

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI MEDIA *LOOSEPART* PADA KELOMPOK
B DI TK BUKIT PERMAI 2 DI DESA KAMPILI
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini universitas muhammadiyah makassar

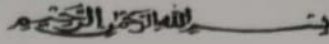
OLEH:

HASLINDA

105451101619

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2023



LEMBAR PENGESAHAN

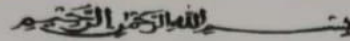
Skripsi atas nama **Haslinda**, NIM: **105451101619**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 332 Tahun 1445 H/2023 M, Pada Tanggal 07 Shafar 1445 H/23 Agustus 2023 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Jumat Tanggal 25 Agustus 2023 M.

Makassar, 09 Shafar 1445 H
25 Agustus 2023 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
 2. Ketua : Erywin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
 4. Dosen Penguji:
 1. Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd. (.....)
 2. Sri Sulianti Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Arie Martuty, S.Si., M.Pd. (.....)
 4. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar





PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Loosepart
Pada Kelompok B di TK Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten
Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Haslinda
NIM : 105451101619
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

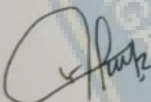
Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

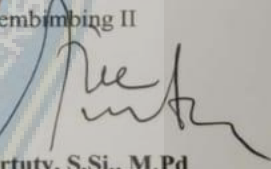
Makassar, 25 Agustus 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0922127903


Arie Martuty, S.Si., M.Pd
NIDN. 0903037903

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Achib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru, PAUD

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Haslinda

NIM : 105451101619

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

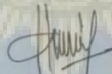
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Loosepart

Pada Kelompok B di TK Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, Agustus 2023
Yang Membuat Pernyataan


Haslinda



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Haslinda

NIM : 105451101619

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

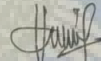
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2023

Yang Membuat Perjanjian


Haslinda

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula).” (QS. Ar-Rahman 55: Ayat 60)

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tuaku Ayah (Haeruddin) dan ibu (Kenna), yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya serta doa dan restunya dalam membesarkan dan mendidik penulis

Untuk semua keluargaku, saudaraku, dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama penulis melaksanakan Pendidikan.

ABSTRAK

Haslinda 2023. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Loosepart Pada Kelompok B di Tk Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten Gowa.* Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sri Sufliati Romba dan pembimbing II Arie Martuty.

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berhitung anak di Tk Bukit Permai 2 Desa Kampili Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media *loosepart*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap pertemuan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Tk Bukit Permai 2 Desa Kampili Kabupaten Gowa dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif.

Setiap siklus mengalami peningkatan, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I dari 15 anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak memperoleh nilai rata-rata anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II rata-rata anak memperoleh kemampuan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini di Tk Bukit Permai 2 Desa Kampili Kabupaten Gowa melalui media *loosepart* mengalami peningkatan.

Kata Kunci: *Media Loosepart, Kognitif*

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media loosepart pada Kelompok B di TK Bukit permai 2*” skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama pembuatan skripsi ini, penulis banyak dapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat tulisan ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan agar saya selalu diberi kekuatan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan rahmat dari Allah Subhanawata’ala.
2. Dr. Tasrif Akib, S.Pd,M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi arahan serta petunjuk.
3. Sri Sufliati Romba, S.Pd,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Arie Martuty, S.Si.,M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dengan tulus untuk membimbing penulisan proposal.

4. Seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademika di lingkungan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Keluarga dan sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan dorongan dan bantuan hingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

Akhir kata semoga semua bantuan dan amal baik tersebut mendapatkan limpahan berkah dan anugerah dari Allah Subuhanawata'ala, Aamiin.

Makassar, Agustus 2022

Haslinda

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KARTU KONTROL BIMBINGAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alternatif Pemecahan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Relevan.....	16
C. Kerangka Pikir	17
D. Hipotesis Tindakan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penelitian.....	19
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	19
C. Faktor yang Diselidiki.....	19
D. Prosedur Penelitian.....	20
E. Instrumen Penelitian.....	23
F. Teknik PengumpulanData.....	24
G. Teknik Analisis Data.....	24

H. Indikator Keberhasilan.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	28
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
A. Simpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62
RIWAYAT HIDUP	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto, dkk (2012:16)	20
Gambar 4.1 Media Loosepart.....	29
Gambar 4.2 hasil observasi siklus I	39
Gambar 4.3 hasil observasi siklus II	52



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 indikator kemampuan berhitung	16
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Capaian Perkembangan Anak	26
Tabel 4.1 Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan Satu Sampai Tiga	38
Tabel 4.2 Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan Satu sampai Tiga.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pendidikan adalah dua kata yang dipadukan, yakni ilmu dan pendidikan yang masing-masing memiliki arti dan makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka disebutkan, bahwa ilmu adalah pengetahuan tentang sesuatu bidang yang disusun secara sistem menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang (pengetahuan) itu. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka menjelaskan, bahwa kata pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan arti dari pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik.

Undang – undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan national dalam pasal 28 menyatakan bahwa:

- 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar.
- 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur Pendidikan formal, nonformal/informal

- 3) Pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (Tk), Raufhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.
- 4) Pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), Tempat penitipan anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat.
- 5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Bukit Permai 2, pada anak kelas B, anak-anak di kelas tersebut memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan cenderung belum merata. Hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas yaitu pada saat guru meminta anak untuk menghitung jari-jari tangannya masing-masing namun sebagian anak masih belum mampu membilang dan menyebutkannya dengan benar contohnya pada saat guru mengangkat delapan jarinya kemudian meminta anak untuk menghitungnya disini sebagian anak ada yang menyebut itu empat, lima, enam, sembilan dll. Sebagian anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan ini terlihat pada saat guru memperlihatkan angka di papan tulis masih banyak anak yang belum mampu membedakan angka 6 dan 9. Ini juga terlihat pada lembar penilaian yaitu pada indikator membilang benda 1 – 10 dari 15 anak terdapat 5 anak belum berkembang (BB) dimana anak didik belum mampu membilang benda 1 – 10 dan 4 anak mulai berkembang (MB) dimana anak mulai mampu membilang benda kurang dari dan 6 anak sudah berkembang sesuai

harapan , pada indikator mengurutkan bilangan 1 sampai 10 (sebagai pengetahuan mengenal konsep bilangan) dari 15 anak terdapat 5 anak belum berkembang (BB) dimana anak belum mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10 dan 6 anak mulai berkembang (MB) dimana anak mulai mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10 namun masih butuh bantuan guru dan pada indikator menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 (sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan) terdapat 4 anak belum berkembang (BB) dimana anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan anak mulai berkembang (MB) dimana anak mulai mampu menunjukkan lambang bilangan kurang dari 10 dan masih butuh bantuan guru.

Kegiatan berhitung yang dilakukan masih berpusat pada guru. Guru juga masih cenderung menggunkan kartu angka yang ada sehingga daya tarik anak dalam mengenal angka / berhitung masih kurang, dan juga guru masih mengenalkan dengan tulisan dipapan tulis. Model kegiatan berhitung ini kurang efektif apabila diterapkan pada anak usia dini. Namun apabila diberikan metode dan media yang konkrit maka anak-anak akan cepat menangkap pembelajaran apalagi dalam hal pengenalan angka dan berhitung.

Dari hasil observasi diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media *Loosepart* Pada Kelompok di TK Bukit Permai 2”** dikarenakan Salah satu pembelajaran penting yang dapat diberikan kepada anak usia dini yaitu berhitung. Pembelajaran berhitung merupakan pembelajaran yang memperkenalkan anak mengenal angka, bentuk angka serta menyebutkan bentuk angka. Berhitung ini merupakan

kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa untuk belajar matematika yang meliputi bilangan 1 hingga 10 (Malapata & Wijayaningsih, 2019; Sari, Yetti, & Hapidin, 2020). Kegiatan berhitung pada usia dini meliputi menyebutkan, mengurutkan, menjumlahkan ataupun mengurangi bilangan yang akan didapatkan hingga pendidikan tingkat tinggi. Pembelajaran berhitung juga sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Delfia & Mayar, 2020; Malapata & Wijayaningsih, 2019). Manfaat dari pembelajaran berhitung untuk anak usia dini yaitu belajar konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami (Sari et al., 2020).

B. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang kurangnya kemampuan berhitung pada anak didik di TK Bukit Permai 2 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa, maka penulis menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *loosepart* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dikarenakan media *loosepart* mudah untuk didapatkan karena berasal dari bahan alam serta bisa didapatkan dari bahan bekas yang ada di sekitar itulah alasan mengapa peneliti mengambil media *loosepart* untuk memecahkan masalah kurangnya kemampuan berhitung pada anak didik di Tk Bukit Permai 2.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

Apakah melalui media *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Bukit Permai 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah melalui media *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Tk Bukit Permai 2!

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis, untuk memberikan masukan dan wawasan kepada guru dalam proses pembelajaran serta memberikan solusi sebagai upaya perbaikan mutu proses Pendidikan khususnya kemampuan berhitung anak.
2. Manfaat akademis, diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan studi pendidikan guru khususnya dalam bidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini.
3. Manfaat praktis, hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi seluruh pemangku kepentingan dan menjadi bahan evaluasi dan masukan bagi para tenaga pendidik terutama pada bidang pendidikan anak usia dini.

4. Manfaat metodologis, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Perkembangan Kognitif AUD

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya knowing berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013:56). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011:6).

Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Adapun matematika pada anak usia 3-6 tahun menurut Alpaslan & Erden (2016) dalam Nola Sanda Rekysika dan Haryanto 2019 menekankan pada pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan untuk mengimprovisasi anak dalam mengenalkan bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Oleh sebab itu, kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini (Hartini, 2012 dalam Nola Sanda Rekysika dan Haryanto 2019).

2. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Pengertian kemampuan berhitung menurut (Ratnaningsih (2013:63) dalam (hasani 2011) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya berhitung bagi kehidupan manusia, maka kemampuan berhitung ini harus diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak dapat merusak pola perkembangan anak. Pembelajaran matematika sejak anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana dan tepat serta dilakukan secara konsisten dan kintinu dan suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut. (Susanto, 2011, hlm.15).

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Wida Tiara, 2019).

