

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA  
3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN VARIATIF DENGAN  
MEDIA LOOSE PART DI SPS BOUGENVILLE 20 RAMBIPUJI JEMBER**

Khodijah<sup>1</sup>, Muhammad Agus Sugiarto<sup>2</sup>, Oliva Lili Wangsa Wirawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Argopuro,  
Jember, Indonesia

Email: <sup>1</sup>khodijahaza90@gmail.com, Email: <sup>2</sup>muhammadagussugiarto@gmail.com,  
Email: <sup>3</sup>oliva.lili888@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to enhance number recognition skills through varied play methods using loose parts media for children aged 3-4 years at SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember. The expected benefit for children is an increased ability to recognize numbers through varied play methods using loose parts media. The method used is classroom action research, aimed at improving number recognition from 1-10 for children aged 3-4 years through varied play activities with loose parts media. The subjects of this research are 20 children aged 3-4 years. During the observation process, the researcher was directly involved in the research both inside and outside the classroom. The results of the research in Cycle I and Cycle II showed that: in Cycle I, 5 children or 25% received the Not Developed (BB) score, while 12 children or 60% received the Developing (MB) score. In Cycle I, there was an increase where 3 children or 15% out of 20 children scored Developing as Expected (BSH) and the Developing Very Well (BSB) score did not experience an increase, remaining at 0%. In Cycle II, the ability to recognize numbers 1-10 in children aged 3-4 years through varied play activities with loose parts media at SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember reached the success indicator of 80%. With 4 children or 20% out of 20 children achieving the Developing as Expected (BSH) score, while the Developing Very Well (BSB) score was 16 children or 80% out of 20 children. In this Cycle II, the number of children who received the Developing (MB) and Not Developed (BB) scores was 0%.*

*Keywords: Ability to Recognize Numbers 1-10, Varied Play, Loose Parts Media*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain variatif dengan media *loose part* pada anak usia 3-4 tahun di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember. Manfaat bagi anak adalah kemampuan anak dalam mengenal angka semakin meningkat dengan menggunakan metode bermain variatif dengan media *loose part*. Metode yang di gunakan yaitu penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada

anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *Loose Part*. Subjek dalam penelitian ini adalah usia 3-4 tahun yang berjumlah 20 anak. Selama proses observasi, peneliti terlibat langsung dalam penelitian baik di dalam maupun di luar kelas. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa: pada Siklus I yang mendapatkan nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak atau 25%, sedangkan anak yang mendapat nilai Masih Berkembang (MB) sebanyak 12 atau 60%. Pada siklus II terdapat peningkatan yaitu terdapat 3 anak atau 15% dari 20 anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum mengalami peningkatan yaitu tetap 0%. Pada Siklus II kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Dengan memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 20% dari 20 anak, sedangkan perolehan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 16 anak atau 80% dari 20 anak. Pada siklus II ini anak yang mendapatkan nilai Masih Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) yaitu 0%.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Angka 1-10, Bermain Variatif, Media *Loose Part*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu bentuk pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar untuk mendukung enam aspek perkembangan anak, diantaranya aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Pendidikan ini disesuaikan dengan tahap perkembangan anak berdasarkan kelompok usia, seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD Pasal 1 Ayat 14 (Amalia & Mayar, 2021).

Dalam regulasi tersebut dijelaskan bahwa pendidikan anak

usia dini bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan, pembimbingan, pengasuhan, dan pembelajaran agar anak dapat berkembang secara fisik dan mental. Hal ini bertujuan agar anak usia 0-6 tahun memiliki kemampuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Wahidah & Latipah, 2021).

Perkembangan Anak usia dini dapat meningkatkan secara signifikan dengan diberikan rangsangan pendidikan baik formal maupun non-formal dengan didasari oleh Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Pasal 1 Ayat 14 yaitu terdapat enam aspek perkembangan anak, diantaranya: aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Masa emas yaitu tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada anak, dimana setiap aspek perkembangan anak mengalami peningkatan yang cepat. Usia dini adalah masa yang baik, pada masa ini anak lebih mudah menerima segala sesuatu yang dicontohkan, diperlihatkan dan diperdengarkan (Wesri & Syofriend, 2021). Oleh karena itu, sebagai pendidik atau guru wajib memberikan contoh yang nyata dan konkrit, sehingga kemampuan peningkatan anak usia dini dapat berkembang sesuai masanya.

Layanan PAUD untuk usia 4 sampai dengan 6 tahun dapat berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), (Bustanul Athfal) BA dan Satuan PAUD Sejenis (SPS) lainnya. Layanan PAUD dalam bentuk TK terbagi menjadi dua kelompok usia yaitu kelompok A adalah anak usia 4-5 tahun dan kelompok B adalah anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013, Pendidikan Anak

Usia Dini harus dirancang agar mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni dengan menerapkan pembelajaran dalam bentuk pemberian pengalaman belajar secara langsung dalam konteks bermain atau belajar melalui bermain.

