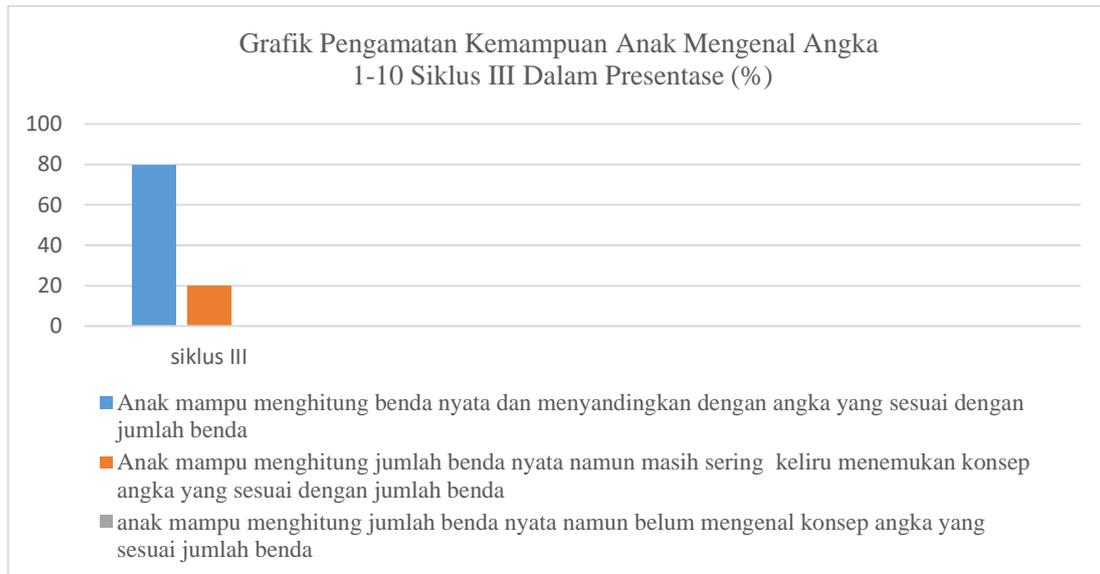
Setelah siklus I dilaksanakan dan belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Hasil pelaksanaan pengenalan angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di siklus II dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



**Gambar 3. Grafik kemampuan mengenal angka 1-10 siklus II**

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui tingkat pencapaian anak dalam mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* pada siklus II menunjukkan bahwa 6 anak (60%) tergolong dalam kategori baik yaitu mampu menghitung benda konkrit dan memasangkan dengan angka yang sesuai, 2 anak (20%) tergolong dalam kategori cukup yaitu mampu menghitung benda konkrit, namun masih keliru dalam memasangkan dengan angka yang sesuai dan 2 anak (20%) tergolong dalam kategori kurang yaitu mampu menghitung benda nyata namun belum mampu memasangkan dengan angka yang sesuai. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan anak untuk mengenal angka 1-10 yang semakin baik. Keberhasilan ini disebabkan karena anak merasa senang dengan kegiatan bermain yang bervariasi dan tidak monoton, kegiatan yang dilakukan anak berbeda dari kegiatan yang dilakukan sebelumnya sehingga anak selalu mendapatkan hal baru dan pengalaman yang baru melalui kegiatan bermain yang dilakukan, namun tujuan utama dari setiap kegiatan adalah sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka 1-10. Namun dalam pelaksanaan siklus yang ke dua ini belum mencapai target yang ditentukan karena ketika kegiatan pembelajaran ada beberapa anak yang tidak fokus.