Berhitung adalah segala hal yang berkaitan dengan pola aturan dan bagaimana aturan itu dipakai untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Ismiyani, 2010: 20). Ahmad Susanto (2011: 98) dalam kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

satu pandangan daya anak umur dini yang berarti buat dibesarkan merupakan daya kognitif. Daya kognitif bisa dimaksud selaku daya pada mengenali suatu yang maksudnya anak bisa mengenali watak, wujud, berlatih mengenai kemampuan-kemampuan terkini, mendapatkan banyak ingatan serta menaikkan banyak pengalaman berlatih mengenai suatu ataupun cerminan yang nyata. Bagi Khadijah (2020: 72) dalam (Ilmia Amalia, Marup, Nur Alim Amri 2022) kalau “Kemajuan kognitif yakni daya berlatih serta berasumsi dengan intelek yang sanggup menekuni keahlian serta rancangan terkini. Ahli menguasai apa yang lagi terjalin disekitarnya serta ahli memakai energi ingat serta membereskan soal-soal simple”

Piaget berasumsi badan raga kita mempunyai bentuk yang memampukan kita buat berdaptasi dengan bumi, struktur-struktur psikologis pula menolong kita menyesuaikan diri dengan bumi. Salah satu aktivitas kegiatan belajar mengajar yang di bagikan di Halaman Anak-anak pada meningkatkan pandangan kognitif ialah mengenalkan ikon angka melewati aktivitas main nilai. Anak ajar bisa dibilang memahami nilai bila anak ajar bisa membilang atau mengatakan angka 1 hingga 10 dan bisa menyusun angka itu. Mulyaningsih& Palangnan.(2020) dalam (Ilmia Amalia, Marup, Nur Alim Amri 2022) kalau daya memahami ikon angka dalam anak amat berarti dibesarkan untuk mendapatkan kesiapan pada menjajaki kegiatan belajar mengajar di tingkatan yang lebih besar khususnya pada kemampuan rancangan matematika. Mengenalkan ikon angka dalam anak umur dini haruslah dicocokkan dengan langkah kemajuan kognitif anak.

Manfaat dari pembelajaran berhitung untuk anak usia dini yaitu belajar konsep dasar matematika yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami (Sari et al., 2020).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

3. Media *LoosePart*

a. Pengetian Media *LoosePart*

Kata media berasal dari Bahasa latin yang berarti “tengah “, “perantara “atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Narwanti mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, kejadian, atau yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Loosepart merupakan alat permainan yang bisa di pindahkan dari satu tempat ketempat lainnya dan dapat dimanipulasi, selain itu anak dapat menentukan sendiri cara-cara dalam penggunaannya (Syafi'i & Dianah, 2021). Oleh karena itu maka penggunaan media *loosepart* merupakan pemilihan media yang tepat bagi anak usia dini yang selaras dengan karakteristik anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Simon Nicholson dalam Mastuinda, Zulkifli, dan Febrialismanto (2020) bahwa *looseparts* selaras dengan kebutuhan anak dalam melatih keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi.

Loosepart merupakan suatu istilah yang ditemukan oleh arsitek Simon Nicholson, dimana ia mempertimbangkan secara detail akan objek serta lingkungan yang menjadi sebuah koneksi. Ia menyakini bahwa setiap anak memiliki pemikiran yang kreatif dan lingkungan akan memberdayakan kreativitas yang dimiliki anak (Nugraheni, 2019 Dalam Edani 2022). Artinya bahwa media *loosepart* memberikan stimulasi pada keterampilan anak yang

akan menjadi sebuah pondasi yang kokoh bagi anak dalam melakukan aktivitas-aktivitas kehidupannya kelak ketika dewasa. Teori *looseparts* ini pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 yang memberikan kesempatan pada anak dalam mengekspresikan kreativitas-kreativitasnya dengan menggunakan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan dibuat sendiri (Siskawati & Herawati, 2021 dalam Edani 2022). Sehingga akan mempermudah dalam penyediaan alat permainan yang sesuai dengan keinginan anak.

Macam-macam bahan yang dapat dijadikan untuk media belajar mengajar anak usia dini dengan teori *loosepart* yakni: (a) bahan dasar alam, (b) bahan plastik, (c) bahan logam, (d) bahan kayu dan bambu, (e) bahan kaca dan keramik, (f) bahan benang dan kain, dan (g) bahan bekas kemasan (Imamah & Muqowim, 2020 dalam Edani 2022). Bahan-bahan tersebut dapat digunakan sebagai media *loosepart* yang berfungsi untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Melalui media ini dalam permainan, terjadi koordinasi jari-jemari dengan tangan untuk memindahkan satu persatu dari media *loosepart*.

Menurut sally Haughey, pendiri fairy Dust Teaching *loosepart* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, yang terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lainnya yang dapat berupa benda alam yang sintetis. Kashin mengatakan bahwa *loosepart* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak ; dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik. Yang dimaksud benda alam

alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misal pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dsb. Benda-benda daur ulang misalnya bekas makanan, kemasan, kardus, dsb. Benda-benda buatan pabrik misalnya perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut dsb.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *loosepart* merupakan media atau benda yang dapat berasal dari alam, seperti bebatuan, kerang, dan lain sebagainya dan dapat berasal dari lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan keberadaannya sebagai media berhitung anak.

b. Aturan dan Langkah-Langkah Permainan *Loosepart*

Proses penerapan media *loosepart* menggunakan cara bermain antara lain:

- 1) Perkenalkan satu jenis benda *loosepart* dalam jumlah terbatas. Kemudian sambil berjalannya waktu tambahkan beberapa jumlah benda *loosepart* di kelas.
- 2) Letakkan benda *loosepart* ditempat yang menarik dan mudah dijangkau anak didik.
- 3) Bangun rasa ingin tahunak didik untuk mengenal benda *loosepart*.
- 4) Mintalah anak didik untuk Menyusun benda *loosepart* untuk membentuk suatu bilangan secara bergantian.
- 5) Tanyakan kepada anak didik” benda apa saja yang dapat digunakan untuk Menyusun bentuk angka?”

Cara bermain yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan cara bermain yang dilakukan oleh Siantajani (2020) diantaranya:

- 1) Perkenalkan satu jenis benda *loosepart* dalam jumlah terbatas. Dengan berjalannya waktu tambahkan beberapa jumlah *loosepart* dikelas.
- 2) Letakkan benda *loosepart* ditempat yang menarik dan mudah dijangkau anak didik.
- 3) Bangun rasa ingin tahu anak didik.
- 4) Berikan kesempatan anak mengikuti keinginannya untuk menentukan benda *loosepart* mana yang menarik minatnya.
- 5) Berikan kesempatan anak untuk bereksplorasi.
- 6) Berikan waktu yang cukup agar anak dapat mengenali benda-benda *loosepart*.
- 7) Tanyakan kepada anak” ibu guru ingin tahu, bagaimana car akita menggunakan benda ini?” pendidik bisa meminta anak untuk menunjukkannya.
- 8) Biarkan anak menunjukkan dan hargailah apapun yang dibuatnya.
- 9) Dengarkan penejelasan anak dan berikan provokasi sederhana dengan menggunakan pertanyaan terbuka yang sederhana.
- 10) Bila ingin menambahkan benda *loosepart* dikelas, usulkan benda *loosepart* tertentu pada anak. Ketika pendidik menambahkan benda *loosepart*, sambil menunjukkan benda baru tersebut pendidik dapat berkata “bagaimana cara kita menggunakan benda ini?

c. Tujuan Penggunaan media *Loosepart*

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *loosepart* yaitu sebagai berikut :

- 1) Anak-anak bebas berkreasi dengan *loosepart* sesuai dengan imajinasi mereka .

- 2) Dengan *loosepart* anak-anak akan belajar menghargai benda-benda di sekelilingnya (benda alam)
- 3) Anak-anak akan belajar bertanggung jawab ikut memelihara lingkungan ketika mereka mengetahui bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam bermain serta menjadi barang berguna Ketika merakitnya sebagai bentuk kreativitas anak.
- 4) Sikap ekonomis anak secara otomatis berkembang dengan menggunakan *loosepart*.

d. Manfaat Permainan *Loosepart*

Adapun manfaat *loosepart* sebagai media pembelajaran yaitu, meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan sikap sosialisasi dan kooperatif, meningkatkan keaktifan anak dikelas, mendorong anak untuk bisa berkomunikasi dengan baik serta memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi sesuai keinginannya.

e. Kelebihan Permainan LoosePart

Menurut Nurliana et al (2022) *loosepart* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- a. Tidak habis sekali pakai.
- b. Dapat digunakan dalam berbagai kegiatan.
- c. Dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.
- d. Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk.
- e. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

f. Lebih hemat dan mudah didapat.

g. Dapat menstimulasi kreativitas.

f. Kekurangan Media Permainan LoosePart

Loosepart juga mempunyai sisi kekurangan disamping kelebihan-kelebihannya diantaranya: bisa membuat anak jenuh karena salah dalam membuat strategi pembelajaran, provokasi yang salah dapat mengakibatkan perkembangan anak terhambat (Nurliana et al., 2022).

kelemahan dalam permainan *loosepart* ini yaitu penggunaan media *loosepart* ini memerlukan perhatian khusus guru yang menggunakan media ini memperhatikan sikap anak menghadapi benda-benda *loosepart*. Sebagai contoh penelitian ini ada menggunakan batu sebagai salah satu komponennya maka ini bisa disalah gunakan anak untuk melempar dan melukai temannya.

g. Indikator Penilaian

Tabel 2.1 indikator kemampuan berhitung

Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan kognitif	Kemampuan berhitung	Menyebutkan lambang bilangan 1-10
		Menggunakan lambang bilangan untuk mengitung
		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mubarokah (2021) yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media *Loosepart* pada anak Kelompok B di Tk Anggrek V Muslihat NU Ngargorejo. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Anggrek V muslimat NU Ngargorejo mengalami proses pembelajaran yang sangat baik. Anak berkembang dan belajar dari lingkungannya dan akan selalu mengalami perubahan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Sartia Hasani (2011) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Kartu Hitung Di TK Aisyiyah Bustanul Atfal Kota Baubau. Adanya peningkatan presentase kemampuan berhitung anak yaitu, pada prasiklus sebesar 53,3% menjadi 86% pada siklus 1, dan kemudian meningkat lagi menjadi 97,1% pada siklus 11. Hasil ini membuktikan terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak didik setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, berarti dengan penggunaan media kartu hitung telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK AISYIYAH bustanul Atfal Baubau.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Amla, Dian Miranda dan Annisa Amalia (2023) yang berjudul implementasi penggunaan media *looseparts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak 5-6 tahun Berdasarkan hasil penelitian dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan hasilnya bahwa implementasi