Sejalan dengan hal tersebut Nest dalam Rofiq, (2023) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan tumbuh kembang anak usia 0-8 tahun secara menyeluruh mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan mental, intelektual, emosional, moral dan sosial.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Isi menyebutkan bahwa lingkup perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik, anak diharapkan

mampu untuk membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.

Kemampuan mengenal konsep lambang bilangan merupakan kemampuan yang penting yang harus dipelajari oleh anak usia dini karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan selalu menggunakan konsep lambang bilangan seperti contoh ketika anak membilang jumlah benda. Hal ini sejalan dengan pendapat Virda Mirantika, (2020) yang menyatakan bahwa kelompok matematika yang dapat diperkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan, pola dan fungsinya, ukuran-ukuran, geometri dan pemecahan masalah.

Penelitian tentang pengenalan angka atau berhitung seperti penelitian yang dilakukan oleh Moh. Toyyib, (2021) di TK Barokatul Hamzah Pekadan Galis Bangkalan. Dengan media pembelajaran permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati bahwa hasil dari pengimplementasian media permainan engklek terhadap

kemampuan berhitung anak kelas A2 kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang baik. Hal ini terlihat dari analisis penilaian guru terhadap penggunaan media permainan engklek, dengan parameter nilai pengamatan yang "cukup tinggi", sedangkan analisa data mengenai kemampuan berhitung juga cukup tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan engklek dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak cukup efektif dan memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelompok B SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap terdapat bahwa dari 20 anak didik hanya 5 anak (20%) yang mampu menghitung benda konkrit dan mampu memasangkan dengan angka yang sesuai, 3 anak (20%) mampu menghitung jumlah benda konkrit namun masih keliru untuk memasangkan dengan angka yang sesuai, dan 12 anak (60%) hanya mampu menghitung benda konkrit namun belum mampu memasangkan dengan angka yang sesuai. Hal ini terjadi karena kegiatan pengenalan angka selama ini dilakukan melalui kegiatan yang

monoton seperti menebalkan angka dan menghubungkan gambar dan angka sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan metode bermain variatif dengan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain variatif dengan media *loose part* pada anak usia 3-4 tahun di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi guru adalah guru diharapkan memiliki wawasan yang luas dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama dalam aspek perkembangan kognitif dengan menggunakan pembelajaran inovatif dan mampu memilih media yang menarik bagi anak.

Sedangkan manfaat bagi anak adalah kemampuan anak dalam mengenal angka semakin meningkat dengan menggunakan metode bermain variatif dengan media *loose part* (Triatna, 2021a).

Bermain variatif adalah kegiatan bermain yang dilakukan dengan variasi kegiatan permainan yang

beragam dan berbeda-beda. Kegiatan bermain variatif yang digunakan antara lain yaitu:

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

Cara bermainnya adalah anak menghitung jumlah gambar bulan pada masing-masing kotak, kemudian anak mencari *loose part* yang disukai sesuai jumlah masing-masing gambar. *Loose part* yang digunakan sesuai dengan minat anak, namun dalam 1 gambar harus menggunakan *loose part* yang sejenis. Setelah itu anak memasangkan kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar dan jumlah *loose part*.

2. Bermain membuat kolase angka dengan biji-bijian. Cara bermainnya adalah masing-masing anak mengambil 1 buah stik bintang pada kotak yang sudah disiapkan oleh guru. Masing-masing stik bintang tertulis angka yang berbeda. Kemudian anak mencari pola angka yang sudah disediakan di meja kegiatan untuk kegiatan kolase sesuai dengan angka yang

didapatkan pada stik bintang tersebut. Setelah itu anak membuat kolase angka dengan menggunakan *loose part* biji-bijian. Setelah selesai anak dapat bermain tebak angka teman yang dibuat kolase. Adapaun contoh alat & bahan permainan variatif sebagaimana gambar dibawah ini:



Gambar 1. Media Bintang



Gambar 2. Media Angka



Gambar 3. Media Papan Penugasan

Urgensi dari penelitian ini untuk mengenalkan anak usia 3-4 tahun tentang konsep matematika yang

dapat diperkenalkan mulai dari usia 3-4 tahun adalah kelompok bilangan, pola dan fungsinya, ukuran-ukuran, geometri dan pemecahan masalah. Karena itulah dalam kegiatan pembelajaran harus diciptakan belajar seraya bermain, agar anak lebih konsentrasi dalam kegiatan tersebut. Sementara dilapangan, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan cukup penting, karena untuk persiapan pra-berhitung bagi anak di jenjang selanjutnya.

Peran dan tanggung jawab guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 yaitu: 1) Guru menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, 2) Menyiapkan kegiatan main yang bervariasi, 3) Menyiapkan media pembelajaran seperti *loose part*, 4) Guru memberikan fasilitas untuk bermain menggunakan *loose parts*

*Loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas peserta didik untuk berfikir

simbolik, anak diharapkan mampu untuk membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember”.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus dari penelitian ini dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember?.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian terdapat beragam jenis penelitian diantaranya yaitu penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), jenis penelitian ini

mempunyai karakteristik yang berbeda dengan jenis penelitian deskriptif maupun eksperimen. Jika penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek yang diteliti, sedangkan penelitian eksperimen memaparkan sebab-akibat yang terjadi sesudah adanya perlakuan maka PTK dapat dikatakan merupakan gabungan dari keduanya (Akollo et al., 2023).