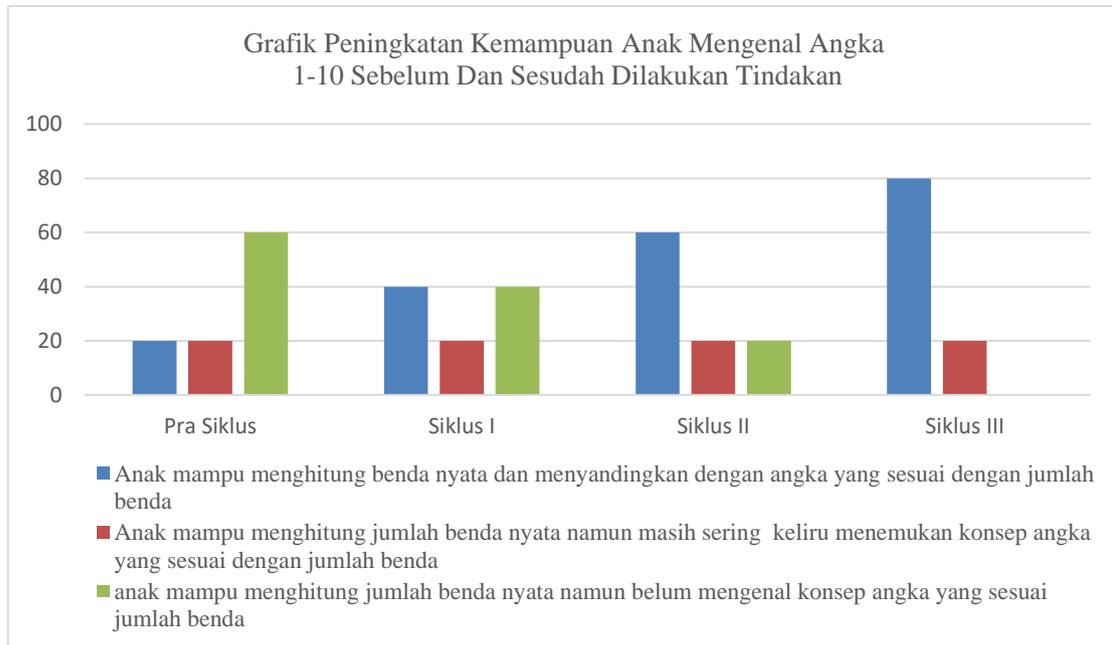
Setelah siklus II dilaksanakan dan belum mencapai indikator keberhasilan, maka tindakan dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus III. Hasil dari pengenalan angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* pada siklus III dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4. Kemampuan mengenal angka 1-10 siklus III**

Berdasarkan gambar 4 dapat diketahui tingkat pencapaian anak dalam mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* pada siklus III menunjukkan bahwa 8 anak (80%) tergolong dalam kategori baik yaitu mampu menghitung benda konkrit dan memasangkan dengan angka yang sesuai, 2 anak (20%) tergolong dalam kategori cukup yaitu mampu menghitung benda konkrit, namun masih keliru dalam memasangkan dengan angka yang sesuai. Hal ini disebabkan karena ketika pelaksanaan kegiatan semua anak merasa senang, memiliki fokus perhatian yang baik dan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan yang dilakukan yang sangat mempengaruhi keberhasilan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka 1-10.

Dari hasil tindakan yang dilakukan dalam siklus III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak Kelompok A TK Sinar Kasih dalam mengenal angka 1-10 mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai 80% sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Maka dari itu dapat ditegaskan bahwa melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10. Karena peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sudah mencapai target yang ditentukan, maka kegiatan penelitian dihentikan sampai dengan siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui grafik dibawah ini:



**Gambar 5. Grafik peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 sebelum dan sesudah tindakan**

Dari hasil tindakan yang dilaksanakan dalam tiga siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Sinar Kasih Sangup. Data yang terkumpul dalam observasi ini dihitung menggunakan rumus yang sudah ditentukan untuk melihat presentase tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan yang dilakukan.

Dari hasil observasi kemampuan mengenal angka 1-10 sebelum pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa dari 10 anak yang menjadi subyek dalam penelitian ini hanya 2 anak (20%) yang tergolong dalam kategori baik, 2 anak (20%) yang tergolong dalam kategori cukup dan 6 anak (60%) yang tergolong dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan karena ketika kegiatan pembelajaran berlangsung anak tidak tertarik untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru dan lebih senang melakukan aktivitas lain selama pembelajaran seperti memainkan benda-benda yang ada di dalam kelas sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10.

Dari hasil observasi kemampuan mengenal angka 1-10 dengan pemberian tindakan bermain variatif dengan media *loose part* pada siklus I belum berjalan maksimal dikarenakan anak perlu beradaptasi dengan kegiatan yang baru yang berbeda dari biasanya, namun melalui suasana bermain yang baru dengan media yang baru membuat anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang dilakukan sehingga terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal angka 1-10 dalam kategori baik mencapai 40%, kategori cukup 20% dan kategori kurang 40%.