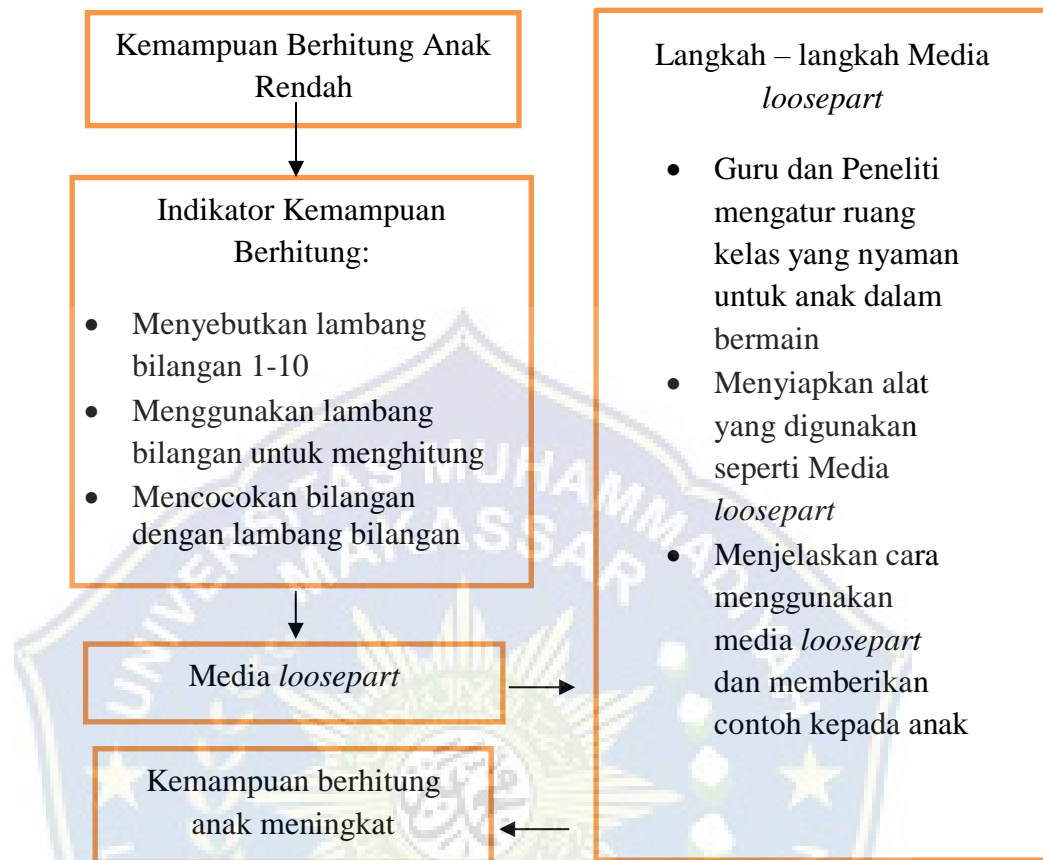
penggunaan media *looseparts* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur sudah terlaksana baik. Secara khusus dapat disimpulkan bahwa Perencanaan pembelajaran meliputi perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, penyusunan Rencana Pembelajaran serta mengimplementasikan penggunaan media loose partssiklus I kategori cukup baik, pada siklus II diperoleh kategori baik, selanjutnya pada siklus III sangat baik.

Persamaan dari penelitian relevan diatas yaitu sama-sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, dimana waktu penelitian yang dilakukan oleh Mubarakah pada tahun 2021, sedangkan Nur Sartia Hasani dilakukan pada tahun 2011, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Amlah pada tahun 2023 sama dengan tahun yang dilakukan oleh penulis.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain dan menggunakan media pembelajaran secara konkrit, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah media pembelajaran *loosepart*. Penggunaan media *loosepart* tersebut dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik pembelajaran media *loosepart* dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung yang dimiliki anak usia 5-6 tahun yaitu

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “ jika dengan menggunakan media *loosepart* maka kemampuan berhitung dapat meningkat pada anak didik kelompok B di TK Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten Gowa.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Jeidun (2008) PTK adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya (metode pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dsb. Jadi dapat dipahami bahwa PTK merupakan penelitian yang bersifat kasuistik dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada dalam kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan pembelajaran di dalam kelas.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Bukit Permai 2 Desa Kampili Kabupaten Gowa. Subjek dalam penelitian ini merupakan anak didik kelompok B TK Bukit Permai 2 yang berjumlah 15 siswa, 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

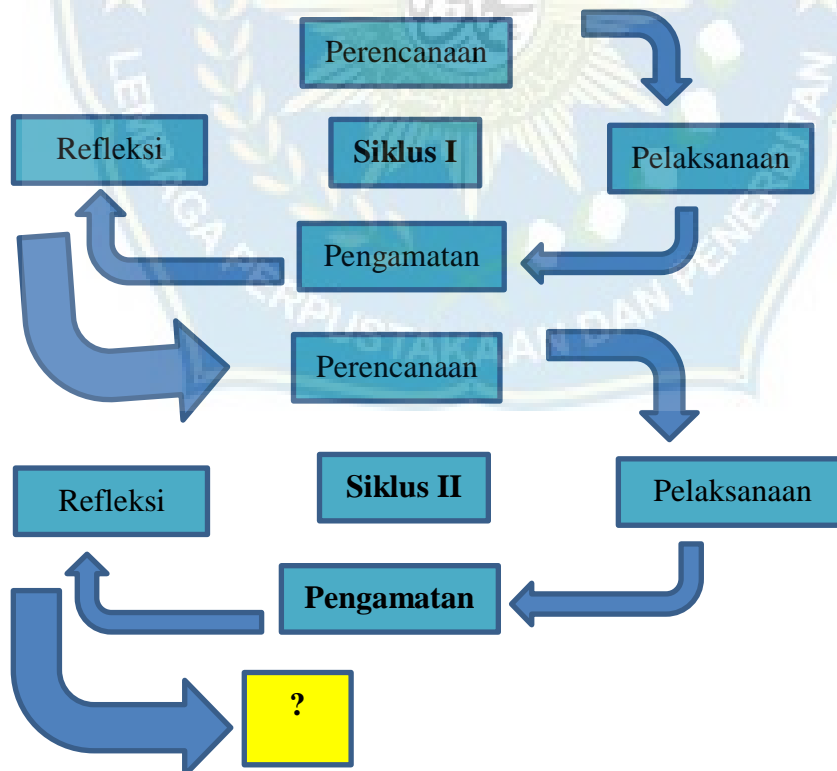
C. Faktor yang Diselidiki

Faktor yang diselidiki dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan berhitung anak didik kelompok B menggunakan media *loosepart* dan diharapkan dari media *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Rencana tindakan dalam penelitian yaitu mengenai langkah-langkah melaksanakan penelitian. Dalam Penelitian tindakan kelas guru dan peneliti berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui prosedur yang efektif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, baik dilihat dari interaksi anak didik dalam pembelajaran atau hasil pembelajaran secara reflektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan menggunakan siklus, dimana siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan reflektif. Berikut ini gambar bagan prosedur penelitian:

Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto, dkk (2012:16)



Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan yaitu peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *loosepart* pada kelompok B TK Bukit Permai2. Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian adalah :

1. Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema pada hari itu di TK Bukit Permai 2 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.
2. Mempersiapkan ruang kelas yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
3. Menyiapkan media pembelajaran serta yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain *loosepart*
4. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan melalui kegiatan bermain *loosepart*.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pra Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dimulai, tempat duduk/pembelajaran ditata sesuai kebutuhan.

2. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam
- b. Guru bersama siswa membaca doa belajar

2. Kegiatan Inti 30 menit

- a. Guru mengajak anak bernyanyi
- b. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok
- c. Guru meminta anak bergabung sesuai dengan kelompoknya
- d. Guru menjelaskan semua kegiatan kepada siswa
- e. Guru memperlihatkan media *loosepart* lalu memperkenalkan alat alat dan cara bermain media *loosepart*.
- f. Guru mengamati sekaligus memberikan penilaian terhadap cara bermain dan berhitung siswa, jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara.
- g. Guru mengadakan evaluasi terhadap pembelajaran pada siklus II
- h. Pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung menggunakan media *loosepart* telah selesai.
- i. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menyampaikan kembali apa yang belum dikuasai oleh siswa.

3. Kegiatan akhir (15 menit)

- a. Guru memotivasi siswa
- b. Guru menutup pembelajaran dengan salam
- c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran. Peneliti juga bekerja sama dengan guru kelas B untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu: Mengamati proses

pembelajaran dengan menggunakan media *loosepart*, mengamati perilaku anak-anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan membuat dokumentasi kegiatan proses belajar mengajar.

d. Refleksi

Hasil atau data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi dikumpulkan dianalisis. Berdasarkan hasil tersebut dilakukan refleksi untuk melakukan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan tindakan yang dilakukan termasuk kendala-kendala yang dihadapi. Hasil pengkajian dijadikan acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya yang merupakan kelanjutan dan penyempurnaan tindakan pada siklus I.

Siklus II

Siklus berikutnya akan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi di siklus I, Jika pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai, Maka Kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah mengadakan perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan ditemukan dilapangan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. **Lembar observasi (Checklist)**

Lembar observasi (Checklist) digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan menghitung anak melalui media *loosepart*.

b. **Lembar Penilaian (Checklist)**

Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar kemampuan berhitung anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya yang dimulai dari Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (BM), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi merupakan pengamatan terhadap proses pembelajaran melalui permainan *loosepart* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, berupa aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berupa foto-foto anak yang sedang melakukan permainan *loosepart* di TK Bukit Permai 2

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase

masing-masing tabel dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran melalui media permainan *loosepart* di taman kanak-kanak Bukit Permai 2 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan *loosepart* dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan ini dilihat pada setiap siklus. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumentasi, kemudian dianalisis ke dalam bentuk kuantitatif. Pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011: 7) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah persentase/banyaknya individu/indicator

Menurut Arikunto (Miftahul Janna, 2021) hasil dari data akan dipresentasikan kedalam 4 kriteria yaitu Baik apabila anak memperoleh nilai 76%-100%, baik apabila anak memperoleh nilai 51%-75%, cukup apabila anak memperoleh nilai 26%-50%, dan kurang apabila anak memperoleh nilai 0-25%.

Dari presentase diatas, dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria presentase berdasarkan pendapat Arikunto dan prosedur penelitian di Taman Kanak-kanak atau RA yaitu:

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Capaian Perkembangan Anak:

Kriteria	Presentase
BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%
BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
BB (Belum Berkembang)	0-25%

Keterangan:

- a. BB (Belum Berkembang): Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau contoh dari guru terlebih dahulu.
- b. MB (Mulai Berkembang): Bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau di bantu oleh guru terlebih dahulu.
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): Bila anak sudah melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa di ingatkan atau di bantu oleh guru terlebih dahulu.
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik): Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dengan cepat dan tepat. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan kegiatan lanjutan dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, bahkan dijadikan

sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.