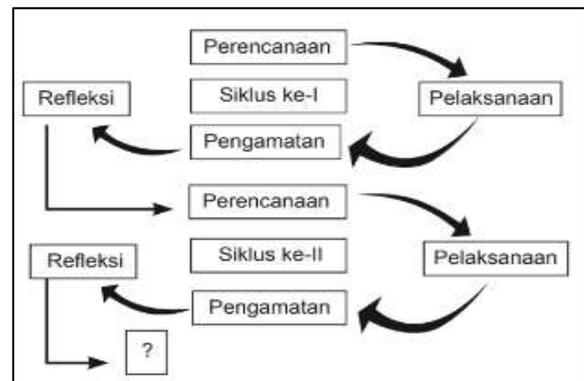
Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan seluruh kegiatan baik prosesnya maupun hasil dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya (Harianja et al., 2023).

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah mengidentifikasi adanya suatu permasalahan yang terjadi dikelas sekaligus memberi pemecahan masalahnya. Dapat pula dikatakan

jika dalam penelitian tindakan kelas guru dapat melakukan inovasi pembelajaran, meningkatkan kemampuan refleksinya dengan tujuan ada peningkatan dari aspek yang dituju dari anak didiknya. Oleh karena itu, kreatifitas guru sangat dibutuhkan untuk meningkatkan aspek-aspek yang belum berkembang dari anak (Novida, 2018).

Pada penelitian ini, peneliti juga berperan sebagai guru kelas dan di bantu oleh guru pendamping di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *Loose Part*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi usia 3-4 tahun yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Selama proses observasi, peneliti terlibat langsung dalam penelitian baik di dalam maupun di luar kelas.

### Diagram Alir Penelitian



Gambar 1. Siklus PTK model  
Suharsimi Arikunto, 2021

### Langkah Penelitian

Penelitian tindakan kelas dimulai dengan melakukan kajian sistematis terhadap suatu masalah dan hasil kajian ini berfungsi sebagai dasar untuk menyusun rencana tindakan yang bertujuan mengatasi masalah tersebut. Langkah berikutnya melibatkan pelaksanaan rencana tindakan, diikuti dengan observasi dan evaluasi.

Hasil observasi dan evaluasi kemudian digunakan untuk memberikan masukan pada refleksi terhadap tindakan yang dilakukan selama pelaksanaan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menentukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan berikutnya (Salim et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, yaitu :

#### 1. Pelaksanaan Siklus I

**a. Perencanaan**

Tahap Perencanaan merupakan tindakan yang mempersiapkan instrument dan sarana yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas yang meliputi:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi pembelajaran yang akan dijelaskan.
- b) Membuat dan menyiapkan skenario pembelajaran serta menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar anak.
- c) Menyiapkan media pembelajaran

**b. Pelaksanaan**

Tahap Pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah sebagai berikut:

a.) Kegiatan pembukaan

- 1) Guru menyambut kedatangan siswa dengan senyum, salam, sapa dan salim
- 2) Anak berbaris didepan kelas

- 3) Anak masuk kelas sesuai dengan barisannya.
- 4) Guru memberi salam
- 5) Guru memimpin berdoa
- 6) Guru menanyakan kabar hari ini
- 7) Guru mengabsen anak didik
- 8) Melakukan apersepsi dengan mengajak siswa melakukan gerakan yang berirama “tepuk jari satu tepuk jari dua dst”.
- 9) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

b.) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengajak bermain dan bernyanyi.
- 2) Guru menjelaskan materi tentang Penerapan media *Loose Part*.
- 3) Guru memperlihatkan angka 1-10.
- 4) Guru mengajak bermain melalui kegiatan bermain variative dengan media *Loose Part*.
- 5) Guru menunjukkan media bermain variatif dengan media *Loose Part*.
- 6) Guru menempelkan angka 1-10 menggunakan media

papan penugasan bermian  
variatif yaitu dengan benda  
*losse part* angka 1-10

- 7) Guru memanggil siswa secara bergantian untuk mencocokkan angka 1-10 yang telah ditentukan oleh guru menggunakan media bermain variatif dengan media *Loose Part* yang telah disediakan guru yaitu bentuk bintang.
- 8) Anak-anak lain diberi penugasan mewarnai bilangan angka 1-10 yang telah disediakan guru.

c.) Istirahat

- 1) Berdo'a sebelum makan dan minum
  - 2) Cuci tangan
  - 3) Bermain bebas
- d.) Penutup
- 1) Berdo'a sesudah makan dan minum
  - 2) Refleksi kegiatan hari ini
  - 3) Menanyakan perasaan hari ini
  - 4) Menyampaikan pesan moral
  - 5) Menyampaikan kegiatan esok hari
  - 6) Berdo'a setelah belajar
  - 7) Salam

8) Sayonara

9) Bersalaman dengan guru

c. **Pengamatan**

Pada tahap ini, proses berlangsung secara bersamaan saat tindakan dilaksanakan. Pengamatan dilakukan ketika tindakan sedang berlangsung dengan peneliti dan dibantu guru pendamping dalam pengamatan untuk mencatat semua hal yang relevan selama pelaksanaan tindakan.