Dari hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa anak-anak semakin terbiasa dan antusias dengan kegiatan bermain yang dilakukan dengan bahan-bahan *loose part* sehingga terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dalam kategori baik mencapai 60%, kategori cukup 20%, kategori kurang 20%. Pada pelaksanaan siklus yang kedua belum dapat mencapai peningkatan kemampuan hingga 80% karena pada pelaksanaan siklus II beberapa anak lebih senang mengeksplorasi berbagai biji-bijian yang digunakan sehingga kurang fokus dalam kegiatan pengenalan angka.

Dari hasil observasi pada siklus III menunjukkan bahwa anak-anak merasa senang, terbiasa, semangat dan antusias dengan kegiatan bermain yang dilakukan dengan bahan-bahan *loose part* sehingga terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan karena pada saat pelaksanaan siklus yang ketiga anak-anak dapat memusatkan perhatian pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada kegiatan ini saya memberikan anak kebebasan untuk mengeksplorasi *loose part* yang digunakan. Hal yang membedakan dari siklus sebelumnya adalah saya memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksperimen pencampuran warna untuk membuat warna-warna baru yang digunakan untuk memberi warna setiap angka pada pola gambar yang sudah dibuat. Anak-anak dapat memberi warna dengan alat yang sudah disediakan dan dapat memilih menggunakan jari tangan secara langsung. Hal tersebut membuat anak merasa senang dan semakin antusias dalam melakukan kegiatan sehingga terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 menjadi 80%.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 dalam kategori baik yaitu mampu menghitung benda nyata dan menyandingkan dengan angka sesuai dengan jumlah benda mencapai 80%, dalam kategori cukup yaitu mampu menghitung jumlah benda nyata namun masih sering keliru menemukan konsep angka yang sesuai dengan jumlah benda nya mencapai 20%, dan tidak ada yang dalam kategori kurang yaitu mampu menghitung jumlah benda nyata namun belum mengenal konsep angka yang sesuai jumlah benda. Peningkatan kemampuan anak sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian yang dilakukan beserta pembahasan yang dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa bermain variatif dengan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Sinar Kasih, Desa Sangup, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Boyolali. Peningkatan tersebut terbukti berdasarkan pencapaian presentase keberhasilan yang meningkat

dari sebelum tindakan atau pra siklus sebesar 20% mengalami peningkatan pada siklus yang pertama mencapai 40%, pada siklus yang kedua mencapai 60%, pada siklus yang ketiga mencapai 80% sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan berhasil karena keberhasilan mencapai 80%. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 yaitu anak mampu menghitung benda konkrit 1-10 dan memasangkan dengan angka yang sesuai.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi guru yaitu sebagai seorang guru harus kreatif, mampu membuat inovasi pembelajaran, mengembangkan metode pembelajaran inovatif dengan media yang menarik sehingga anak tertarik untuk belajar untuk dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah metode bermain variatif dengan media *loose part*. Bagi peneliti selanjutnya hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini dapat dijadikan referensi untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal angka 1-10.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, W. (2017). "Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok B TK Pembina Putra Surabaya". *Jurnal PAUD Teratai* 6(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/19475>
- Maryatun, I. B. (2016). "Peran Pendidik PAUD dalam Membangun Karakter Anak". *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12370>
- Mastuinda, Zulkifli, Febrialismanto. (2020). "Persepsi Guru tentang Penggunaan Loose Parts dalam Pembelajaran di PAUD Se-Kecamatan Taman Kota Pekanbaru". *Jurnal Review Pendidikan*, 3(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/868>
- Muliani, B. N. (2019). "Peningkatan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Model Kereta Api". *Pandawa*, 1(1), 20-39. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/download/314/260/>
- Nurinta, D. S., Yasniawarti, Muftie, Z., (2018). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Raudhlatul Athfal*, 1(1), 67-68.
- Oktari, V. M. (2017). "Penggunaan Bahan Alam dalam Pembelajaran di TK Kartika I-63 Padang". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1) 49-57. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/503>
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- 
- Pratiwi, N. (2019). “*Materi dan Kegiatan Anak Usia Dini*”. Kemendikbud
- Rahman, T., Sumardi, & Fuadatun, F. (2017). “*Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard*”. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118-128.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7167>
- Siantajani, Y. (2020). “*Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*”. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Soepyanto, S. I. (2018). “*Permainan Variatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka*”. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2). <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/view/2154>
- Syafitri, O., Rohita, Fitria, N. (2018). “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa*”. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Humaniora* 4(3), 193-205.