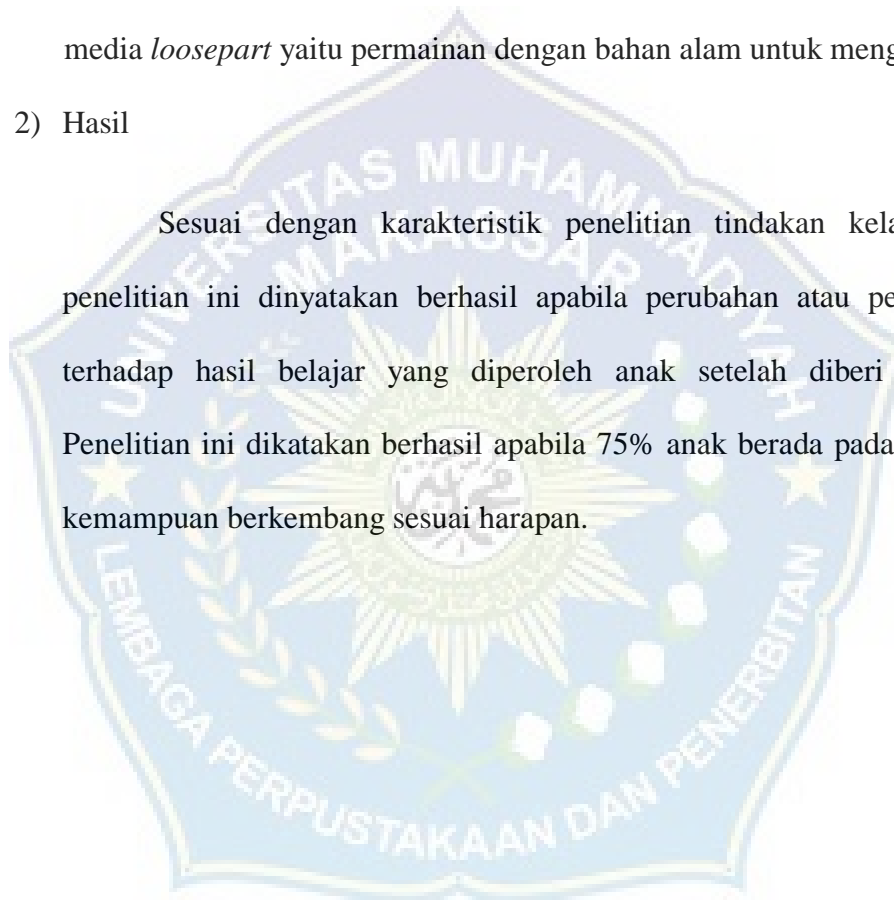
H. Indikator Keberhasilan

1) Proses

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak disediakan alat media *loosepart* yaitu permainan dengan bahan alam untuk menghitung .

2) Hasil

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberi tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai harapan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi pelaksanaan penelitian siklus 1

Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan tema pembelajaran yang sesuai jadwal. Adapun proses pelaksanaan tindakan siklus 1 untuk memantapkan kemampuan berhitung pada anak secara berkelompok.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan pembelajaran siklus 1 dilakukan pada hari Rabu - Jumat tanggal 7-9 Juni 2023. Adapun tahapan perencanaan pada siklus 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pada awal kegiatan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Peneliti melakukan diskusi bersama guru kelas untuk menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu tema “negaraku”. Peneliti juga berdiskusi untuk kegiatan awal sampai dengan kegiatan pembelajaran berakhir. Rencana Pembelajaran Harian (terlampir dilampiran pada halaman).

b) Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada anak.

c) Mempersiapkan media yang digunakan

Peneliti mempersiapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu media *loosepart*:



Gambar 4.1 media *Loosepart*

d) Mempersiapkan kelengkapan dokumentasi

Peneliti menyiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan kegoatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1) Siklus 1 pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari rabu 7 juni 2023. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu tema Negaraku sub tema budaya.

Adapun indikator yang dinilai dari kemampuan berhitung yaitu:

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Berikut deskripsi langkah-langkah penggunaan media permainan loosepart

- a) Kegiatan awal (30 menit)

Kegiatan awal guru mengelola pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu (Rabu 12 juli 2023). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

- b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media *loosepart* kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi setelah itu memberikan arahan dalam penggunaan media *loosepart*. Guru memberikan contoh kegiatan berhitung yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media loosepart pada anak. Guru memberikan penjelasan kepada anak. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu mengenalkan angka lalu menyuruh anak satu persatu menyebutkan angka dan menunjuk angka sesuai yang anak katakana lalu anak menaikkan jarinya sesuai dengan angka yang ditunjuk guru. Setelah

itu anak didik menghitung jumlah gambar bendera merah putih menggunakan media *loosepart*, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak tetap duduk rapi di tempat duduk masing-masing dan melanjutkan kegiatan inti yang lainnya sesuai dengan rpph.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar berhitung anak dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10

c. Observasi

1) Siklus 1 Pertemuan I

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat siklus I pertemuan I berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dan kemampuan anak didik dalam menghitung bilangan 1-10 dalam bermain media *loosepart*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan berhitung melalui media *loosepart*.

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus I pertemuan I. Kegiatan pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan berhitung menggunakan media *loosepart*.

Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan berhitung menggunakan media *loosepart*. Menggunakan media *loosepart* untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10. Anak diarahkan untuk menghitung jumlah media yang disediakan, dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media *loosepart* yang ada, jika ada anak didik tidak mengetahui, guru membimbing anak untuk menghitung dan menyebutkan angka yang dari media tersebut. Kemudian guru memberikan anak didik kesempatan untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka anak didik akan dibimbing oleh guru.

2. Siklus I Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 8 Juli 2023. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Negaraku subtema lambang negara sub-sub tema pancasila

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair tanah air, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu (Kamis 8 juni 2023). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media *loosepart* kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media *loosepart*, guru memberikan contoh kegiatan mengenal lambang bilangan yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media *loosepart* pada anak didik. Guru memegang media *loosepart* dan LKA yang akan dihitung. Setelah selesai, guru menunjuk satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-

masing.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar berhitung anak dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10.

d. Observasi

1) Siklus I pertemuan ke II

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat siklus I pertemuan II berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dan kemampuan anak didik dalam mengenal angka 1-10 dalam permainan media *loosepart*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan mengenal angka melalui permainan media *loosepart*.

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus I pertemuan II. Kegiatan pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan bermain media *loosepart*. Rasa ingin mencoba anak dengan bermain media *loosepart* sangat besar menyebabkan anak tidak sabar dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan permainan media *loosepart*. Bermain media *loosepart* menyebutkan lambang bilangan 1-10. Anak diarahkan untuk menghitung 1-10 bergiliran sesuai lambang bilangan yang ada, dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media *loosepart* yang ada, dan menanyakan "ini angka berapa?" Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-5 Kemudian memberikan anak kesempatan untuk mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan menggunakan media *loosepart*, kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan bilangan, dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tanpa didampingi oleh guru.

2) Siklus I pertemuan ke III

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Jumat 9 juni 2023. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Negaraku subtema lambang negara

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam,

kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair tanah air, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu (Jumat 9 juni 2023.). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media *loosepart* dan balok angka kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media *loosepart*, guru memberikan contoh kegiatan mengenal lambang bilangan yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media *loosepart* dan balok angka pada anak. Guru memegang media *loosepart* serta memperlihatkan balok angka yang akan dihitung sesuai media yang telah disiapkan dan anak mendengarkan penjelasan guru. Kegiatan yang dipraktikkan yaitu menyebutkan kembali angka 1-10 yang ada, lalu mencocokkan angka dengan menggunakan media *loosepart*. Setelah selesai bergiliran guru menunjuk satu persatu anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang

belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-masing dan melanjutkan kegiatan inti yang lainnya sesuai dengan rpph.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar berhitung anak dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10.

e. **Observasi**

1) **Siklus I pertemuan III**

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat siklus I pertemuan III berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dan kemampuan anak didik dalam kemampuan mengenal angka 1-10 dalam menggunakan media *loosepart*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan mengenal angka melalui media *loosepart*.

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus I pertemuan III Kegiatan

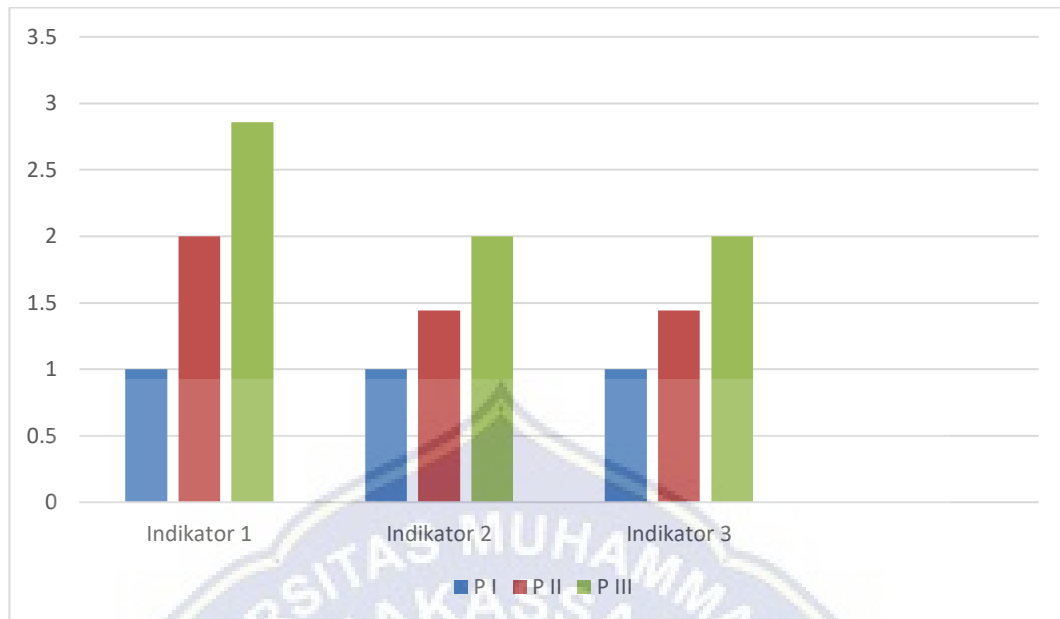
pada siklus I pertemuan III menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *loosepart*.

Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga. Bermain media ular tangga menyebutkan lambang bilangan 1-10. Anak diarahkan untuk menghitung 1-10 bergiliran sesuai lambang bilangan yang ada, dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media *loosepart*, dan menanyakan ini nomor berapa? kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-5.

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan Satu Sampai Tiga

Indikator	P1		P2		P3		Jumlah		Interpretasi
	Nilai Rata-rata	%	Nilai Rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	Nilai rata-rata	%	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1	25	2	50%	2,86	71,5	1,76	44%	MB
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1	25	1,44	36%	2	50%	1,48	37%	MB
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1	25	1,44	36%	2	50%	1,48	37%	MB



Gambar 4.2 hasil observasi siklus 1

Berdasarkan tabel 4.1 pada siklus I pertemuan pertama sampai ke tiga di indikator satu sampai tiga (menyebutkan lambang bilangan 1-10) mengalami peningkatan pada kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan presentase 44%, pada indikator dua (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung) berada di kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan presentase 37%, pada indikator tiga (Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan) berada pada kriteria MB (Mulai Berkembang) sehingga pada siklus 1 dinyatakan belum berada pada tingkat pencapaian keberhasilan 75% atau berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

f. Refleksi

Antusias anak ini dapat kita lihat dengan adanya peningkatan kemampuan pada diri anak. Kemampuan anak dalam berhitung bila memang sudah

mengalami peningkatan, namun, belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Melihat hasil siklus I ini maka perlu diadakan perbaikan agar kemampuan anak dalam berhitung angka dapat meningkat sesuai dengan kriteria keberhasilan ditentukan. Adapun kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran siklus I berlangsungnya diantaranya yaitu:

- a) Beberapa anak masih berebutan untuk menggunakan media dari *loosepart*
- b) Ada beberapa anak yang mengganggu temannya bermain padahal anak tersebut belum saatnya bermain.