Data dikumpulkan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disiapkan sebelumnya. Ini termasuk pemantauan yang teliti terhadap pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap perencanaan kegiatan pembelajaran, pelaksanaan tindakan, dan sikap peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Untuk selanjutnya hasil observasi tersebut dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan tindakan selanjutnya.

d. **Refleksi**

Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenai proses, hasil, masalah dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya hal

tersebut akan direfleksikan secara bersama-sama dengan kolaborator khususnya berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian refleksi dapat ditentukan sesudah adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Berdasarkan refleksi inilah suatu penelitian tindakan selanjutnya ditentukan. Kegiatan dalam tahap ini adalah untuk menganalisa lembar observasi peserta didik.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini akan dilakukan revisi perubahan tindakan, serta mengidentifikasi masalah dari pelaksanaan tindakan sebelumnya. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah: menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan materi pembelajaran dengan media media *Loose Part* warna dan menyiapkan format penilaian.

### **b. Pelaksanaan**

Pada tahap ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan pada RPP, menggunakan media yang sama dengan siklus 1. Pada siklus 1

dan siklus 2 menggunakan media media *Loose Part* yang sama.

### **c. Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati terhadap semua aktivitas belajar anak didik secara relevan dengan tujuan untuk mengetahui proses belajar serta media yang digunakan apakah dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak kelompok B di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember.

### **d. Refleksi**

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Salim et al., 2020).

Pada siklus II semua proses atau tahapan sama dengan siklus I tidak ada perbedaan apada siklus II, peneliti tetap menggunakan media yang sama dengan siklus I.

### **Analisis Data**

Setelah semua data dari hasil observasi, tes dan dokumentasi pada saat penelitian disajikan, langkah selanjutnya adalah membuat analisis

data terhadap semua data tentang perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok B SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember. Mengingat pendekatan PTK ini merupakan kombinasi dari pendekatan kuantitatif dan kualitatif, maka analisis datanya menggunakan pendekatan keduanya.

Analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang didapat dari hasil pengamatan aktivitas anak dalam mengenal angka 1-10. Penjabaran analisis terkait pemerolehan data pada keaktifan anak akan diuraikan secara narasi. Adapun aspek yang diamati peneliti melalui lembar observasi adalah terkait tentang minat, perhatian dan keaktifan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal dan meniru lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media *Loose Part*.

Data kuantitatif yaitu data berupa skor atau bilangan. Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa data kuantitatif dianalisa secara deskriptif, yaitu dengan mengukur kondisi variabel dan dibandingkan dengan kondisi yang diinginkan dan diukur dari persentase. Dalam hal ini untuk menilai perkembangan kemampuan kognitif anak selama mengikuti pelajaran.

Hasil presentase dinyatakan atau dipaparkan dalam bentuk bilangan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Memberikan nilai yang diperoleh anak.
- b. Menghitung jumlah nilai yang diperoleh anak.
- c. Menghitung nilai rata-rata.
- d. Menghitung presentase pencapaian atau penguasaan secara individu dan klasikal

Dari hasil perhitungan yang diperoleh selanjutnya diklarifikasikan ke dalam beberapa indikator, yaitu:

**Tabel 1. Indikator Penilaian**

<b>Jenis Penilaian</b>	<b>Nilai</b>
Belum Berkembang (BB)	10 – 20
Mulai Berkembang (MB)	21 – 30
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	31 – 35
Berkembang Sangat Baik (BSB)	36 – 40

Adapun dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan pada indikator diberikan:

1. Anak dikatakan belum berkembang (BB) apabila nilai yang diperoleh 10 – 20.
2. Anak dikatakan mulai berkembang (MB) apabila nilai yang diperoleh 21 – 30

3. Anak dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH) apabila nilai yang diperoleh 31 – 35.
4. Anak dikatakan berkembang sangat baik (BSB) apabila nilai yang diperoleh 36 – 40.

Rumus ketuntasan klasikal:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah anak yang sudah berkembang}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100$$

Jumlah seluruh anak

Peneliti kemudian menentukan hasil pengembangan kemampuan kognitif anak dengan kriteria dikatakan mengalami peningkatan atau dinyatakan berhasil apabila:

- a. Individual anak minimal mendapat skor akhir atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam melakukan kegiatan mengenal dan meniru angka 1-10 melalui media *Loose Part*.
- b. Secara klasikal 75% anak mendapat skor akhir atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari perkembangannya selama mengikuti kegiatan mengenal dan meniru angka 1-10 melalui *Loose Part*.

Lokasi yang dilakukan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan berbeda,

penelitian ini dilakukan di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember dengan subjek anak-anak kelompok B dengan fokus meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui media *Loose Part* yang telah disediakan oleh peneliti yang kemudian digunakan guru untuk proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mengetahui proses meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada kelompok B melalui penggunaan media *Loose Part*.

**Tabel 2. Indikator Penilaian Hasil Media *Loose parts* Untuk Anak Usia 3-4 Tahun**

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4	NILAI
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-5 dengan urutan benar					
2	Anak mampu menyebutkan angka 6-10 dengan urutan benar					
3	Anak mampu mengenali simbol angka (misalnya angka 3="tiga")					
4	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka (1-5)					
5	Anak dapat mencocokkan jumlah benda					

	dengan angka (6-10)					
6	Anak menunjukkan jumlah benda dengan jari sesuai angka yang disebutkan					
7	Anak mampu mengurutkan angka secara menaik (1 sampai 5)					
8	Anak mampu mengurutkan angka secara menaik (6 sampai 10)					
9	Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana misalnya "ini angka berapa?"					
10	Anak menunjukkan ketertarikan dalam aktivitas mengenal angka					

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**A. Pelaksanaan Tindakan Kelas pada Siklus I**

**1) Perencanaan**

Tahap Perencanaan merupakan tindakan yang mempersiapkan instrument dan sarana yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas yang meliputi:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) tentang materi pembelajaran yang akan dijelaskan.

- b) Membuat dan menyiapkan skenario pembelajaran serta menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar anak.
- c) Menyiapkan media pembelajaran

**2) Pelaksanaan**

Pada Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 3 Juni 2025 dari pukul 07.30-09.00 WIB. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu Alam Semesta. Tahap Pelaksanaan pada kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan Pembukaan
  1. Guru menyambut kedatangan siswa dengan senyum, salam, sapa dan salim
  2. Anak berbaris didepan kelas
  3. Anak masuk kelas sesuai dengan barisannya.
  4. Guru memberi salam
  5. Guru memimpin berdoa

6. Guru menanyakan kabar hari ini
7. Guru mengabsen anak didik
8. Melakukan apersepsi dengan mengajak siswa melakukan gerakan yang berirama “tepek jari satu tepek jari dua dst”.
9. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain

b) Kegiatan Inti

1. Guru mengajak bermain dan bernyanyi.
2. Guru menjelaskan materi tentang penerapan media *Loose Part*.



3. Guru memperlihatkan angka 1-10



4. Guru mengajak bermain melalui kegiatan bermain variatif dengan media *Loose Part*
5. Guru menunjukkan media bermain variatif dengan media *Loose Part*.
6. Guru menempelkan angka 1-10 menggunakan media papan penugasan bermain variatif yaitu dengan benda *losse part* angka 1-10



7. Guru memanggil siswa secara bergantian untuk mencocokkan angka 1-10 yang telah ditentukan oleh guru menggunakan media bermain variatif dengan media *Loose Part* yang telah disediakan guru yaitu bentuk bintang.



8. Anak-anak lain diberi penugasan mewarnai bilangan angka 1-10 yang telah disediakan guru.



- c) Istirahat
1. Berdo'a sebelum makan dan minum
  2. Cuci tangan
  3. Bermain bebas
- d) Penutup
1. Berdo'a sesudah makan dan minum
  2. Refleksi kegiatan hari ini
  3. Menanyakan perasaan hari ini
  4. Menyampaikan pesan moral
  5. Menyampaikan kegiatan esok hari
  6. Berdo'a setelah belajar
  7. Salam
  8. Sayonara
  9. Bersalaman dengan guru

**3) Pengamatan**

Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap perencanaan kegiatan pembelajaran, pelaksanaan tindakan, dan sikap peserta didik

selama mengikuti proses pembelajaran. Untuk selanjutnya hasil observasi tersebut dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan tindakan selanjutnya.

Hasil pengamatan yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan kelas pada Siklus I ini, peneliti mendapatkan hasil data kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember. Berikut hasil kemampuan mengenal angka 1-10 pada tindakan Siklus I :

Skor Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik	4
BSH : Berkembang Sesuai Harapan	3
MB : Masih Berkembang	2
BB : Belum Berkembang	1

**Tabel 3. Keterangan Indikator**

	Indikator
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-5 dengan urutan benar
2	Anak mampu menyebutkan angka 6-10 dengan urutan benar
3	Anak mampu mengenali simbol angka (misalnya angka 3="tiga")
4	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka
5	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka (6 sampai 10)
6	Anak menunjukkan jumlah benda dengan jari sesuai angka yang disebutkan
7	Anak mampu mengurutkan angka secara menaik (1 sampai 5)