Berdasarkan pada permasalahan pada siklus I yang telah disampaikan diatas maka peneliti dan guru berdiskusi mencoba cari solusi agar pada siklus II nanti hal seperti ini tidak terulang lagi. Dibawah ini beberapa solusi yang diperoleh antara lain:

- 1) Guru memberikan penjelasan pada anak dengan lebih detail dan sebelum diberi penjelasan atau perintah anak dikondisikan untuk tenang memperhatikan dan tertib terlebih dahulu.
- 2) Mengarahkan anak agar sabar menunggu giliran dengan memperhatikan temannya dan memberitahu temannya jika salah menunjukkan atau mengurutkan lambang bilangan 1-10.
- 3) Memotivasi anak agar semangat menghitung angka dengan benar.

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan berhitung setiap indikatornya. Namun hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan

sebagaimana tersebut diatas. Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

2) Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Pelaksanaan penelitian Siklus II dilaksanakan III kali pertemuan dengan tema “Negaraku”. Berikut deskripsi proses pelaksanaan Tindakan siklus I hal ini untuk memantapkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak secara individu

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan pembelajaran siklus II dilakukan pada hari senin-rabu tanggal 12-14 Juni 2023, Adapun tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sampai berikut:

Berpijak pada refleksi di siklus II, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guna memperbaiki pembelajaran tersebut, diperlukan penyempurnaan baik mengenai proses pembelajaran, media, dan kegiatan yang lebih menyenangkan anak. Dari hasil refleksi tersebut, maka dapat disusun suatu landasan sebagai penyempurnaan pada Tindakan kelas siklus berikutnya antara lain:

- a) Perencanaan pembelajaran diawali dengan duduk dikursinya masing-masing agar anak tidak berebutan media.
- b) Permainan di dampingi oleh guru dan peneliti dan kelompok lain fokus melakukan tugas yang telah diberikan oleh guru, hal ini dilakukan secara berurutan.
- c) Bagi anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan baik akan di berikan reward berupa pujian, tepuk tangan bagi masing-masing anak

d) Dalam kegiatan perencanaan ini, guru Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) berupa rencana perbaikan proses pembelajaran serta persiapan semua media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam siklus II. Selain itu, guru Menyusun lembar instrumen penelitian untuk mengobservasi kemampuan berhitung anak selama proses pembelajaran. Tema pembelajaran siklus II ini yaitu Tema “Negaraku” sub tema lambang negara

b. Pelaksanaan

1) Siklus II pertemuan I

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 12 juni 2023. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Tema negaraku subtema lambang negara. Adapun indikator yang dinilai dari kemampuan berhitung yaitu:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

a) Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal guru mengelola pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media *loosepart* kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media *loosepart*, guru memberikan contoh kegiatan mengenal angka yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media *loosepart* dan balok angka pada anak. Guru memegang media *loosepart* dan balok angka lalu memberikan penjelasan, anak mendengarkan penjelasan guru, kemudian anak diminta kelompok untuk mempraktekkan seperti yang telah diperlihatkan. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan media yang telah disediakan oleh guru. Setelah anak memainkan media *loosepart* guru menunjuk satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-masing dan melanjutkan kegiatan inti yang lainnya sesuai dengan RPPH.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar berhitung anak dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10.

c. **Observasi**

1). Siklus II pertemuan I

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat siklus II pertemuan I berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dan kemampuan anak didik dalam berhitung 1-10 dalam menggunakan media *loosepart*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan menghitung menggunakan media *loosepart*.

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II Pertemuan I. Kegiatan pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan media *loosepart*. Rasa ingin mencoba anak dengan bermain ular tangga sangat besar menyebabkan anak tidak sabar dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan menghitung menggunakan media *loosepart*. Dengan menggunakan media *loosepart* untuk menyebutkan angka 1-10. Anak diarahkan untuk mencocokkan angka dengan stick dan media dari kardus bekas yang sudah diberi penjumlahan untuk menghitung menggunakan media *loosepart* yang telah disediakan, dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan, dan menanyakan " ini angka berapa dan ini berapa jumlahnya?" Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan menggunakan media balok angka kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, maka guru akan membimbingnya.

2). Siklus II Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari selasa, 13 juni 2023. Tema negaraku dan sub tema lambang negara.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru mengajak memulai pembelajaran dengan

mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media penjumlahan dari kardus bekas yang telah diberi penjumlahan dan stik kayu kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media *loosepart*, guru memberikan contoh kegiatan mengenal angka yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media *loosepart* pada anak. Guru memegang media dan memberikan penjelasan, anak mendengarkan penjelasan guru, kemudian anak mempraktekkan seperti yang telah diperlihatkan. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu menghitung media *loosepart* sesuai angka di media kardus yang telah disiapkan, anak harus menghitung penjumlahan yang ada di media kardus penjumlahan, setelah anak menyebutkan berapa jumlahnya anak menyusun media *loosepart* sesuai dengan angka dan jumlah dalam media kardus tersebut. Setelah melakukan kegiatan, guru menunjuk satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung,

anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-masing dan melanjutkan kegiatan inti yang lainnya sesuai dengan RPPH.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar berhitung anak dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10.

d. Observasi

1). Siklus II Pertemuan II

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat siklus II pertemuan II berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dan kemampuan berhitung anak didik dalam bermain *loosepart*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan berhitung melalui media *loosepart*.

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan II. Kegiatan pada

siklus II menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan berhitung menggunakan media *loosepart*. Rasa ingin mencoba anak dengan berhitung menggunakan media *loosepart* sangat besar menyebabkan anak tidak sabar dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan menggunakan media *loosepart*. Anak diarahkan untuk menghitung dan penjumlahan yang ada di lembar kerja anak lalu setelah itu anak mengambil media *loosepart* sesuai dengan jumlahnya. Dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain ular tangga yang ada, dan menanyakan " berapa hasil dari penjumlahannya?" Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan angka yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain media *loosepart* kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka akan dibimbing

2) Siklus II Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada hari kamis 14 juni 2023. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu "negaraku".

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal guru mengajak memulai pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair tanah air, bernyanyi lagu berhitung (nol itu nol), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu kamis 14 juni 2023). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan lembar kerja yang telah diberi penjumlahan dan pengurangan, kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi, lalu memberikan arahan dalam penggunaan media media *loosepart*, guru memberikan contoh kegiatan berhitung yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media *loosepart* pada anak. Guru memegang lembar kerja anak dan media *loosepart* serta memberikan penjelasan, anak mendengarkan penjelasan guru, kemudian anak mempraktekkan seperti yang telah diperlihatkan. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu penjumlahan dan pengurangan seras anak menyebutkan jumlah dadu yang keluar, setelah itu anak menjalankan pion sesuai dengan jumlah dadu jika anak berhenti di penjumlahan atau pengurangan anak harus menghitung berapa jumlahnya dan setelah anak mengetahui jumlahnya anak mengambil balok angka dan mencocokkan

jawaban dari penjumlahan atau pengurangan tersebut. Guru menunjuk satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi di tempat duduk masing-masing dan melanjutkan kegiatan inti yang lainnya sesuai dengan rpph.

c) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar mengenal lambang bilangan, dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10

e. **Observasi**

1). Siklus II Pertemuan III

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh oleh guru pada saat siklus II pertemuan III berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan

proses pembelajaran dan kemampuan berhitung anak didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan berhitung melalui media *loosepart*.

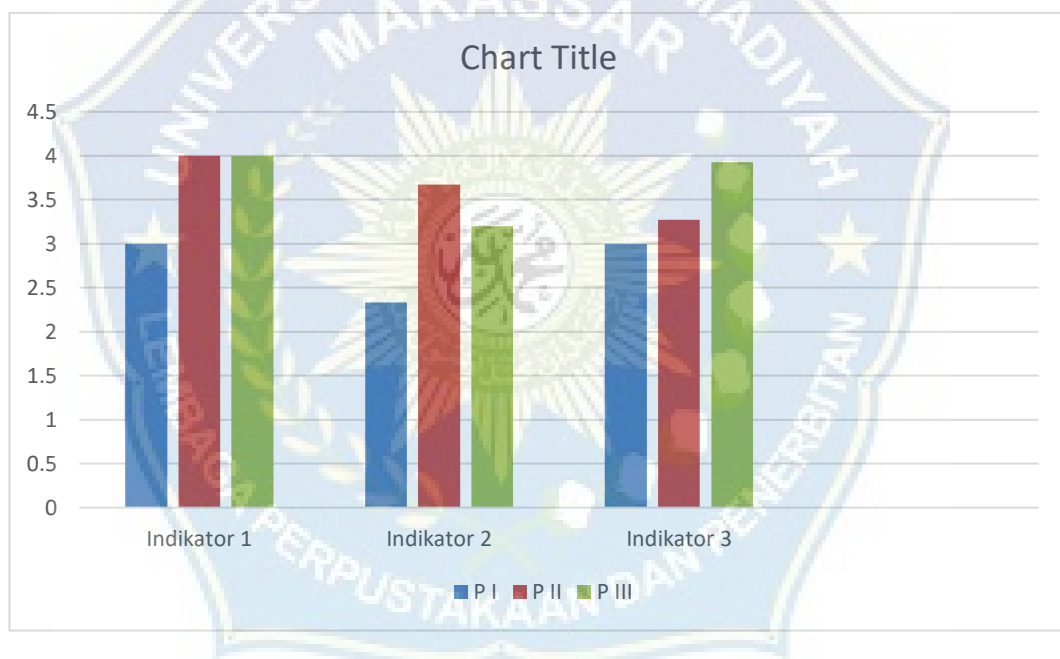
Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan III. Kegiatan pada siklus II menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan media *loosepart*. Rasa ingin mencoba anak dengan berhitung menggunakan media *loosepart* sangat besar menyebabkan anak tidak sabar dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan berhitung menggunakan media *loosepart*. Anak diarahkan untuk menghitung dan penjumlahan serta pengurangan yang ada di media yang telah disiapkan dan mengambil balok angka sesuai jawaban pada penjumlahan dan pengurangan dengan mengamati indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan berhitung menggunakan media *loosepart* yang ada, dan menanyakan "berapa hasil dari penjumlahan atau pengurangan tersebut?" kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10.