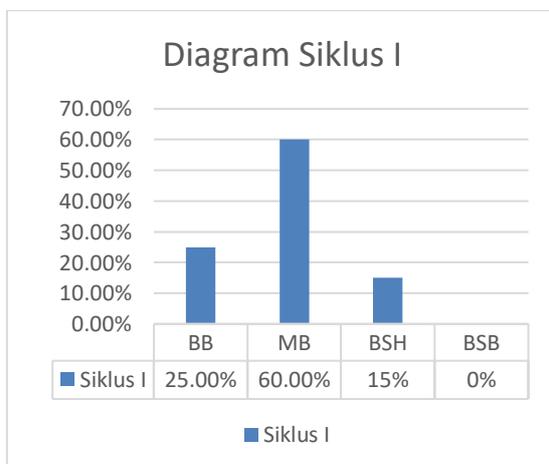
- 8 Anak mampu mengurutkan angka secara menaik (6 sampai 10)
- 9 Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana misalnya "ini angka berapa?"
- 10 Anak menunjukkan ketertarikan dalam aktivitas mengenal angka

Hasil kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember dapat dijelaskan berdasarkan tabel rekapitulasi di bawah ini :

**Tabel 4. Rekapitulasi Siklus I Kemampuan Mengenal Angka 1-10**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB	0	0%
2	BSH	3	15%
3	MB	12	60%
4	BB	5	25%

Bentuk diagram hasil nilai Siklus I menurut persentase ketuntasannya adalah:



**Gambar 2. Diagram Batang Hasil Penelitian Siklus I**

Hasil kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember pada Siklus I yang mendapatkan nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak atau 25%, sedangkan anak yang mendapat nilai Masih Berkembang (MB) sebanyak 12 atau 60%. Pada siklus I terdapat peningkatan yaitu terdapat 3 anak atau 15% dari 20 anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum mengalami peningkatan yaitu tetap 0%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 76%, akan tetapi pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak dari 20 anak atau sebesar 15%, maka dari itu perlu dilakukan tindakan lebih lanjut yaitu pada siklus II. Pada kegiatan ini peneliti bersama guru berkolaborasi mendiskusikan mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan.

#### **4) Refleksi**

Setelah menyelesaikan Siklus I, maka langkah selanjutnya adalah

melakukan refleksi. Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas sebagai pengamat. Dalam refleksi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang dihadapi dalam Siklus I. Kendala-kendala yang terjadi pada Siklus I adalah sebagai berikut:

1. Belum semua anak dapat berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan dan hanya ikut-ikutan.
2. Guru belum menjelaskan secara detail tujuan pembelajaran angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*.
3. Banyak anak belum mampu mengenali simbol angka (misalnya angka 3="tiga")
4. Masih ada beberapa anak belum bisa menunjukkan jumlah benda dengan jari sesuai angka yang disebutkan
5. Masih ada beberapa anak belum dapat menjawab pertanyaan sederhana misalnya "ini angka berapa?"

Guru memberikan keterangan yang lebih rinci mengenai angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* yang lebih jelas.

Pada siklus II akan di ulang kembali permainan mengenal angka 1-

10 dengan ditambah beberapa warna yang lebih menarik agar terjadi peningkatan pada kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun.

## **B. Pelaksanaan Tindakan Kelas pada Siklus II**

### **1) Perencanaan**

Pada tahap ini akan dilakukan revisi perubahan tindakan, serta mengidentifikasi masalah dari pelaksanaan tindakan sebelumnya. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan adalah: menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan materi pembelajaran dengan media *Loose Part* yang berwarna-warni dan menyiapkan format penilaian.

Perencanaan pada Siklus II dilaksanakan dengan melihat hasil refleksi pada Siklus I. Kendala-kendala yang ada pada Siklus I harus dapat diatasi pada Siklus II, agar proses pembelajaran yang dilakukan meningkat. Oleh karena itu, pada tahap perencanaan pada Siklus II, tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru akan mengawasi anak-anak agar dapat berkonsentrasi

- dalam mengikuti kegiatan dan hanya ikut-ikutan.
2. Guru akan menjelaskan secara detail tujuan pembelajaran angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*.
  3. Guru akan memberi waktu dan kesempatan kepada anak untuk mengenali simbol angka (misalnya angka 3="tiga")
  4. Guru akan memberi waktu dan kesempatan kepada anak belum bisa menunjukkan jumlah benda dengan jari sesuai angka yang disebutkan
  5. Guru akan memberi waktu dan kesempatan kepada anak belum dapat menjawab pertanyaan sederhana misalnya "ini angka berapa?"

## **2) Pelaksanaan**

Pada tahap ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan pada RPP, menggunakan media yang sama dengan siklus 1. Pada siklus 1 dan siklus 2 menggunakan media *Loose Part* yang sama.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sebelumnya sudah disiapkan oleh

peneliti dan telah dikonsultasikan dengan kepala sekolah. Dalam Siklus II, penelitian dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II.

Pada Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Juni 2025 dari pukul 07.30-09.00 WIB. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu Alam Semesta.. Untuk persiapan kegiatan, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk peraga dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui media *Loose Part*.

## **3) Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengamati terhadap semua aktivitas belajar anak didik secara relevan dengan tujuan untuk mengetahui proses belajar serta media yang digunakan apakah dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak kelompok B di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember.