Tabel 4.2 Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan Satu sampai Tiga

Indikator	P1		P2		P3		Nilai Rata-rata		Interpretasi
		%		%		%		%	
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	3	75%	4	100%	4	100%	3,67	91,7%	BSB
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	2,33	58,25%	3,67	91,75%	3,2	91,75%	3,07	77%	BSB
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	3	100%	3,27	80%	3,93	98,25%	3,40	85%	BSB



Gambar 4.3 hasil observasi siklus II

Berdasarkan tabel 4.2 pada siklus II pertemuan pertama sampai ke tiga di indikator satu sampai tiga (menyebutkan lambang bilangan 1-10) mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan presentase 91,1%, pada indikator dua (Menggunakan lambang

bilangan untuk menghitung) berada di kriteria BSB (Berkembang sangat baik) dengan presentase 77%, pada indikator tiga (Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan) berada pada kriteria BSB (Berkembang sangat baik) sehingga pada siklus 1 dinyatakan berada pada tingkat pencapaian keberhasilan 75% .

f. Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai Berikut:

1. Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajaran aktif. Dalam hal ini guru sudah melibatkan anak untuk berhitung dengan belajar sesama teman. Pada saat bermain ular tangga, anak yang telah mengenal angka dengan baik secara tidak langsung akan membantu anak masih perlu bimbingan dengan mengenal angka.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah memasukkan unsur bermain sehingga anak aktif dalam bermain dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Pengelolaan waktu yang telah dilakukan sudah baik sehingga semua anak dapat bermain sampai selesai
4. Untuk anak yang belum mencapai indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik. Proses pembelajaran terus dilakukan lebih intensif diluar penelitian.

Dari hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa media *loosepart* untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2 telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian. Sebagian besar anak kelas B di TK Bukit Permai 2 telah mengenal angka dengan baik yaitu dari 14 anak, 15 anak telah mengenal lambang bilangan .

Dengan melihat hasil perkembangan kemampuan berhitung anak pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan penelitian.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus, siklus I terdiri dari tiga pertemuan dan siklus II juga tiga pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I, pertemuan satu, dua dan tiga secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, anak Kelas B sangat antusias dan tertarik dalam berhitung menggunakan media *loosepart*. Kemampuan berhitung anak pada kelompok B di Tk Bukit Permai 2 telah mengalami peningkatan. Pada setiap siklusnya, penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Hasil observasi siklus 1 menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengalami peningkatan dalam berhitung menggunakan media *loosepart* meskipun belum mencapai target yang telah ditentukan. Setelah dilakukan kegiatan berikutnya samapi pada siklus 2 hasil penelitian mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Dalam penelitian berhitung menggunakan media *loosepart* ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Indikator yang ditingkatkan dalam penelitian ini adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Penggunaan media *loosepart* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini tidak dari peran guru dalam membimbing anak pada saat kegiatan sedang berlangsung.

Pada hasil penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui media *looseprt* pada kategori mulai berkembang, dimana kategori ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak didik masih perlu ditingkatkan.

Pada siklus II kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *loosepart* yang sama namun dengan kegiatannya yang dibuat berbeda dengan tambahan media *loosepart* yang digunakan.

Berdasarkan data hasil penelitian, kemampuan berhitung anak menggunakan media *loosepart* mengalami peningkatan bertahap pada setiap siklusnya. Hal tersebut menengaskan bahwa menghitung menggunakan media *loosepart* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini dapat diperkuat dengan Pemilihan media *looseparts* juga merupakan salah satu yang diperoleh

bersumber lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2019) dalam (Mubarokah.M 2021) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini dengan judul *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui media loosepart pada kelompok B di Tk Bukit Permai di Desa Kampili Kabupaten Gowa*. Hasil penelitian siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media *loosepart* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2 kabupaten Gowa. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media *loosepart* sebagai tindakan yang dilakukan guru dan peneliti kemampuan berhitung pada peserta didik mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan. Pada siklus I dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan penggunaan media *loosepart* menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan presentase 44%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan presentase 37% dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dengan presentase 37%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan hasil penelitian melalui kegiatan penggunaan media *loosepart* menunjukkan bahwa ada peningkatan pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan presentase 77%, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan presentase 92,5% dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dengan presentase 85%. Dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan berhitung

menggunakan media *loosepart* menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di Tk Bukit Permai 2.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui media *loosepart* hendaknya dilakukan dalam proses pembelajaran lebih lanjut dalam rangka peningkatan kemampuan berhitung anak dalam berhitung menggunakan media *loosepart* juga bisa dilakukan untuk mengenalkan angka pada Kelompok B dengan menyiapkan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.
2. Kepada guru khususnya guru taman kanak-kanak diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media *loosepart* untuk meningkatkan kemampuan berhitung.
3. Penelitian ini hanya pada peningkatan kemampuan berhitung anak, maka untuk selanjutnya perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang pengembangan kemampuan lainnya sehingga diperoleh bukti-bukti yang lebih meyakinkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.
4. Kepada guru untuk mengacu teori Piaget dan Bruner dalam menyusun materi terutama materi yang berhubungan dengan pembelajaran mengenalkan lambang bilangan sehingga pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan mental anak.

5. Kepada lembaga sekolah penggunaan media *loosepart* dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun bahan pembelajaran khususnya dalam kemampuan berhitung anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Amla, A., Miranda, D., & Amalia, A. (2023). implementasi penggunaan media loose parts dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 12(3), 870-876.
- Amri, N. A., Amalia, I., & Marup, M. (2022). Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain angka bergambar. *Jurnal panrita*, 3(1), 19-25.
- Arikunto, Subarsimi Penelitian tindakan kelas Edisi revisi Bumi Aksara, 2021.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui video animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99-106.
- Ediani, Eva, Mardiah Mardiah, and Sri Erdawati "Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini." *Aulad Journal on Early Childhood* 5.1 (2022): 175-181.
- Hanifah Nurdinab. Memahami penelitian tindakan kelas teori dan aplikasinya. Uni Press, 2014.
- HASANI, N. S. (2011). *Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penggunaan media kartu hitung di tk aisyiyah bustanul athfal kota baubau* (Doctoral dissertation, IAIN Kendari).
- Khadijah, K. (2016). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.
- Khan, R. I., & Yuliani, N. (2016). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng. *UNIVERSUM: Jurnal KeIslamsan dan Kebudayaan*, 10(01), 65-71.
- Lestari, Mita Oktavia, and Abdul Karim Halim. "Penggunaan Media Loose Part dalam Megembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan." *Jurnal Family Education* 2.3(2022): 271-279.

- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 535-540.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61.
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105-118.
- Safitri, R. (2019). *Gambaran Perbedaan Reaksi Stres Anak pra taman kanak-kanak (pra tk) yang mengikuti les calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dan tidak mengikuti les calistung (membaca, menulis dan berhitung)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Salsabila, Nadia Kaffiva. Naila Naila, and W. Indiana "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan "AS-SABIQUN 4.5 (2022):1107-1118.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media, 2016.
- Yessi Rifmasari, R., Riwayati Zein, Z., & Villa Anggraini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2777-2784.

LAMPIRAN

Tabel 5.1 Kisi-kisi observasi kemampuan mengenal lambang bilangan

Variabel	Indikator	Instrument
Kemampuan Kognitif	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.	Lembar Obervasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.	Lembar Obervasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Lembar Obervasi (ceklis) dan Dokumentasi

Tabel 5.2 Rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan:

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui media <i>loosepart</i>	Jika anak sudah mampu menyebutkan angka lebih dari 10 dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator.	BSB	4
		Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	BSH	3
		Jika anak mampu menyebutkan angka kurang dari 10 dengan bantuan guru	MB	2
		Jika anak tidak mampu menyebutkan tetapi masih dibimbing dan dicontohkan dengan guru.	BB	1
2.	Menggunakan lambang bilangan	Jika anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan sudah membantu	BSB	4

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
	untuk menghitung melalui balok angka	temannya yang belum mencapai kemampuan yang sesuai indicator		
		Jika anak sudah mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	3
		Jika anak mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan bantuan guru	MB	2
		Jika anak tidak bisa Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tapi masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru	BB	1
3.		Jika anak sudah mampu Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan belum mencapai kemampuan sesuai indicator	BSB	4
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	BSH	3
		Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan dengan bantuan Guru.	MB	2
		jika anak tidak dapat mencocokkan bilangan tapi harus dibimbing dan dicontohkan dengan guru	BB	1



LAMPIRAN RPPH

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK BUKIT PERMAI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/18/ 5

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Hari/tgl : Rabu, 7 Juni 2023

Tema/Sub tema : Negaraku / Lambang Negara / Bendera merah putih

KD : 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9-4.9 - 3.14 -4.14-

3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- ✓ Kebiasaan mengucap terimakasih
- ✓ Berdoa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Senang bermain
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : LKA, Pensil, Media Loosepart, balok angka

1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Berdiskusi tentang Negara Indonesia
- c) Berdiskusi tentang lambang negara Indonesia
- d) Menyanyikan lagu kebangsaan
- e) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. INTI

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menghitung menggunakan media loosepart dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

3. RECALLING

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

4. KEGIATAN PENUTUP

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK BUKIT PERMAI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/18/ 5

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Hari/tgl : Kamis, 8 Juni 2023

Tema/Sub tema : Negaraku / Lambang Negara / Bendera merah putih

KD : 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9-4.9 - 3.14 -4.14-
3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- ✓ Kebiasaan mengucap terimakasih
- ✓ Berdoa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Senang bermain
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : LKA, Pensil, Media Loosepart, balok angka

5. PEMBUKAAN

- f) Penerapan SOP pembukaan
- g) Berdiskusi tentang Negara indonesia
- h) Berdiskusi tentang lambang negara indonesia
- i) Menyanyikan lagu kebangsaan
- j) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

6. INTI

- e) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- f) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- g) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- h) Menghitung menggunakan media loosepart dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

7. RECALLING

- f) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- g) Diskusi tentang perasaan diri
- h) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- i) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- j) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

8. KEGIATAN PENUTUP

- f) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- g) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- h) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- i) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- j) Penerapan SOP penutup

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK BUKIT PERMAI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/18/ 5

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Hari/tgl : Jumat, 9 Juni 2023

Tema/Sub tema : Negaraku / Lambang Negara /Bendera merah putih

KD : 1.1 - 2.6 - 2.14 - 3.1 - 4.1 - 3.9-4.9 - 3.14 -4.14-
3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Bersyukur atas nikmat Tuhan (sehat)
- ✓ Kebiasaan mengucap terimakasih
- ✓ Berdoa sebelum memulai kegiatan
- ✓ Senang bermain
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : LKA, Pensil, Media Loosepart, balok angka

9. PEMBUKAAN

- k) Penerapan SOP pembukaan
- l) Berdiskusi tentang Negara Indonesia
- m) Berdiskusi tentang lambang negara Indonesia
- n) Menyanyikan lagu kebangsaan
- o) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

10. INTI

- i) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- j) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- k) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- l) Menghitung dan menjumlahkan gambar bendera yang telah disiapkan menggunakan media *Loosepart*

11. RECALLING

- k) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- l) Diskusi tentang perasaan diri
- m) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- n) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- o) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

12. KEGIATAN PENUTUP

- k) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- l) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- m) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

n) Menginformasikan kegiatan untuk besok

o) Penerapan SOP penutupan

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK BUKIT PERMAI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : II/11/ 1

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Hari/tgl : Senin, 12 Juni 2023

Tema/Sub tema : Negaraku/Lambang negara/ Pancasila

KD : 1.1 -2.3 - 2.4- 3.2 -4.2 - 3.6- 4.6 -3.11 -4.11 - 3.15 -4.15-3.6-4.6

Materi kegiatan :