Pada setiap pertemuan, pengamat melakukan observasi dan mendokumentasikan tindakan yang dilakukan anak bersamaan dengan berlangsungnya tindakan.

Pengamatan dilakukan terhadap anak, baik sebelum, maupun sesudah

tindakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi Siklus II berupa aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil belajar anak dapat dijelaskan sebagai berikut:

- **Aktivitas Guru**

Pengamat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun yang dilakukan guru dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir.

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran pada Siklus II, aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam menggunakan permainan variatif dengan media *loose part*. Tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan bantuan kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* yang menarik sehingga dapat menarik fokus pada anak. Anak

diharapkan mengalami peningkatan kemampuan kognitifnya, khususnya kemampuan mengenal angka 1-10.

Guru berperan sebagai fasilitator sehingga dalam proses pembelajaran lebih terpusat pada anak karena anak akan membangun pengetahuannya sendiri. Pada Siklus II ini, guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan runtut dalam memberikan proses pembelajaran mengenai mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*. Guru sudah dapat menguasai kelas karena menggunakan media *loose part* yang menarik dan melakukan kegiatan permainan yang variatif serta disukai oleh anak-anak. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan sehingga suasana kelas lebih kondusif dan anak-anak dapat menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dalam setiap pertemuan dengan peneliti, disampaikan

kekurangan-kekurangna pada tindakan sebelumnya, kemudian dilakukan diskusi dan diadakan rencana perbaikan pada tindakan selanjutnya. Langkah ini membuat guru selalu melakukan introspeksi dan siap untuk melaksanakan tindakan berikutnya dengan memperbaiki kekurangan sebelumnya. Pada Siklus II ini, guru sudah dapat menarik perhatian anak dengan permainan-permainan yang disukai anak dan materi yang disampaikan dapat diterima anak dengan baik.

- **Aktivitas Anak**

Aktivitas anak pada Siklus II ini tampak lebih meningkat. Hal ini terlihat dari tingkat pemahaman anak dalam menerima penjelasan dari guru. Pada saat melakukan aktivitas menyusun angka melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* anak terlihat lebih bersemangat. Pada saat diberipenjelasan, perhatian anak juga lebih baik.

Fakta ini membuktikan bahwa dalam Siklus II semua anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 sebagian besar anak

sudah bisa membedakan bentuk dan warna yang sudah dikerjakan secara mandiri. Meskipun masih ada beberapa anak yang masih belum bisa mengenal angka 1-10 dengan benar, tetapi secara umum perkembangan anak dalam mengenal mengenal angka 1-10 sudah sangat baik. Berikut penyajian hasil yang telah diperoleh dari Siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

Skor Penilaian:

BSB : Berkembang Sangat Baik	4
BSH : Berkembang Sesuai Harapan	3
MB : Masih Berkembang	2
BB : Belum Berkembang	1

**Tabel 5. Keterangan Indikator**

	Indikator
1	Anak mampu menyebutkan angka 1-5 dengan urutan benar
2	Anak mampu menyebutkan angka 6-10 dengan urutan benar
3	Anak mampu mengenali simbol angka (misalnya angka 3="tiga")
4	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka
5	Anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka (6 sampai 10)
6	Anak menunjukkan jumlah benda dengan jari sesuai angka yang disebutkan
7	Anak mampu mengurutkan angka secara menaik (1 sampai 5)
8	Anak mampu mengurutkan angka secara menaik (6 sampai 10)

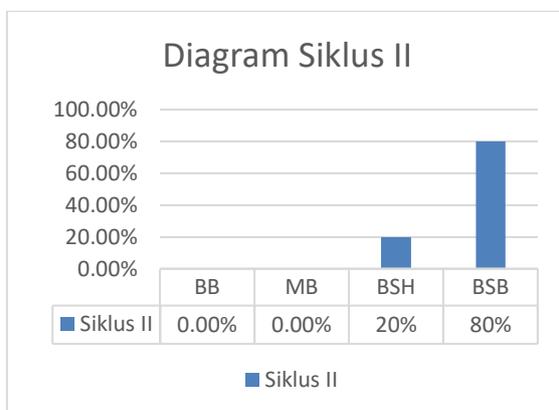
- 9 Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana misalnya “ini angka berapa?”
- 10 Anak menunjukkan ketertarikan dalam aktivitas mengenal angka

Hasil kemampuan mengenal angka 1-10 melalui media *loose parts* dapat dijelaskan berdasarkan tabel rekapitulasi di bawah ini :

**Tabel 6. Rekapitulasi Siklus II Kemampuan Mengenal Angka 1-10**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	BSB	16	80%
2	BSH	4	20%
3	MB	0	0%
4	BB	0	0%

Bentuk diagram hasil nilai Siklus II menurut persentase ketuntannya adalah:



**Gambar 3. Diagram Batang Hasil Penelitian Siklus II**

Hasil kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun siklus II yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 20% dari 20

anak. Pada siklus II mengalami peningkatan anak yang mendapatkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 16 anak atau 80% dari 20 anak. Pada siklus II ini anak yang mendapatkan nilai Masih Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) yaitu 0%.

Berdasarkan hasil pada siklus II kemampuan berbahasa pada anak sudah mencapai target yaitu 80% dengan kriteria nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### **4) Refleksi**

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Salim et al., 2020).

Refleksi pada Siklus II dilakukan oleh peneliti dan kolaborator pada akhir Siklus II. Dalam refleksi ini, dibahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Anak sangat antusias dalam kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*.

Pada saat anak diminta guru menyebutkan angka 1-5 dan 6-10 dengan urutan benar, anak-anak mulai berkonsentrasi dan mendengarkan apa yang dikata guru dan mereka dapat menyebut angka 1-10 hanya ada beberapa anak yang terlihat tidak fokus.

Pada saat anak-anak mengikuti kegiatan permainan, begitu antusias, bersemangat dan bergembira mengikuti melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* dengan menunjukkan jumlah benda dengan jari sesuai angka yang disebutkan oleh guru. Dalam kegiatan ini sebagian besar anak-anak dapat mencocokkan jumlah benda dengan angka 6 sampai 10 dengan benar.

Dalam suatu kegiatan, jika anak melakukannya dengan senang, maka pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan tujuan untuk meningkatkan pengenalan angka dapat tercapai. Karena kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun yang diteliti telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 76%, maka penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai Siklus II.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian yang telah diperoleh dari setiap Siklus yang mengalami peningkatan.

Pada Siklus I yang mendapatkan nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak atau 25%, sedangkan anak yang mendapat nilai Masih Berkembang (MB) sebanyak 12 atau 60%. Pada siklus I terdapat peningkatan yaitu terdapat 3 anak atau 15% dari 20 anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) belum mengalami peningkatan yaitu tetap 0%

Pada Siklus II kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* di SPS Bougenville 20 Rambipuji Jember mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Dengan memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau

20% dari 20 anak, sedangkan perolehan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 16 anak atau 80% dari 20 anak. Pada siklus II ini anak yang mendapatkan nilai Masih Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) yaitu 0%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain variatif dengan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 3-4 tahun karena terdapat 80% anak yang sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 80% dari jumlah keseluruhan anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Tarumasely, Y., & Surur, M. (2023). Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase Berbahan Loleba. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 358–373. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3748>
- Amalia, W., & Mayar, F. (2021). Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9158–9162. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2435>
- Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Adaara*, 11(2), 145–154.
- Fendik, M. (2023). *Buku Ajar Bilangan dan Aljabar (2021)* (Issue January 2021).
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Khairunisa, K., Nurani, Y., & Jahja, Y. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Digital untuk Menstimulasi Karakter Kebhinekaan Global Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Duren Sawit 02 Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.291>
- La-sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia

- Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 23–35. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130>
- M. Hadad Alwi. (2022). Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal FK UNDIP*, 1(3), 13067–13075.
- Moh. Toyyib, S. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek di TK Barikatul Hamzah. *Jurnal WALADI: Jurnal Wawasan Ilmu Anak Usia Dini*, 1(1), 55–75.
- Muzzayanah, N. A. (2021). Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (Loose Parts) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba'ul Hikmah Jember. *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education*, 40–52.
- Nasution, F. (2024). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama. *Yogyakarta: Gava Media*, 2(1), 117–126.
- Novida. (2018). Meningkatkan Motorik Kasar Anak TK Usia 4-5 Tahun dengan Bermain Lompat Tali. *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, II(1), 278–282.
- Rachmah, M., & Octavian Dwi Tanto, N. K. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(1), 36–42.
- Rofiq, A. (2023). Bernyanyi Sebagai Metode Pembelajaran Di TK Annabil Gelok Mulya Kecamatan Sumber Jaya Kabupaten Majalengka. *Dharma Jaya*, 3(2), 150–162.
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). Penelitian tindakan Kelas; Teori dan Aplikasi Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. In *Indonesia Performance Journal* 4. PERDANA PUBLISHING.
- Simon Harun, D. T. K., & Rahardjo, M. M. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4919–4929. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2813>
- Sit, M. (2022). Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5066–5078. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1912>
- Sukatni, K., & Nugrahanta, G. A. (2023). Inovasi Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Buku Pedoman Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 7(1), 20–32.
- Suparti. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1 - 10 Menggunakan Media Papan Planel, Kartu gambar dan Kartu Angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 02 Sukorejo Kulon Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung*. 1–13.
- Triatna, S. (2021a). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Bermain Variatif Dengan media Loose Part. *Journal of Action Reseach*, 1(2), 1–23.
- Triatna, S. (2021b). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain

- Variatif Dengan Media Loose Part. *Gawi: Journal of Action Research*, 1(2), 63–71. <https://doi.org/10.59329/gawi.v1i2.64>
- Virida Mirantika, F. S. (2020). Permainan Papinka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(3), 182–194.
- Wahidah, F. A. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 44–62. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/view/10940/pdf>
- Wesri, W. S., & Syofriend, Y. (2021). Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Di Radhatul Athfal Islam Bakti 99 Nairatul Jannah Padang. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 194–204. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1404>