✓ Macam-macam bahasa daerah yang ada di
Sulsel

✓ Identitas diri menggunakan Bahasa
daerah/makassar

✓ Tidak mencela Bahasa daerah

✓ Tertarik pada Bahasa daerah

✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10

✓ Menggunakan lambang bilangan untuk
menghitung

✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang
bilangan

Materi Pembiasaan :

✓ Bersyukur sebagai ciptaan tuhan

✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP

penyambutan dan penjemputan

- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Pensil, , LK, media loosepart, stick angka

1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Berdiskusi tentang Negaraku
- c) Berdiskusi tentang lambang garuda pancasila
- d) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. INTI

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menggunakan media loosepart untuk menghitung jumlah gambar garuda pancasila
- e) Menyanyikan lagu garuda pancasila

3. RECALLING

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

4. KEGIATAN PENUTUP

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini

- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK BUKIT PERMAI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : 11/19/ 1

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Hari/tgl : Selasa 13 Juni 2023

Tema/Sub tema : Negaraku/ Pancasila/ symbol Pancasila (Bintang)

KD : 1.1 -2.3 - 2.4- 3.2 -4.2 - 3.6- 4.6 -3.11 -4.11 - 3.15 -4.15-3.6-4.6

Materi kegiatan :

- ✓ Macam-macam simbol pancasila
- ✓ Gambar symbol pancasila
- ✓ Tidak mencela symbol pancasila
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : Pensil, , LKA, media Loosepart, balok angka

1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Berdiskusi tentang macam-macam symbol pancasila
- c) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. INTI

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menggunakan media loospart untuk menghitung symbol Pancasila yang pertama (bintang)
- e) Menonton sambil menyanyikan lagu garuda pancasila

3. RECALLING

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

4. KEGIATAN PENUTUP

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK BUKIT PERMAI 2

Semester/Minggu ke/Hari ke : I/11/ 3

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Hari/tgl : Rabu, 14 Juni 2023

Tema/Sub tema ke2 (Rantai) : Negaraku / Lambang Negara / Syimbol pacasila

KD : 1.1 - 2.3 - 2.4 - 3.2 -4.2 - 3.6-4.6 - 3.7 - 4.7 - 3.8 - 4.8 - 3.15-4.15

Materi kegiatan :

- ✓ Macam-macam symbol pancasila
- ✓ Video Senam pancasila
- ✓ Gerak lagu
- ✓ Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- ✓ Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- ✓ Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Materi Pembiasaan :

- ✓ Bersyukur sebagai ciptaan tuhan
- ✓ Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- ✓ Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- ✓ Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan bahan : Pensil, , LKA, media ular tangga, balok angka

1. PEMBUKAAN

- a) Penerapan SOP pembukaan
- b) Berdiskusi tentang macam-macam symbol pancasila
- c) Menyanyikan lagu garuda pancasila
- d) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

2. INTI

- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d) Menghitung jumlah gambar Rantai (Simbol sila ke 2) menggunakan media *loosepart*

3. RECALLING

- a) Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- b) Diskusi tentang perasaan diri
- c) Selama melakukan kegiatan bermain bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
- d) Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- e) Penguatan pengetahuan yang didapat anak

4. KEGIATAN PENUTUP

- a) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- b) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- c) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Penerapan SOP penutupan



LEMBAR OBSERVASI GURU

LEMBAR OBSERVASI KEGURU

Siklus 1 Pertemuan pertama sampai tiga

Nama : Wahyuni S.Pd

Kelompok : B1

Hari/Tanggal :

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Keterangan :

B: baik

C: cukup

K: kurang

LEMBAR OBSERVASI KEGURU

Siklus II Pertemuan pertama sampai tiga

Nama : Wahyuni, S.Pd

Kelompok : B1

Hari/Tanggal :

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil

Pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkannya permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Keterangan:

B: baik

C: cukup

K: kurang



Tabel 5.3 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL	✓				✓				✓				1
2	TQ	✓				✓				✓				1
3	ALM	✓				✓				✓				1
4	AS	✓				✓				✓				1
5	AA	✓				✓				✓				1
6	ALS	✓				✓				✓				1
7	MH	✓				✓				✓				1
8	RR	✓				✓				✓				1
9	RL	✓				✓				✓				1
10	ZS	✓				✓				✓				1
11	NA	✓				✓				✓				1
12	AI	✓				✓				✓				1
13	SZ	✓				✓				✓				1
14	ZK	✓				✓				✓				1
15	MI	✓				✓				✓				1
	Nilai Rata-rata Anak	1				1				1				1

Tabel 5.4 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan dua

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL		✓			✓				✓				1,33
2	TQ		✓			✓				✓				1,33
3	ALM		✓			✓				✓				1,33
4	AS		✓			✓				✓				1,33
5	AA		✓			✓				✓				1,33
6	ALS		✓				✓				✓			2
7	MH		✓				✓				✓			2
8	RR		✓				✓				✓			2
9	RL		✓				✓				✓			2
10	ZS		✓				✓				✓			2
11	NA		✓			✓				✓				1,33
12	AI		✓			✓				✓				1,33
13	SZ		✓			✓				✓				1,33
14	ZK		✓			✓				✓				1,33
15	MI		✓				✓				✓			2
	Nilai Rata-rata Anak	2				1,4				1,4				1,6

Tabel 5.5 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus 1 Pertemuan tiga

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL			✓			✓				✓			2,33
2	TQ			✓			✓				✓			2,33
3	ALM			✓			✓				✓			2,33
4	AS			✓			✓				✓			2,33
5	AA			✓			✓				✓			2,33
6	ALS			✓			✓				✓			2,33
7	MH			✓			✓				✓			2,33
8	RR			✓			✓				✓			2,33
9	RL			✓			✓				✓			2,33
10	ZS			✓			✓				✓			2,33
11	NA			✓			✓				✓			2,33
12	AI			✓			✓				✓			2,33
13	SZ			✓			✓				✓			2,33
14	ZK			✓			✓				✓			2,33
15	MI		✓				✓				✓			2,33
	Nilai Rata-rata Anak	2,86				2				2				2,28

Tabel 5.6 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL			✓			✓					✓		2,66
2	TQ			✓			✓					✓		2,66
3	ALM			✓				✓				✓		3
4	AS			✓			✓					✓		2,66
5	AA			✓				✓				✓		3
6	ALS			✓			✓					✓		2,66
7	MH			✓			✓					✓		2,66
8	RR			✓			✓					✓		2,66
9	RL			✓			✓					✓		2,66
10	ZS			✓			✓					✓		2,66
11	NA			✓				✓				✓		3
12	AI			✓				✓				✓		3
13	SZ			✓				✓				✓		3
14	ZK			✓			✓					✓		2,66
15	MI			✓			✓					✓		2,66
	Nilai Rata-rata Anak	3				2,33				3				2,77

Tabel 5.7 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus II Pertemuan dua

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL				✓			✓					✓	3,67
2	TQ				✓			✓					✓	3,67
3	ALM				✓				✓				✓	4
4	AS				✓			✓					✓	3,67
5	AA				✓			✓				✓		3,33
6	ALS				✓			✓				✓		3,33
7	MH				✓			✓				✓		3,33
8	RR				✓			✓				✓		3,33
9	RL				✓			✓				✓		3,33
10	ZS				✓			✓				✓		3,33
11	NA				✓				✓			✓		3,67
12	AI				✓				✓			✓		3,67
13	SZ				✓			✓				✓		3,33
14	ZK				✓				✓			✓		3,67
15	MI				✓				✓			✓		3,67
	Nilai Rata-rata Anak	4				3,67				3,27				3,64

Tabel 5.8 hasil penelitian kemampuan berhitung Siklus II Pertemuan tiga

No	Nama Anak	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung				Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan				Rata-rata Anak
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AL				✓				✓				✓	4
2	TQ				✓			✓					✓	3,67
3	ALM				✓			✓					✓	3,67
4	AS				✓			✓					✓	3,67
5	AA				✓			✓					✓	3,67
6	ALS				✓				✓				✓	4
7	MH				✓			✓					✓	3,67
8	RR				✓			✓					✓	3,67
9	RL				✓			✓					✓	3,67
10	ZS				✓			✓					✓	3,67
11	NA				✓			✓				✓		3,33
12	AI				✓			✓					✓	3,67
13	SZ				✓			✓					✓	3,67
14	ZK				✓			✓					✓	3,67
15	MI				✓				✓				✓	4
	Nilai Rata-rata Anak	4				3,2				3,93				3,73

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Siklus I Pertemuan I

Mencocokkan lambang bilangan dengan menggunakan media loosepart,
menghitung menggunakan media *loosepart*, menggunakan lambang bilangan
untuk menghitung



Siklus I Pertemuan 2

Mencocokkan lambang bilangan dengan menggunakan media loosepart,
menghitung menggunakan media *loosepart*, menggunakan lambang bilangan
untuk menghitung





Siklus I Pertemuan III

Mencocokkan lambang bilangan dengan menggunakan media *loosepart*,
menghitung menggunakan media *loosepart*, menggunakan lambang bilangan
untuk menghitung



Siklus II Pertemuan I

Mencocokkan lambang bilangan dengan menggunakan media loosepart dengan stik angka, menghitung menggunakan media *loosepart*, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung



Siklus II Pertemuan II

Mencocokkan lambang bilangan dengan menggunakan media loosepart, menghitung menggunakan media *loosepart*, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan menjumlahkan gambar lambang Pancasila dengan menggunakan media loosepart





Siklus II Pertemuan III

Mencocokkan lambang bilangan dengan menggunakan media loosepart, menghitung menggunakan media *loosepart*, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan menjumlahkan gambar bendera dengan menggunakan media *loosepart*



LAMPIRAN PERSURATAN





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1875/05/C.4-VIII/VII/1444/2023

19 Dzulhijjah 1444 H

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

07 July 2023 M

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

السلامة عليكم ورحمة الله وبركاته

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13972/FKIP/A.4-II/VII/1444/2023 tanggal 5 Juli 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **HASLINDA**

No. Stambuk : **10545 1101619**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA LOOSEPART PADA KELOMPOK B DI TK BUKIT PERMAI 2 DI DESA KAMPILI KABUPATEN GOWA"

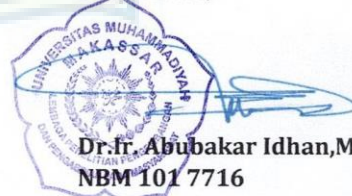
Yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 Juli 2023 s/d 10 September 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

السلامة عليكم ورحمة الله وبركاته

Ketua LP3M,





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 22588/S.01/PTSP/2023	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Gowa
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1875/05/C.4-VIII/II/1444/2023 tanggal 07 Juli 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: HASLINDA
Nomor Pokok	: 105451101619
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA LOOSEPART PADA KELOMPOK B DI TK BUKIT PERMAI 2 DI DESA KAMPILI KABUPATEN GOWA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 September s/d 10 Oktober 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 02 Agustus 2023

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal.*



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KETERANGAN VALIDASI
NO. PG-PAUD/ / /1445/2023

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media *Loosepart* Pada Kelompok B di TK Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten Gowa”

Nama : Haslinda
NIM : 105451101619
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Dan instrumen penelitian terdiri dari
2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi:

Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, Agustus 2023

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini

Penilai

Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0901107602

Dr. Tasrif Akib, M.Pd
NBM: 951830



| Terakreditasi Institusi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Haslinda
 NIM : 105451101619
 Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media
 Loosepart Pada Kelompok B di TK Bukit Permai 2 di Desa
 Kampili Kabupaten Gowa
 Tanggal Ujian Proposal : 31 Mei 2023

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.		Melakukan <i>Penelitian</i>	
2.		di kelompok B	
3.		di kelompok B	
4.		Melakukan Pengisian lembar observasi	

Gowa, 31 Mei 2023
 Kepala TK Bukit Permai 2

Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd
 NIP.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Haslinda
Nim : 105451101619
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Proposal : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Loosepart Pada kelompok B di Tk Bukit Permai 2 Di Desa Kampili Kabupaten Gowa**
Pembimbing : 1. Sri Sufliati Romba, S.Pd.,M.Pd
2. Arie Martuty, S.Si.,M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	31/07/2023	- Perhatikan tanda baca - Perhatikan penulisan kata pengantar	
2.	31/07/2023	- Bab 1 perhatikan latar belakang	
3.	08/08/2023	- Perhatikan Abstrak - Perhatikan Daftar Pustaka - Hasil penelitian di revisi sesuai cat.	
4.	14/08/2023	- Kesimpulan telah di padatkan & fungsi - Lengkapi dokumen dan revisi sesuai cat.	
5.	16/08/2023	layak ujian ace	

Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd
NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Haslinda
 Nim : 105451101619
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Proposal : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Loosepart Pada kelompok B di Tk Bukit Permai 2 Di Desa Kampili Kabupaten Gowa**
 Pembimbing : 1. Sri Sufiati Romba, S.Pd.,M.Pd
 2. Arie Martuty, S.Si.,M.Pd

No	Hari/Tanggal	UraianPerbaikan	Tanda Tangan
1.	2/8/2023	Olah Data	
2.	9/8/2023	Olah data & penyajian	
3.	12/8/2023	Bab III & Bab IV	
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki penulisan dan kesimpulan • Perhatikan sumber hrs ada di DP 	

Catatan: Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd
 NBM: 951830



Terakreditasi Institusi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Haslinda
Nim : 105451101619
Program Studi : PG PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	9 %	25 %
3	Bab 3	7 %	10 %
4	Bab 4	3 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 21 Agustus 2023
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Munawar, S. Hum., M.I.P.
NBM. 964 591

Bab I Haslinda 105451101619

by Tahap Tutup



Submission date: 20-Aug-2023 01:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2148174872

File name: BAB_1_19.docx (16.82K)

Word count: 951

Character count: 6045

Bab I Haslinda 105451101619

ORIGINALITY REPORT

7 %	5 %	0 %	4 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

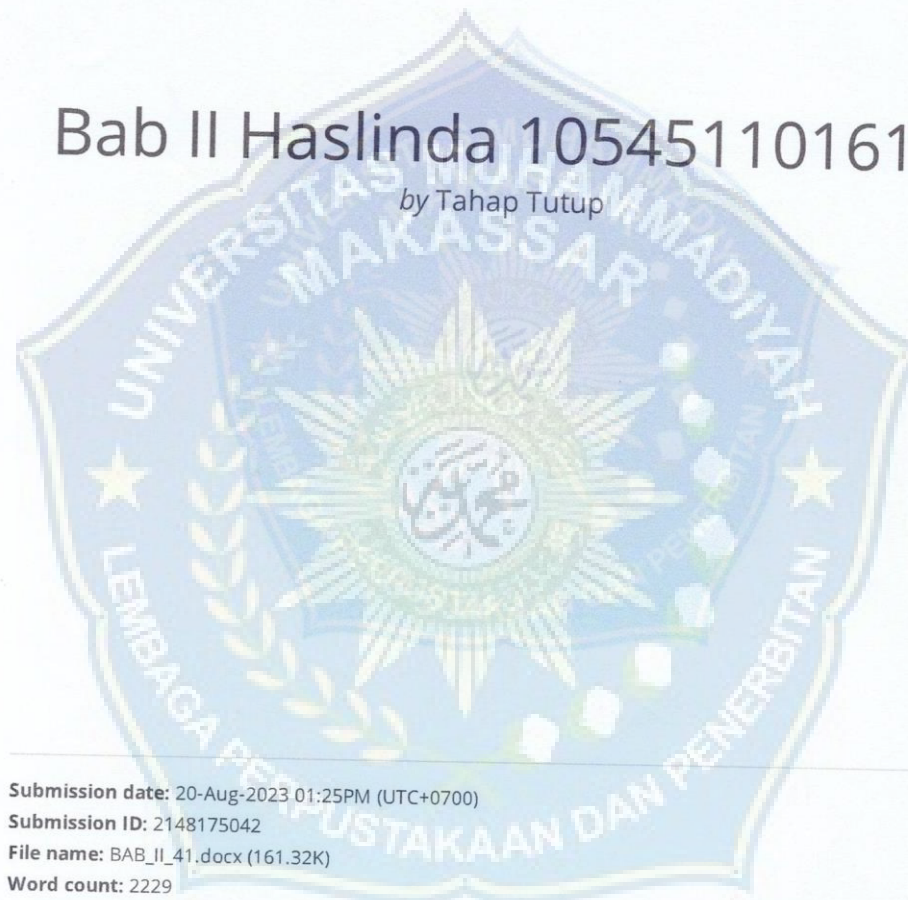
1	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	5 %
2	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	2 %

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography On



Bab II Haslinda 105451101619

by Tahap Tutup



Submission date: 20-Aug-2023 01:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2148175042

File name: BAB_II_41.docx (161.32K)

Word count: 2229

Character count: 14456

Bab II Haslinda 105451101619

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	3%
2	core.ac.uk Internet Source	2%
3	Ria Kurniawaty. "Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak, 2022 Publication	1%
4	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	1%
5	pt.scribd.com Internet Source	1%
6	Submitted to IAIN MA dura Student Paper	1%
7	saiful-lakudo.blogspot.com Internet Source	<1%
8	media.neliti.com Internet Source	

<1 %

9 repository.unpkediri.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On



Bab III Haslinda 105451101619

by Tahap Tutup



Submission date: 20-Aug-2023 01:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 2148175619

File name: BAB_III_41.docx (154.83K)

Word count: 1315

Character count: 8643

Bab III Haslinda 105451101619

ORIGINALITY REPORT

7 %	7 %	0 %	5 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4 %
2	sellysalimatulhayat.blogspot.com Internet Source	3 %

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



Bab IV Haslinda 105451101619

by Tahap Tutup



Submission date: 20-Aug-2023 01:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2148175776

File name: BAB_IV_40.docx (303.17K)

Word count: 4841

Character count: 31949

Bab IV Haslinda 105451101619

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

1%

INTERNET SOURCES

0%

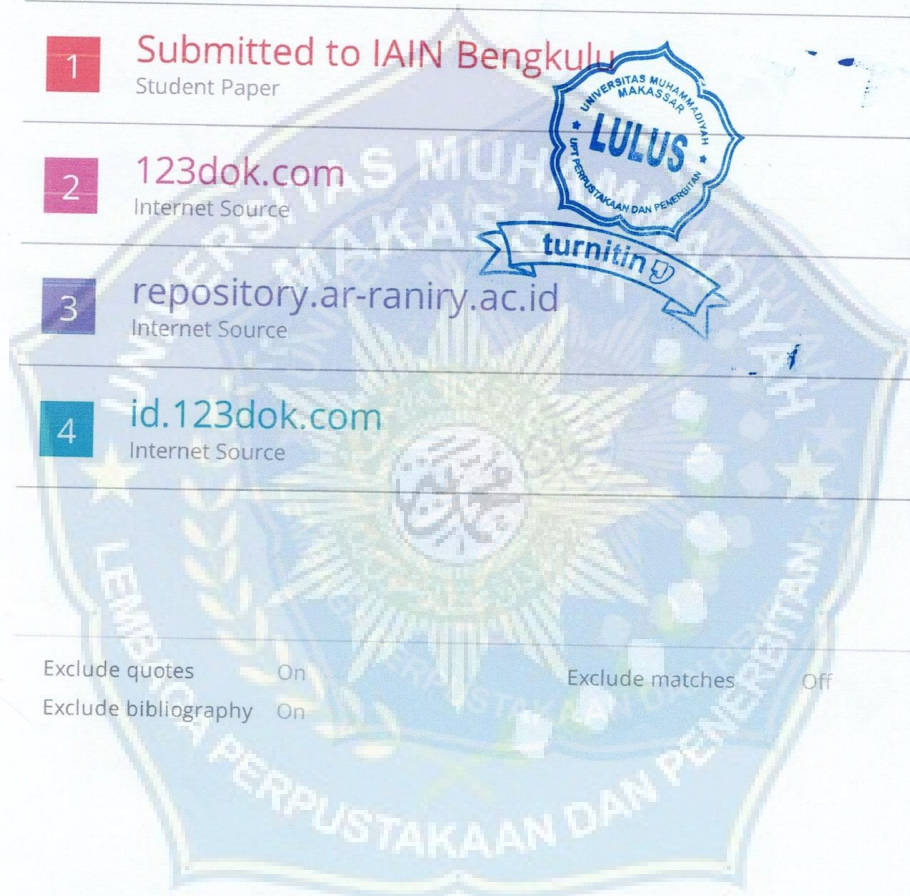
PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	2%
2	123dok.com Internet Source	<1%
3	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
4	id.123dok.com Internet Source	<1%

Exclude quotes OnExclude matches OffExclude bibliography On

Bab V Haslinda 105451101619

by Tahap Tutup

Submission date: 20-Aug-2023 01:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 2148175872

File name: BAB_V_40.docx (15.37K)

Word count: 566

Character count: 3592

Bab V Haslinda 105451101619

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

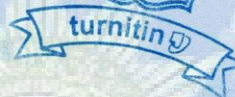
PRIMARY SOURCES

1

Eva Delfia, Farida Mayar. "Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokan Kepingan Bola" *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019

Publication

2%

Exclude quotes OnExclude matches OffExclude bibliography On

RIWAYAT HIDUP



HASLINDA, lahir di Allaka Kabupaten Gowa Kecamatan Pallangga Sulawesi Selatan, pada tanggal 24 Agustus 2001, penulis disapa Linda. Anak kedua dari buah hati pasangan ayah Haeruddin dan ibu Kenna.

Jenjang sekolah yang pertama ditempuh ; SD Negeri Taipale' leng pada tahun 2007 dan diselesaikan pada tahun 2013; kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Pallangga, Pada tahun yang sama melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 9 Gowa diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di jenjang perguruan tinggi swasta, dan penulis diterima pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Strata 1 (S1), Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH)