

**PENGARUH PENGGUNAAN *LOOSE PART* TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK 5-6 TAHUN
DI RA TAKRIMAH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**NURIDA
NIM. 180210067
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN *LOOSE PART* TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK 5-6 TAHUN
DI RA TAKRIMAH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh


**NURIDA
NIM. 180210067**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري
Pembimbing I,

AR - RANIRY


**Muthmainnah, S. Pd. I., MA
NIP. 198204202014112001**

**PENGARUH PENGGUNAAN *LOOSE PART* TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK 5-6 TAHUN
DI RA TAKRIMAH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari, Tanggal:

Rabu, 12 Juni 2024 M
5 Dzulhijjah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketun,

Muthmainnah, S. Pd. I., MA
NIP. 198204202014112001

Sekretaris,

Maiyida Safita, M. Pd
NIP. -

Penguji I,

Rafidhah Hanum, S. Pd. I., M. Pd
NIP. 198907032023212038

Penguji II,

Putri Rahmi, M. Pd
NIP. 199003062023212042

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mujib, S. Ag., MA., M. Ed., Ph. D
NIP. 1974011021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurida

NIM : 180210067

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Loose Part* terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat di pertanggungjawabkan ternyata memang dapat di temukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 14 Mei 2024

Yang Menyatakan



Nurida
180210067



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 468 /Un.08/Kp.PIAUD/ 05 /2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Nurida

Nim : 180210067

Pembimbing : Muthmainnah, MA.

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun Di RA Takrimah Aceh Besar

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 16%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Fajriah

Banda Aceh, 30 Mei 2024
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Nurida
NIM : 180210067
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Penggunaan *Loose Part* terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar
Tanggal Sidang : Rabu, 12 Juni 2024
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Pembimbing : Muthmainnah, M.A
Kata Kunci : Penggunaan *Loose Part*, Kemampuan Berhitung

Berhitung bagi anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus. Anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Aceh Besar memiliki kemampuan berhitung yang tergolong rendah. Anak masih sulit mengingat setiap urutan angka dan masih sulit menyebutkan angka bila ditanya secara acak. Selain penyebutan angka, anak juga masih belum mampu menulis bilangan dengan benar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Aceh Besar. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B1 yang berjumlah 25 anak sebagai kelas eksperimen. Rancangan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimental design* yang menggunakan rancangan *one group pre-test post-test design*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t dan uji hipotesis. Hasil pengamatan uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,9 > 2,064$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta sahabat, para tabi'in dan para penerus generasi Islam yang telah menerangi alam.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Loose Part* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar” ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, beserta stafnya yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag MA, selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Ibu Muthmainnah, S.Pd. i., M.A, selaku pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 12 Juni 2024

Penulis

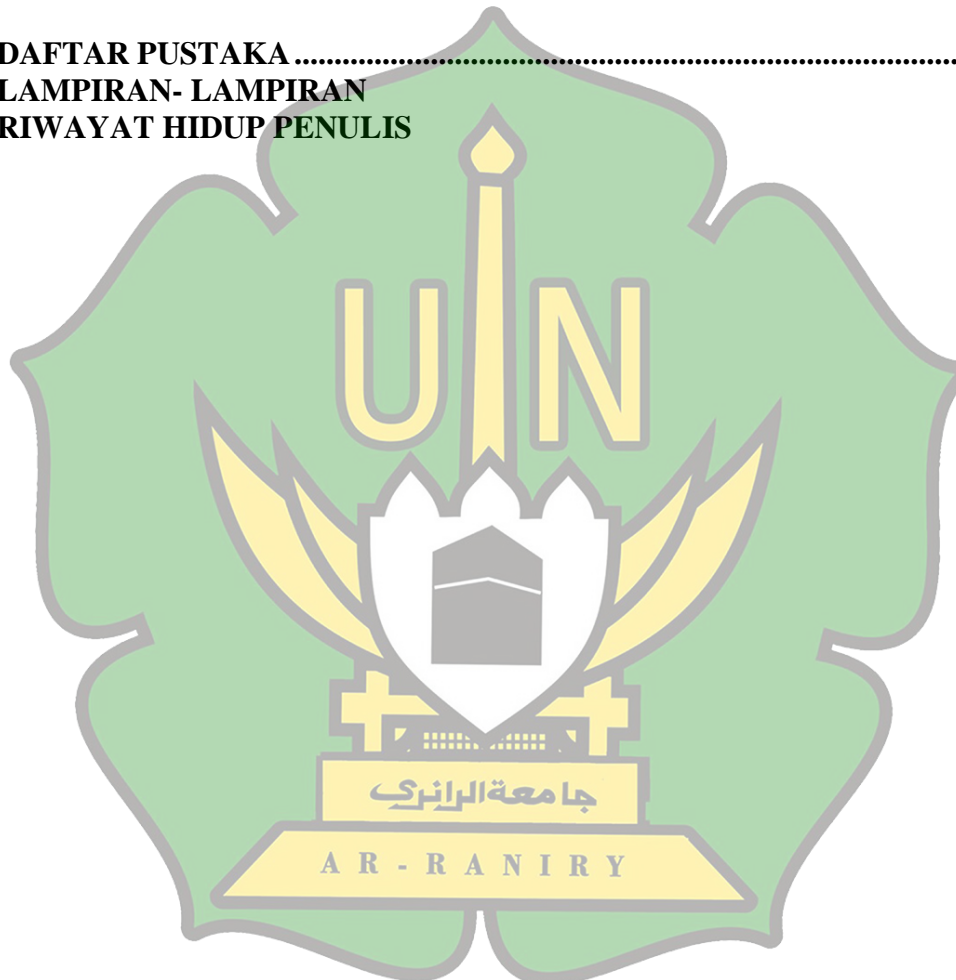
A R - R A N I R Y

Nurida
NIM. 180210067

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
F. Kajian Terdahulu	10
BAB II : KAJIAN TEORITIS.....	15
A. Media <i>Loose Part</i>	15
1. Pengertian Media <i>Loose Part</i>	15
2. Manfaat dan Tujuan Media <i>Loose Part</i>	18
3. Media <i>Loose Part</i> untuk Kemampuan Berhitung	19
B. Kemampuan Berhitung	23
1. Pengertian Kemampuan Berhitung	23
2. Tujuan Berhitung bagi Anak Usia Dini	26
3. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	28
C. Hakikat Media Pembelajaran Origami.....	28
1. Pengertian Media	28
2. Media Pembelajaran	30
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	32
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	35
BAB III: METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Teknik Pengumpulan Data.....	40
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Hipotesis	45
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	48

B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
C. Pengolahan dan Analisis Data	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
BAB V: PENUTUP	61
A. Simpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN- LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pola Penelitian One Group Pre-Test dan Post-test.....	38
Tabel 3.2 Indikator Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3.3 Kategori Keberhasilan Peserta Didik.....	44
Tabel 4.1 Ruangan di RA Takrimah Aceh Besar.....	49
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian di RA Takrimah Aceh Besar.....	49
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian di RA Takrimah Aceh Besar.....	50
Tabel 4.4 Daftar nilai pada anak kelas eksperimen.....	51
Tabel 4.5 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Post-test kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.6 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pre-Test</i> Anak.....	55
Tabel 4.7 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.8 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data <i>Post-Test</i> Anak.....	57
Tabel 4.9 Pengolahan Uji t Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi

Lampiran 2: Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3: Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 4: Lembar Validasi Instrumen

Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 6: Lembar observasi kemampuan Berhitung Anak

Lampiran 7: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 8: Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 9: Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.¹

Pendidikan anak usia dini bertujuan sebagai bentuk pelayanan pendidikan yang mengutamakan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak. Ada enam perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik (motorik kasar dan halus), kognitif, sosial, emosional, bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat

¹Sri Watini, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4, Nomor 1 Tahun 2020, hlm. 110-123.

mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.²

Bahkan dalam Al-Qur'an Allah telah menyerukan tentang anak seperti dalam surah Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَيْتُ الصَّالِحُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, sedangkan amal kebajikan yang abadi (pahalanya) adalah lebih baik balasannya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”

Dari ayat Al-Qur'an diatas dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugrah dan titipan dari Allah SWT. Namun tergantung orang tua dan lingkungannya cara mendidik dan merawat mereka. Adapun Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dengan enam aspek perkembangan yaitu motorik halus dan motorik kasar, nilai moral agama, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi dalam dirinya secara maksimal.

Dengan demikian untuk memberikan stimulus yang tepat kepada anak adalah dimasa kanak-kanak agar berkembang secara optimal. Dalam pendidikan

² Yesni Yenti, “Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021, hlm. 2045-2051.

formal tidak bisa hanya meningkatkan kemampuan akademis saja, akan tetapi juga harus mencapai aspek perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Diantara perkembangan tersebut maka perkembangan seni sangatlah penting karena setiap anak memiliki kreativitas dalam berimajinatif yang sangat tinggi.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar berfikir atau kecerdasan. Kognitif yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Sejalan dengan hal tersebut, menurut William dalam Susanto kognitif adalah cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.³

Kemampuan kognitif terdiri dari 3 yaitu pertama belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Kedua berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dan ketiga berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 93.

gambar. Berfikir simbolik merupakan kemampuan individu dalam berfikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah.⁴

Berfikir simbolik yaitu sama dengan kemampuan berhitung seperti membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Sejalan dengan hal tersebut, Sriningsih mengatakan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga dengan kegiatan menyebutkan urutan bilangan, atau membilang buta.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dalam Reswita dijabarkan menjadi beberapa indikator diantaranya yaitu membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, mengurutkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai dengan 5 (anak tidak menulis).⁵

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentu dalam melanjutkan pendidikan dasar. Pembelajaran berhitung juga merupakan bagian terpenting bagi anak, apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan

⁴ Emisa Reski Rusawalsep, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Sebab Akibat Anak Melalui Metode Eksperimen Pada Anak", *Jurnal Ilmiah Potensia*, Volume 5, Nomor 2 Tahun 2020, hlm. 163-172.

⁵ Reswita dan Sri Wahyuni, Eektivitas Media Pasir Dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bengkalis, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 9, Nomor. 1, Februari 2018, h. 44

menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung.⁶

Selain itu Anak juga akan belajar bagaimana untuk berfikir logis, berfikir konkret, semua itu sangat berpengaruh untuk menempuh kehidupan yang lebih sulit di masa depan dan anak akan lebih siap menghadapi kehidupan yang akan datang. Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini, dapat dilakukan dengan media pembelajaran. Salah satunya menggunakan media *loose part*, yaitu media yang menggunakan bahan yang ada disekitar lingkungan sehari-hari seperti bahan alam, plastik, logam, bekas kemasan, benang dan kain, kaca dan keramik, kayu dan bambu. Penggunaan bahan *loose part* menjadikan anak lebih terbuka karena anak dapat bermain sesuai idenya, tidak tergantung pada arahan guru atau orangtua dan anak menjadi lebih kreatif.⁷

Media *loose part* merupakan suatu bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, dirancang ulang, digabung kembali, dan disusun dengan berbagai cara. Yang bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi kreatif dan juga melatih fisik motorik halus pada anak usia dini. Media *loose part* juga dapat merangsang dan menarik daya minat anak untuk mampu bergerak dan membantu perkembangan motorik halus pada setiap anak.⁸

⁶ Elisa Malapata dan Lanny Wijayaningsih, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lubung Hitung, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, Nomor 1, 2019, hlm. 284.1

⁷ Nursakdiah, Fitriah Hayati, dan Cut Marlina, Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Steam Dengan Menggunakan Bahan *Loose part* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Syekh Abdurrauf, *Ilmiah Mahasiswa*, Volume 2, No. 1, April Tahun 2022, hlm. 1-15

⁸ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose part Dalam Optimalisasi Aspek perkembangan motorik halus Anak Usia Dini*. (Amerta media: 2021), hlm. 51.

Bermain adalah kegiatan yang terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri. Bermain menggunakan bahan *loose part*, anak dapat bereksperimen dan bereksplorasi mengenai suatu hal. Bermain menggunakan bahan *loose part* dapat menjadi salah satu strategi dalam meningkatkan berbagai keterampilan pada anak usia dini, terutama keterampilan berhitung.

Berdasarkan hasil observasi awal di RA Takrimah Aceh Besar pada bulan Juli 2023 bahwa masih ditemukan sebagian besar anak rendah kemampuan berhitungnya dalam mengenal angka dan bilangan. Kurangnya kemampuan berhitung anak ini terbukti ketika penggunaan media yang monoton dalam proses belajar membuat anak masih susah dalam mengenal urutan angka 1-20, hanya sebagian anak yang bisa membedakan dan menyebutkan angka dari 1-20, proses pembelajaran tidak dilakukan dengan menggunakan media yang bervariasi, anak mudah menyerah dan mudah bosan ketika proses belajar mengajar.

Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Aceh Besar belum berkembang secara maksimal. Kemampuan tersebut tentunya harus mendapatkan perhatian yang serius, terutama dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan media sehingga anak mampu berkembang secara baik sesuai dengan perkembangan yang diharapkan.

Dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Loose Part* terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas manfaat penelitian dapat dilihat dari 2 aspek yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah kajian ilmu dunia pendidikan khususnya ilmu tentang pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat penelitian yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dalam pendidikan anak usia dini:

a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru dalam mengembangkan aspek perkembangan anak sekaligus sebagai bahan dasar untuk mengembangkan teknik pembelajaran dan kreativitas guru dalam mengembangkan perkembangan bahasa anak yakni pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak.

c. Anak

Melalui penggunaan *loose part*, maka anak memperoleh layanan belajar yang menarik, memperbanyak kosakata dan pemahaman anak, sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang secara baik dan sesuai harapan.

d. Sekolah

Dapat dijadikan sebuah metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul skripsi “Pengaruh Penggunaan *Loose Part* terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar”, maka perlu ditegaskan pengertian dari istilah-istilah dalam judul skripsi tersebut yakni sebagai berikut:

1. Kemampuan Berhitung

Berhitung adalah suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Berhitung permulaan yaitu salah satu kemampuan yang paling penting bagi anak yang perlu di kembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan.⁹

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

Berhitung bagi anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

2. Penggunaan *Loose part*

Simon Nicolson dalam Hasbi Sjamsir berpendapat bahwa media *loose part* merupakan suatu bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, dirancang ulang, digabung kembali, dan disusun dengan berbagai cara. Yang bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi kreatif dan juga melatih fisik motorik halus pada

⁹ Himamatul Farihah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka", *Teladan*, Vol. 2, Nomor. 1, Mei 2017, hlm. 2

anak usia dini. Media *loose part* juga dapat merangsang dan menarik daya minat anak untuk mampu bergerak dan membantu perkembangan motorik halus pada setiap anak.¹⁰

Loose part merupakan suatu benda yang mudah ditemukan oleh setiap anak di sekitar lingkungan mereka.¹¹ Media *loose part* tidak hanya mampu mendukung perkembangan anak, tetapi media *loose part* dapat menghubungkan anak dengan lingkungannya. Misalnya satu mainan biasanya dirancang dengan satu tujuan saja, dan biasanya anak memainkannya dengan satu atau dua cara saja. Namun, ketika anak menggunakan benda- benda yang ada disekitarnya maka anak dapat memainkannya sesuai ide dan imajinasi anak.

Media *loose part* dapat berupa seperti aluminium, kayu dan bambu, potongan balok, kepingan puzzle, serbuk kayu, benang dan kain perca, kaca, keramik, botol kaca, manik- manik, kelereng, serta bekas kemasan (kardus, kotak susu, bekas gulungan benang, karton wadah telur, ranting, tutup botol dan sedotan).

F. Kajian Terdahulu

Peneliti menelaah terhadap buku-buku referensi, dan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan atau memiliki persamaan dengan judul yang penulis angkat. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Indi Alfina Hamdan, dengan judul “Penggunaan

¹⁰ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose part Dalam Optimalisasi Aspek perkembangan motorik halus Anak Usia Dini*. (Amerta media: 2021), hlm. 51.

¹¹ Hadiyanti, Siti Maryam dan Rahman, Taopik. Analisis Media *Loose part* Untuk Meningkatkan Aspek perkembangan motorik halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia Volume 5, Nomor Tahun 2021, hal 239*.

Media *Loose part* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cikal Cendekia Islamic Fullday School Cileungsi-Kab. Bogor”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Cikal Cendekia Islamic Fullday School Cileungsi Kab. Bogor. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan data penelitian melalui observasi, instrumen wawancara, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini juga menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian observasi ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media *loose part*. Kegiatan tersebut merangsang pergerakan otot-otot halus anak, mengkoordinasikan mata dan tangan agar dapat berkembang, menabur pasir, menyusun batu, menggantung kertas yang berpola rumput, mengelem, dan sebagainya. Dari macam-macam bahan *loose part* juga memunculkan suatu kreativitas dan alat bermain anak yang menyenangkan.

Penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan sama-sama menggunakan media *loose part*. Namun demikian, terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, perbedaan tersebut yakni penulis menganalisis kemampuan berhitung secara khusus, sedangkan penelitian ini menganalisis atau meningkatkan motorik halus pada anak.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Azky Farida dengan judul penelitian “Penggunaan Media *Loose part* Untuk Mengembangkan Kreativitas

Anak Usia Dini di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan media *loose part* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok TK B PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di PAUD Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat. Pengambilan sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemilihan melalui pertimbangan tertentu dengan 8 narasumber. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian disebutkan bahwa Penggunaan media *Loose part* dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media *Loose part* menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa). Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dan orang tua perlu menjalin kerjasama yang baik sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan media *loose part* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Secara umum, penelitian di atas sama-sama menggunakan media *loose part* dengan penelitian yang penulis lakukan. Akan tetapi memiliki perbedaan terhadap analisis yang dilakukan, penulis menganalisis kemampuan berhitung anak menggunakan media *loose part*, sedangkan penelitian ini mengembangkan kreativitas anak.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Desi Trianingsih dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Parts* di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung”. Penelitian ini dilakukan berkolaboratif antara pendidik dengan peserta didik dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang tahapnya meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media *loose part* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu perbedaan pada variabel yang dianalisis, penulis menganalisis kemampuan berhitung pada anak, sedangkan penelitian ini menganalisis kreativitas anak. Selain itu, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penulis menggunakan metode eksperimen.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Silfia Nita dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose part* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru”. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap aspek perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.

Penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan sama-sama menggunakan media *loose part*. Namun demikian, terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, perbedaan tersebut yakni penulis menganalisis kemampuan berhitung secara khusus, sedangkan penelitian ini menganalisis atau meningkatkan motorik halus pada anak. Berdasarkan hasil telaah pada beberapa penelitian di atas, maka dapat ditentukan bahwa penelitian yang penulis lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya walaupun memiliki kesamaan dengan judul yang penulis angkat.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan sementara. Karena hipotesis sifatnya masih lemah, perlu dilakukan pembuktian dengan data empiris untuk menguji kebenarannya. Maka yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah Penggunaan Permainan Loose Part berpengaruh terhadap Kemampuan Berhitung Anak usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar.



BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Media *Loose Part*

1. Pengertian Media *Loose Part*

Simon Nicolson dalam Hasbi Sjamsir berpendapat bahwa media *loose part* merupakan suatu bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, dirancang ulang, digabung kembali, dan disusun dengan berbagai cara. Yang bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi kreatif dan juga melatih fisik motorik halus pada anak usia dini. Media *loose part* juga dapat merangsang dan menarik daya minat anak untuk mampu bergerak dan membantu perkembangan motorik halus pada setiap anak.¹

Media *Loose part* merupakan suatu benda yang mudah di temukan oleh setiap anak di sekitar lingkungan mereka. Seperti, aluminium, kayu dan bambu, potongan balok, kepingan puzzle, serbuk kayu, benang dan kain perca, kaca, keramik, botol kaca, manik- manik, kelereng, serta bekas kemasan (kardus, kotak susu, bekas gulungan benang, karton wadah telur, ranting, tutup botol dan sedotan.²

Steamfli dalam Hasbi Sjamsir mengungkapkan bahwa *loose part* memberikan kesempatan terhadap setiap anak untuk bermain secara leluasa dan tidak didominasi oleh peran orang tua. Teori ini dapat menambah wawasan orang

¹ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose Part dalam Optimalisasi Aspek Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Amerta Media: 2021), h. 41.

² Hadiyanti, Siti Maryam dan Rahman, Taopik. Analisis Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. Volume 5, Nomor Tahun 2021, h. 23.

tua dan guru tentang bagaimana lingkungan luar memberikan peran kepada anak untuk dapat menciptakan berbagai pengalaman bermain yang kreatif dan beragam. Pengetahuan ini dapat menjadi strategi untuk anak dalam mengembangkan keterampilan imajinasinya jika dibandingkan dengan memakai mainan yang terbuat dari pabrik. Contohnya: menyusun batu-batu kecil hingga berbentuk sebuah rute jalan, tongkat kayu yang dapat di imajinasikan menjadi sebuah pedang atau cangkul.³

Flanningan dan Dietze dalam Hasbi Sjamsir juga memaparkan bahwa ketika anak bermain di lingkungan luar dengan menggunakan media *loose part*, maka dapat mendukung anak untuk memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi terhadap lingkungan karena adanya pengaruh positif pada anak dan perkembangan mereka. *Loose part* juga dapat dikatakan merupakan benda-benda lepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan cara memainkannya dapat ditentukan oleh anak.⁴

Media *loose part* tidak hanya mampu mendukung perkembangan anak, tetapi media *loose part* dapat menghubungkan anak dengan lingkungannya. Misalnya satu mainan biasanya dirancang dengan satu tujuan saja, dan biasanya anak memainkannya dengan satu atau dua cara saja. Namun, ketika anak menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya maka anak dapat memainkannya sesuai ide dan imajinasi anak.

³ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose Part dalam Optimalisasi Aspek Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Amerta Media: 2021), h. 48.

⁴ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam...*h. 49.

Media *loose part* dapat dikreasikan dari bahan alami atau materi sintetis guna mendorong anak guna untuk bermain dan berekspresi dengan media tanpa arah tertentu. Contohnya sepotong plastik dan sepotong kayu bisa anak kreasikan menjadi sepotong roti, furnitur dapat dijadikan sebuah boneka atau apapun yang dapat diimajinasikan oleh anak. Dengan jenis bahan tersebut, anak mampu mengeksplorasi dan meningkatkan berbagai keterampilan, kreativitas perkembangan motorik halus dan kasar, bahasa, literasi dan perkembangan sosial emosional pada setiap diri anak.⁵

Media *loose part* dapat menciptakan berbagai kreasi dari imajinasi anak, tanpa ada batasan dalam proses pembelajaran dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak pernah ada habisnya. Media *loose part* ini nantinya akan memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk lebih berkreasi menggunakan media tersebut. Oleh sebab itu, media *loose part* akan meningkatkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Seperti, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kreatifitas, konsentrasi, penguasaan kosa kata dan bahasa, serta perkembangan sosial pada anak.⁶

Kiewra dan Vaselek dalam Sarifah Hairani mengemukakan bahwa media *loose part* merupakan sebuah benda berbentuk potongan yang tidak mempunyai aturan main dan tidak dapat diperkirakan menjadi apa. Bahan- bahan tersebut

⁵ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose Part dalam Optimalisasi Aspek Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Amerta Media: 2021), h. 51.

⁶ Hadiyanti, Siti Maryam dan Rahman, Taopik. Analisis Media *Loose part* Untuk Meningkatkan Aspek perkembangan motorik halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Volume 5, Nomor Tahun 2021, h. 23.

dapat ditemukan ditempat terbuka seperti lingkungan sekitar yang dapat memberikan stimulasi bagi kemampuan anak untuk mengembangkan daya imajinasinya. Anak menjadi lebih bebas dalam menentukan dan menjadi seperti apa media tersebut dibuatnya.⁷

Kegiatan menggunakan media *loose part* dapat mengenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya, supaya anak lebih paham dengan benda- benda tersebut dan dapat memanfaatkannya dengan baik, sehingga menjadi sebuah karya yang baru dan menarik.

2. Manfaat dan Tujuan Media *Loose Part*

Diantara manfaat menggunakan media *loose part* bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan tingkat permainan yang kreatif dan imajinatif pada anak.
- b. Dapat meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi pada anak.
- c. Anak menjadi lebih aktif secara fisik.
- d. Dapat memberikan pengalaman bermain yang bermutu, dan memungkinkan anak- anak sepenuhnya terjun langsung dengan kemampuan kreatifitasnya.
- e. Lebih hemat, karena mudah dijumpai disekitar lingkungan.
- f. Media tersebut menjadi lebih menarik dari segi waktu, dan sejalan dengan meningkatnya kemampuan anak- anak, karena dapat dibentuk dan

⁷ Hairani, Sarifah dan Ningrum, Mallevi Agustin. Pengaruh Permainan *Loose Part* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, Volume 11 Nomor 2, Tahun 2022, h. 44.

dirancang ulang setiap hari. Maksudnya ialah, ketika anak bermain menggunakan media loose part, anak dapat menciptakan sesuatu bentuk yang ia inginkan sesuai dengan imajinasinya.⁸

Sedangkan tujuan menggunakan media *loose part* bagi anak usia dini diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat membuat anak menjadi lebih berkreasi dengan membongkar pasang media loose part sesuai imajinya.
- b. Anak dapat belajar menghargai bahan- bahan dan benda- benda yang mudah didapatkan disekitar mereka, seperti bahan alam.
- c. Anak juga dapat memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang bekas dapat dirancang ulang dan dijadikan media untuk bermain dan berkreatifitas menjadi media yang lebih berguna.

3. Media Loose Part untuk Kemampuan Berhitung

Menurut Siantajani, *loose part* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Barang-barang itu pada umumnya terdiri dari 7 komponen, yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, juga bentuk dan warna yang berbeda-beda pula. Komponen-komponen *loose part* yaitu:⁹

- a. Bahan alam. Bahan alam merupakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam. Misalnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, bunga, bulu, potongan kayu.

⁸ Hasbi Sjamsir dkk. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose Part dalam Optimalisasi Aspek Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. (Amerta Media: 2021), h. 53.

⁹ Siantajani, Yulianti. *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. (Sematang: Sarang Seratus Aksara, 2019), h. 23.

- b. Plastik. Plastik merupakan barang-barang yang terbuat dari plastik. Misalnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan keranjang.
- c. Logam. Logam merupakan barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang, koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci, drum
- d. Kayu dan bambu. Kayu dan bambu merupakan barang-barang kayu atau bambu yang sudah tidak digunakan lagi. Contohnya: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan, dsb.
- e. Benang dan kain. Benang dan kain merupakan barang-barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain, dengan tekstur yang berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran berbeda, benang, kapas, kain perca, pita, karet
- f. Kaca dan keramik. Kaca dan keramik merupakan barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dsb.
- g. Bekas kemasan. Bekas kemasan merupakan barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, gulungan, tissue, gulungan benang, bungkus makanan, atau karton wadah telur.

Loose part dimainkan anak tanpa intruksi. Secara alami anak dapat memainkannya menurut idenya. Apabila anak belum terbiasa bermain dengan

loose part dapat dicoba dengan meletakkan satu keranjang berisi beberapa *loose part*. Boleh dicampur dengan mainan pabrik yang sudah memiliki bentuk-bentuk khusus. Dalam anak berada dilingkungan yang otentik. Anak dapat menemukan benda-benda apa saja dan dengan cepat menggunakannya untuk mewakili sesuatu yang ada dipikiranya. Dengan cepat pula anak akan merubah menjadi sesuatu yang berbeda seiring dengan perubahan idenya yang telur mengalir dengan fleksibel. Hadirnya teman bermain akan memberikan pergerakan terhadap apa yang dipikirkan anak dapat berkembang sesuai dengan negosiasi antar anak.¹⁰

Penggunaan media *loose part* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap:

- a. Tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada di sekitarnya. Saat anak berada pada pada tahap eksplorasi ini, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Dalam tahapan ini, anak mulai berkenalan dengan *loose part*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Tahap eksperimen. Pada tahap ini merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang telah dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan

¹⁰ Siantajani, Yulianti. *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. (Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2019), h. 51.

invitasi dan provokasi atau disebut dengan tahap ekspansi. Anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam diri anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai *loose part* dan memberikan invitasi serta provokasi.

- c. Tahap kreatif . Tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir *loose part* adalah membangun makna dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media *loose part* kemampuan numerasi dapat dilakukan terlebih dahulu dengan menyiapkan bahan *loose part* dengan ditata dengan rapi. Setelah itu anak dikenalkan tekniknya, semisal tentang simbol angka, baru setelah itu anak masuk pada tahap eksplorasi untuk menjelajahi media *loose part* yang sudah disiapkan. Pertama, anak masuk pada tahap eksperimen dimana tahap ini anak membuat simbol angka dari media *loose part* sesuai dengan pilihan yang disukai oleh anak. Kedua, anak masuk pada tahap kreatif dimana anak membuat simbol angka dengan media *loose part* sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Setelah itu, guru dapat memberikan apresiasi terhadap karya anak yang diimbangi dengan melakukan intervensi.

B. Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Berhitung adalah suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Berhitung permulaan yaitu salah satu kemampuan yang paling penting bagi anak yang perlu di kembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan, atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Berhitung ialah salah satu aspek matematika yang dapat digunakan dalam rangka mencari tahu jumlah benda yang berkaitan dengan sifat hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka, utamanya terkait pengurangan, penjumlahan, pembagian, dan perkalian. Kemampuan berhitung yaitu kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung sangat penting diberikan pada anak usia dini dikarenakan kemampuan berhitung ini erat kaitannya dengan kehidupan sosial dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.¹²

Berhitung adalah proses yang terjadi di dalam pusat syaraf manusia pada saat manusia berfikir secara internal. Berhitung bagi anak usia dini disebut juga

¹¹ Himamatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka", *Jurnal Teladan*, Vol. 2, Nomor. 1, Mei 2017, h. 2.

¹² Lisa Agave Aritonang, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Jarimatika", *Jurnal Ceria*, Vol. 2, Nomor 6, November 2019, h. 364.

sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Kemampuan berhitung memiliki pengertian yang sangat luas mengenai hal tentang berfikir dan juga sekaligus mengamati, jadi hal ini merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan.¹³

Kemampuan berhitung permulaan anak yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan sekitarnya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.¹⁴

Berdasarkan PERMENDIKBUDRISTEK nomor 7 tahun 2022 tentang Standar Isi PAUD dalam hal ruang lingkup materi PAUD yaitu Memiliki kesadaran bilangan, mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku, menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antarobjek, serta memiliki kesadaran ruang dan waktu, yang mencakup materi:

- a. Keterhubungan antara konsep bilangan dengan kehidupan sehari-hari;
- b. Ragam objek dan karakteristiknya yang berbeda, dan dapat dibandingkan antara lain: berdasarkan jumlah, besaran, bentuk, posisi, dan/atau tekstur;
- c. Konsep dan makna waktu, antara lain: masa kini, masa lampau, dan masa mendatang, serta hari, minggu, bulan, dan tahun;

¹³ Retno Dwi Astuti, Pengaruh Penggunaan Media Balok *Cuisenaire*, *Jurnal Inovatif*, Vol. 4 No. 2 (2018), h. 92–114.

¹⁴ Rossa Imani Khan dan Ninik Yuliani, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Kaleng “, *Jurnal Universum*, Vol. 10, Nomor. 1, Januari 2016, h. 78.

- d. Perbedaan antara elemen air, benda padat, dan udara, serta konversi yang dapat terjadi sebagai reaksi dari ada atau tidaknya hawa panas;
- e. Pengambilan keputusan merupakan suatu proses menimbang antara keinginan dan/atau suatu alasan;
- f. Sebab akibat fenomena alam dan fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari; dan
- g. Konsep dan kaidah pramatematika ditumbuhkan dalam situasi sehari-hari, antara lain: angka, berhitung, hubungan satu kesatu, klasifikasi dan sortir, pengenalan ruang dan bentuk, pengukuran, pola, dan pengolahan data.¹⁵

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Arsyad dalam Prima mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya.¹⁶

Perkembangan berhitung anak menurut Piaget merupakan proses yang bersifat kumulatif, yang mana artinya dalam sebuah perkembangan yang terjadi pada saat sebelumnya akan menjadi dasar mengetahui perkembangan selanjutnya. Kemampuan dalam berhitung juga sering disamakan dengan kemampuan intelektual, karna kemampuan intelektual berkaitan dengan berbagai konsep yang dimiliki anak dan berkaitan dengan bagaimana anak menggunakan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu permasalahan.¹⁷

Kecerdasan matematika adalah kemampuan untuk mengenal warna dan bentuk secara efektif untuk meningkatkan kemampuan mengolah angka

¹⁵ Salinan PERMENDIKBUDRISTEK Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Proses PAUD, *Salinan 1* tentang Ruang Lingkup Materi PAUD, h. 5-6

¹⁶ Prima Nataliya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 03, Nomor 02, Januari 2015

¹⁷ Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2007). h. 57

menggunakan logika. Kemampuan logika matematika sangat berkaitan dengan kemampuan perkembangan berfikir sistematis, menemukan hubungan sebab akibat, membuat klasifikasi.¹⁸

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang perlu dikembangkan menggunakan penalaran, logika, dan angka-angka. Kemampuan berhitung juga dasar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan matematika untuk kesiapan dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar. Kemampuan berhitung anak merupakan dasar dalam pembelajaran matematika yang identik dengan berhitung. Pada usia memasuki pra sekolah konsep berhitung sudah mulai dipelajari oleh anak. Kemampuan anak dan kesenangan anak dalam memahami konsep berhitung bisa dimulai dari dirinya sendiri, maupun stimulasi dan ransangan dari lingkungan sekitarnya melalui media pembelajaran yang menarik.

2. Tujuan Berhitung bagi Anak Usia Dini

Kegiatan berhitung anak usia dini memiliki tujuan yakni anak diharapkan mampu memberikan informasi, dan pemahaman yang diberikan kepada guru dalam mengevaluasi hasil belajar. Berhitung mempunyai berbagai manfaat terutama untuk perkembangan anak, melalui pengamatan terhadap benda yang ada di sekitarnya, anak dapat berfikir secara logis dan sistematis, dan dapat

¹⁸ Mufarizuddin, Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kotal, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 62–71.

menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya di kehidupan sehari-hari yang memerlukan kepintaran matematika.¹⁹

Salah satu bidang perkembangan yang dilakukan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif bertujuan agar anak mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dapat memecahkan masalah dengan berbagai macam alternatif penyelesaian masalah. Adapun Tujuan dari kegiatan berhitung pada anak usia dini adalah sebagai berikut:²⁰

a. Tujuan Umum

Pembelajaran matematika di Taman Kanak-Kanak, bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar dalam berhitung agar anak lebih siap dalam mengikuti pembelajaran matematika di jenjang berikutnya yang lebih kompleks.

b. Tujuan Khusus

- 1) Anak mampu berfikir logis dan sistematis sejak dini, dengan mengamati benda-benda konkrit, angka-angka maupun gambar-gambar yang ada di lingkungan sekitar anak.
- 2) Anak mampu melibatkan dan menyiapkan diri dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan kemampuan berhitung.
- 3) Anak mampu memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.

¹⁹ Lisa Agave Aritonang, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Jarimatika", *Jurnal Ceria*, Vol. 2, Nomor 6, November 2019, h. 364.

²⁰ Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2007).

- 4) Anak mampu memiliki kemampuan memahami ruang dan waktu serta mampu mengurutkan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Anak mampu memiliki kemampuan berkreaitifitas dan berimajinasi dalam menciptakan suatu kejadian yang secara spontan.

3. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Republik Indonesia Tahun 2022 bahwa indikator pencapaian kemampuan berhitung anak usia dini yaitu sebagai berikut:²¹

- a. Anak menyebutkan bilangan secara berurutan
- b. Anak mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang
- c. Anak menunjukkan pemahaman korespondensi satu ke satu menggunakan benda konkret
- d. Anak memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung
- e. Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda

C. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Secara istilah, media

²¹ Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2007). h. 64.

adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.²²

Adapun pengertian media menurut para ahli sebagaimana dikutip oleh Hamzah dapat dikemukakan sebagai berikut, yaitu:

- a. Sunarto mengatakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan menurut Trini Prasasti memberikan penjelasan atau makna dari media adalah sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.
- b. Heinich, dkk mengartikan bahwa media adalah sebagai perantara yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah golongan media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebutkan media pembelajaran.
- c. Brings mengatakan media adalah sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut berupa buku, tape rekorder, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.
- d. Wang Qiyun mengatakan bahwa dalam konteks pendidikan media biasanya disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Media dapat diartikan sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik

²² Yosefo Gule, "Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran Untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar" *Journal on Education, Volume 05, No. 04 Tahun 2023*.

tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dan didengar.²³

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu sarana, perantara yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima, media juga disebut sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar, media juga bersifat dapat dimanipulasi, dilihat, dan didengar.

Media tidak sekedar alat peraga yang dilihat atau didengar, namun media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang fikiran perasaan, perhatian dan minat anak sehingga efektifitas kegiatan proses belajar mengajar terjadi secara optimal. Keberhasilan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam dan luar diri anak. Terutama sarana dan prasarana yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

²³Awaliyah Kartika Putri dan Kurnia Hidayati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V", *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, Volume 1, Nomor 1 Tahun 2020.

Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware) seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.²⁴

Istilah media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar anak dan isi pembelajarannya. Kemudian, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, dimulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Kesimpulannya media ialah alat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.²⁵

Pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam

²⁴ Rubhan Masykur, dkk, 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2. Tahun 2017, h. 17.

²⁵ Siwi Puji Astuti, "Pemanfaatan Media Crocodile Physics Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika", *Journal of Physics Education*, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2019.

belajar. Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri.²⁶

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga minat terjadi proses belajar. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- c. Fungsi afektif, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain.

²⁶ Septy Nurfadhillah, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2021, hlm. 243-255

- d. Fungsi kompensatoris, mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.²⁷

Dalam menganalisis fungsi media pembelajaran, Munadi memfokuskan analisisnya pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (a) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (b) fungsi semantik, dan (c) fungsi manipulatif.

Kedua, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya yakni:

- a. Fungsi psikologis, meliputi:
 - 1) Fungsi atensi, yakni meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar.
 - 2) Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

²⁷ Amelia Putri Wulandari, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education*, Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, hlm. 3928.

- 3) Fungsi kognitif, yakni merepresentasikan obyek-obyek yang dihadapi (berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa) melalui tanggapan, gagasan atau lambang.
- 4) Fungsi imajinatif, yakni meningkatkan dan mengembangkan imjinasi siswa.
- 5) Fungsi motivasi, yakni mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

b. Fungsi sosio-kultural. Yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.²⁸

Dengan demikian, fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

Selain fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan siswa dan interaksi siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan ditempat dimana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan pancaindera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa

²⁸ Arianti, Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Kependidikan, *Volume 12 Nomor 2 Tahun 2018*.

langka dan berbahaya kedalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.²⁹

Selain itu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.³⁰

4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media harus

²⁹ Septy Nurfadhillah, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2021, hlm. 243-255

³⁰ Arianti, Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan*, Volume 12 Nomor 2 Tahun 2018.

dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif, demikian juga sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu, setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektifitas penggunaannya.

- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.³¹

Dalam menggunakan media pembelajaran guru tidak serta merta menggunakannya. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan media pembelajaran dapat dilihat berikut ini sebagaimana yang diungkapkan Soeparno:

- a. Hendaknya mengetahui karakteristik setiap media.
- b. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- c. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.
- d. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan materi yang dikomunikasikan.
- e. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan keadaan siswa, jumlah, usia maupun tingkat pendidikannya.
- f. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan situasi kondisi lingkungan tempat media dipergunakan.
- g. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan alasan barang tersebut baru atau barang tersebut satu-satunya yang kita miliki.³²

³¹ Mohamad Miftah, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1 No 4 April 2022.

³² Mohamad Miftah, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1 No 4 April 2022.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut Trihono Rancangan Penelitian merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode ilmiah.¹ Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian *treatment* atau perlakuan terhadap subjek penelitian.²

Penelitian ini menggunakan penelitian *Pre- Eksperimental Designs*. Disebut *Pre- Eksperimental Designs* karena desain pada penelitian ini belum merupakan desain sungguh-sungguh.³ Penelitian *Pre-Ekperimental Designs* dengan pendekatan *one group Pretest-posttest* dimana rancangan ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, pengukuran dilakukan sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* perlakuan. Perbedaan kedua hasil pengukuran dianggap sebagai hasil dari perlakuan.⁴ Di bawah ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

Tabel 3.1 Pola Penelitian One Group Pre-Test dan Post-test.

Pretest	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

¹ Trihono Kadri, *Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2001), h . 7.

² Syamsunie Carsel HR, *Metodologi Penelitian, ...h. 47*.

³ Syamsunie Carsel , *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka , 2018), h. 47.

⁴ Notodmojo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Jakaarta: Rineka Cipta, 2012), h. 67.

- O₁ : Pengukuran pengaruh sebelum diterapkan permainan loose part terhadap kemampuan berhitung anak (*pre test*)
 O₂ : Pengukuran pengaruh setelah diterapkan permainan loose part terhadap kemampuan berhitung anak (*post test*)
 X : Perlakuan menggunakan permainan *loose part*.⁵

B. Populasi dan Sampel

Dalam suatu penelitian, yang dimaksud populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pendapat lain mengartikan populasi merupakan seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu yang lebih luas jumlahnya berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu yang sedikit jumlahnya.⁶

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek/subjek yang akan diteliti yang nantinya akan digeneralisasikan untuk ditarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Cara pengambilan sampel dalam penelitian sangatlah penting terlebih jika peneliti ingin hasil penelitiannya berlaku untuk seluruh populasi. Sehingga sampel yang diambil haruslah dapat mewakili semua karakteristik yang terdapat pada populasi jika

⁵ Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 6.

⁶ Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 8

tidak maka kesimpulan dari penelitiannya akan bias.⁷ Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelas B1 yakni 25 anak yang dipilih dengan teknik secara random di RA Takrimah Aceh Besar.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal yang pokok suatu penelitian agar memperoleh segala informasi yang diperlukan dalam mengungkap permasalahan yang diperlukan. Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik pengumpulan data.

Langkah ini sangat penting karena data yang dikumpulkan nanti akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam melakukan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan data yang diperlukan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologi dan psikologis. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional. Mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.⁸

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku

⁷ Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 81.

⁸ Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D.....* h. 81.

manusia, proses kerja, gejala-gejala diamati tidak terlalu besar. Teknik pengumpulan data dengan observasi ini untuk memperoleh data dan melihat bagaimana kemampuan berhitung peserta didik melalui media *loose part* di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁹ Ada berbagai dokumen yang akan membantu peneliti dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu RPP, foto kegiatan bermain anak menggunakan media *loose part* dan video yang merujuk pada kemampuan berhitung anak pada saat kegiatan bermain berlangsung.

D. Instrumen Penelitian R - R A N I R Y

Instrumen Pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Alat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa lembar observasi anak. Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data.¹⁰ Instrumen penelitian adalah alat bantu yang

⁹ Haris Herdiansyah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologis*, (Jakarta: Salemba Humanika: 2015), h. 143.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Renika Cipta, 2006), h. 149.

dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.¹¹ Jadi instrumen penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mempermudah peneliti untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data lembar observasi dengan indikator sebagai berikut:¹²

Tabel 3.2 Indikator Instrumen Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator
1	Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang/ <i>rote counting</i>)	Anak mampu berhitung mulai angka 1 – 20 secara berurutan
2	Anak mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang (subitasi)	Anak dapat mengenali dan mengetahui jumlah benda secara refleksi
3	Anak menunjukkan pemahaman korespondensi satu ke satu menggunakan benda konkret	Anak dapat menghitung dan mengetahui jumlah terhadap benda antara satu dan yang lain
4	Anak memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung	Anak memahami dan dapat menunjukkan benda (bilangan) yang ditanyakan
5	Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda	Anak memahami jumlah benda-benda yang berbeda

Indikator di atas menentukan peneliti untuk membuat sebuah Rubrik penilaian berhitung anak agar dapat memudahkan peneliti menilai kemampuan anak dalam berhitung saat bermain Loose Part. Adapun bentuk Rubrik tersebut sebagai berikut:

**Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun
RA Takrimah Aceh Besar**

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :
Pertemuan :

¹¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 102.

¹² Salinan. *Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Republik Indonesia*. Tahun 2022

Berilah tanda centang/cheklist pada kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut:

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Skor	Ceklist
1	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenali lambang bilangan	1	
		Anak mulai mampu mengenali lambang bilangan	2	
		Anak mampu mengenali lambang bilangan dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu mengenali lambang bilangan tanpa bantuan guru	4	
2	Menyusun angka dari 1-10	Anak belum mampu menyusun angka dari 1-10	1	
		Anak mulai mampu menyusun angka dari 1-10	2	
		Anak mampu menyusun angka dari 1-10 dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu menyusun angka dari 1-10 tanpa bantuan guru	4	
3	Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	Anak belum mampu Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	1	
		Anak mulai mampu Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	2	
		Anak mampu menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian tanpa bantuan guru	4	

Mengetahui Wali Kelas B1

Banda Aceh, 3 Mei 2024
Peneliti

Marjuniati, S.Pd.I

Nurida
180210067

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) untuk mengukur kemampuan berhitung peserta

didik. *Pret-test* (tes awal) diberikan diawal penelitian untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam kemampuan berhitung. Sedangkan *post-test* (tes akhir) diberikan diakhir penelitian untuk mengetahui kemampuan berhitung peserta didik menggunakan media *loose part* setelah mendapat perlakuan. Tes yang digunakan peneliti pada lembar soal adalah tes yang berbentuk essay (uraian).

Lembar observasi yang digunakan alat ukur untuk pengumpulan data dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Lembar observasi menggunakan *checklist* yang ditujukan untuk pengukuran terhadap subjek di dalam penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan katagori sebagai berikut.¹³

Tabel. 3.3 Kategori Keberhasilan Peserta Didik

No	Interval	Pencapaian	Skor
1	0-25	Belum Berkembang	1
2	26-50	Mulai Bekembang	2
3	51-75	Berkembang sesuai Harapan	3
4	76-100	Berkembang sangat Baik	4

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk

¹³ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian dan Aplikasi, Pada Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana, 2014.

menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.¹⁴ Adapun analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Uji t

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-t yang mengacu pada rumus:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- t = Nilai hitung
 M_d = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*
 x^2_d = Jumlah Kuadrat Deviasi
 n = Banyak Sampel (Subjek Penelitian)

2. Uji Hipotesis

Rumus uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Penggunaan loose part berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

H_o : Penggunaan loose part tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai thitung di atas dibanding dengan nilai t dari tabel distribusi t tabel. Cara penentuan nilai t tabel didasarkan

¹⁴ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 73.

pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:¹⁵

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0

3. Daftar Distribusi Frekuensi

Daftar distribusi frekuensi ini berguna untuk memberikan gambaran kepada pembaca mengenai hasil dari suatu penelitian. Langkah-langkah untuk membuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama dilakukan sebagai berikut:

- a. Tentukan rentang, ialah data terbesar (maksimal) dikurang data terkecil (minimal).
- b. Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan Banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$, dengan hasil yang dibulatkan ke angka yang lebih kecil atau lebih besar, misal, 7,286 dapat dibulatkan ke angka 7 atau 8 untuk membuat banyak kelas.
- c. Tentukan rentang kelas interval P dengan aturan $P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$
- d. Pilih ujung kelas bawah interval pertama. Untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.
- e. Nilai rata-rata \bar{x} dan deviasi standar (s)
 1. Untuk mencari nilai rata-rata menurut Sudjana digunakan rumus

¹⁵ Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425.

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{x} : Nilai Rata-Rata

$\sum f_i$: Jumlah Frekuensi yang Sesuai dengan Tanda Kelas

Interval

x_i : Kelas Interval

2. Rumus mencari deviasi standar (s).

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

n = Sampel

S² = Varians

S = Simpangan Baku

F_i = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas interval

x_i = Tanda Kelas Interval.

3. Rumus normalitas sebaran data:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi-kuadrat

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan.¹⁶

¹⁶ Sujdana, *Metodologi Statistik*, Bandung : Tarsito, 2005), h. 45-48

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Latar Belakang RA Takrimah Aceh Besar

RA Takrimah Aceh Besar merupakan jenjang pendidikan prasekolah untuk mempersiapkan anak didik yang masih berusia dini untuk menjadi calon siswa dan siswi menuju jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan dasar baik SD maupun MI. RA Takrimah Aceh Besar beralamat di Jl. Tgk. Glee Iniem, Desa Tungkop, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. RA Takrimah Aceh Besar didirikan pada 1 Januari 1979 dengan bertujuan untuk mendidik dan mencerdaskan anak-anak bangsa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt. Untuk menjadi anak-anak yang berbudi pekerti mulia, memiliki keterampilan dan pola pikir yang islami. Dan juga untuk mengembangkan potensi-potensi dasar yang dimiliki oleh anak berupa minat dan bakat sehingga anak lebih aktif dan kreatif.

Peserta didik RA Takrimah Aceh Besar pada Tahun Pelajaran 2023/2024 terdiri atas 170 orang. Berdasarkan jenis kelamin terdiri atas 81 orang perempuan dan 89 orang laki-laki. Pelaksanaan pembelajaran di mulai pada jam 08.00 WIB sampai dengan jam 11.00 WIB, dimana pembelajarannya mencakup pengembangan pendidikan Agama Islam, pembiasaan, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek bahasa dan aspek seni.

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yaitu mencakup semua fasilitas yang ada untuk menunjang keberhasilan dalam proses pendidikan agar anak dapat belajar sambil bermain dengan baik sesuai dengan perkembangan anak seusianya. RA Takrimah Aceh Besar memiliki sarana dan prasarana, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Ruangan di RA Takrimah Aceh Besar

No	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Keterangan
1.	Ruang Kelas	5	Ada
2.	Ruang Kepala RA	1	Ada
3.	Ruang Guru	1	Ada
4.	Gudang	1	Ada
5.	Kamar Mandi/WC	4	Ada

Tabel. 4.2 Alat Permainan di Luar Kelas

No	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1.	Papan peluncur	2 buah	Jumlah barang disesuaikan dengan kondisi
2.	Jungkitan	2 buah	
3.	Ayunan tali	5 buah	
4.	Ayunan keranjang	1 buah	
5.	Tangga setengah lingkaran	1 buah	
6.	Papan peluncur beton	1 buah	
7.	Papan titian	1 buah	

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yang terdiri dari 25 anak sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan *loose part* di RA Takrimah Aceh Besar. Penggunaan *loose part* dilakukan pada saat proses pembelajaran inti berlangsung, dengan cara anak menghitung jumlah manik-manik atau biji-bijian sesuai dengan angka yang tertera di dalam tutup botol dan memasukkan benda tersebut ke dalam botol yang telah disediakan. Peneliti menyuruh anak satu per

satu maju ke depan untuk mengisi dan bermain permainan *loose part* tersebut. Saat anak bermain *loose part* maka mereka senantiasa menghitung jumlah manik-manik atau biji-bijian yang akan dimasukkan kedalam botol yang tersedia dengan melihat angka yang tertera pada tutup botol.

Jadwal penelitian pada RA Takrimah Aceh Besar dilaksanakan selama lebih kurang dua minggu pada tanggal 26 April sampai dengan 3 Mei 2024. Rincian jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.3 Jadwal Penelitian di RA Takrimah Aceh Besar

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Jumat/ 26 April 2024	60 Menit	<i>Pre test</i>
2	Senin/ 29 April 2024	120 Menit	<i>Treatment 1</i>
3	Selasa/ 30 April 2024	120 Menit	<i>Treatment 2</i>
4	Kamis/ 2 Mei 2024	120 Menit	<i>Treatment 3</i>
5	Jumat/ 3 Mei 2024	60 Menit	<i>Post Test</i>

Penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana kemampuan berhitung anak berkembang, *pre-test* diberikan sebanyak satu kali. Kemudian pada pertemuan selanjutnya diberikan perlakuan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan dan diakhir proses pembelajaran dengan tes akhir (*post-test*) untuk melihat hasil kemampuan berhitung anak yang diukur dengan menggunakan lembar pengamatan sebanyak satu kali.

Daftar nilai *pre-test* dan *pos-test* anak pada kelas B1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Daftar Nilai *Pre-test* dan *Post-test* pada Kelas B1

No	Nama	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	AM	6	8
2	AB	6	10
3	AL	7	10
4	AK	4	8
5	AZ	7	12
6	CY	4	8
7	FR	5	11
8	FT	8	12
9	FR	3	6
10	HN	7	10
11	HR	7	10
12	HR	6	10
13	HM	5	10
14	KS	8	12
15	KL	6	10
16	KH	4	8
17	MH	3	6
18	MR	4	8
19	ND	7	10
20	NR	9	12
21	NF	5	9
22	RY	5	8
23	SF	6	11
24	TQ	5	10
25	TK	3	6
Jumlah		140	235
Jumlah rata-rata		5,6	9,4

Berdasarkan penilaian kelas eksperimen diatas, dapat dilihat hasil rata-rata *pre-test* adalah 5,6 dan hasil rata-rata *post-test* adalah 9,4.

C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Data *Pre-test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk menilai *pre-test* anak diperoleh sebagai berikut:

- a. Menentukan Rentang

$$\text{Rentang} = \text{Data terbesar} - \text{data terkecil}$$

$$= 9-3$$

$$=6$$

b. Banyak Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 1 + 3,3 (1,39) \\ &= 1 + 4,58 \\ &= 5,58 \text{ (diambil } K = 6) \end{aligned}$$

c. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{6}{6} = 1$$

Tabel 4.5 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test kelas Eksperimen

No	Bawah	f_i	x_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
1	3-4	7	3,5	12,25	24,5	85,75
2	5-6	10	5,5	30,25	55	302,5
3	7-8	7	7,5	56,25	52,5	393,75
4	9-10	1	9,5	90,25	9,5	90,25
5	11-12	0	11,5	135,25	0	0
Jumlah		25			141,5	872,25

a. Mencari nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{141,5}{25}$$

$$\bar{x} = 5,66$$

b. Mencari nilai simpangan baku

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{25 (872,25) - (141,5)^2}{25(25-1)}$$

$$s^2 = \frac{21806,25 - 141,5^2}{25(24)}$$

$$s^2 = \frac{21664,75}{600}$$

$$s^2 = 36,10$$

$$s = \sqrt{36,10}$$

$$s_1=6$$

Hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 5.66$ standar deviasi

$S_2 = \sqrt{36,10}$ dan simpangan baku $S_1 = 6$

c. Uji Normalitas

Tabel 4.6 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-Test* Anak

Nilai	Oi	BK (Xi)	Z Score	BLD (0-Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Ei	X ²	
		2,5	-0,52	0,30153				
3-4	7				0,12	3	5,3	
		4,5	-0,19	0,42465				
5-6	10				0,13	3,25	15	
		6,5	0,14	0,55567				
7-8	7				0,12	3	5,3	
		8,5	0,47	0,68082				
9-10	1				0,10	2,5	0,9	
		10,5	0,80	0,78814				
11-12	0				0,08	2	2	
		12,5	1,14	0,87286				
Jumlah							28,5	

Keterangan :

a. Menentukan Xi adalah:

Nilai tes terkecil pertama : - 0.5 (kelas bawah)

Nilai tes terbesar pertama : + 0.5 (kelas atas)

Contoh: Nilai tes 3 - 0.5 = 2.5 (Kelas bawah)

Nilai tes 12 + 0.5 = 12.5 (Kelas atas)

b. Menghitung Z – Score :

$$Z - \text{Score} = \frac{x_i - \bar{x}_1}{s_1}, \text{ dengan } \bar{x}_1 = 5.66 \text{ dan } s_1 = 5,98$$

$$\begin{aligned} &= \frac{2,5 - 5,66}{5,98} \\ &= \frac{-3,16}{5,98} \\ &= -0,52 \end{aligned}$$

c. Menghitung Batas Luas Daerah

Misalnya Z – Score = -0.52 maka dilihat pada diagram pada kolom Z pada nilai -0.4 ke 08 dan diperoleh 0.30153

d. Luas 0 – Z

Selisih antara batas luas daerah yang satu dengan batas daerah sebelumnya

Contoh : $0.30153 - 0.42465 = 0,12$

d. Menghitung (E_i)

Menghitung frekuensi harapan adalah luas daerah x banyak sampel

Contoh $0.12 \times 25 = 3$

e. Mencari nilai χ^2 dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = 5,3 + 15 + 5,3 + 0,9 + 2$$

$$\chi^2 = 28,5$$

Berdasarkan data pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 24$, maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat $\chi^2 (0.05)(24) = 36,44$. Oleh karena χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel yaitu $28,5 < 36,44$ maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *Pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Analisis Data *Post-test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk menilai *Post-test* anak diperoleh sebagai berikut:

a. Menentukan Rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 12 - 6 \\ &= 6 \end{aligned}$$

b. Banyak Kelas Interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya Kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \end{aligned}$$

$$=1 + 3,3 (1,39)$$

$$=1 + 4,58$$

$$=5,58 \text{ (diambil } K = 6)$$

c. Menentukan Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{6}{6} = 1$$

Tabel 4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* kelas Eksperimen

No	Banyak Kelas	f _i	x _i	x _i ²	f _i .x _i	f _i .x _i ²
1	5-6	3	5,5	30,25	16,5	90,75
2	7-8	6	7,5	56,25	45	337,5
3	9-10	10	9,5	90,25	95	902,5
4	11-12	6	11,5	135,25	69	811,5
5	13-14	0	13,5	182,25	0	0
Jumlah		25			225,5	2142,25

d. Mencari nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{225,5}{25}$$

$$\bar{x} = 9,02$$

e. Mencari nilai simpangan baku

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{25 (2142,25) - (225,5)^2}{25(25-1)}$$

$$s^2 = \frac{53556,25 - 225,5^2}{25(24)}$$

$$s^2 = \frac{53141,25}{600}$$

$$s^2 = 88,8$$

$$s^2 = \sqrt{88,8}$$

$$s_1 = 9,42$$

Hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata $\bar{x}_1 = 9,02$ standar deviasi $S_2 = \sqrt{88,8}$ dan simpangan baku $S_1 = 9,42$

f. Uji Normalitas

Tabel 4.7 Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data *Post-Test* Anak

Nilai	Oi	BK (Xi)	Z Score	BLD (0-Z)	Luas Tiap Kelas Interval	Ei	X ²	
		4,5	-0,47	0.31918				
5-6	3				0,07	1,75	0,89	
		6,5	-0,26	0.39743				
7-8	6				0,12	3	3	
		8,5	-0,05	0.48006				
9-10	10				0,07	1,75	38,8	
		10,5	0,15	0.55962				
11-12	6				0,08	2	8	
		12,5	0,36	0.64058				
13-14	0				0,07	1,75	1,75	
		14,5	0,58	0.71904				
Jumlah								52,44

a. Menentukan x_i adalah:

Nilai tes terkecil pertama : - 0.5 (kelas bawah)

Nilai tes terbesar pertama : + 0.5 (kelas atas)

Contoh: Nilai tes 5 - 0.5 = 4.5 (Kelas bawah)

Nilai tes 14 + 0.5 = 14.5 (Kelas atas)

b. Menghitung Z – Score :

$$Z - \text{Score} = \frac{x_i - \bar{x}_1}{s_1}, \text{ dengan } \bar{x}_1 = 9,02 \text{ dan } S_1 = 9,42$$

$$= \frac{4,5 - 9,02}{9,42}$$

$$= \frac{-4,52}{9,42}$$

$$= -0,47$$

c. Menghitung Batas Luas Daerah

Misalnya Z – Score = -0.47 maka dilihat pada diagram pada kolom Z pada nilai

-0.4 ke 07 dan diperoleh 0.31918

d. Luas 0 – Z

Selisih antara batas luas daerah yang satu dengan batas daerah sebelumnya

Contoh : $0.31918 - 0.39743 = -0,07$

e. Menghitung (E_i)

Menghitung frekuensi harapan adalah luas daerah x banyak sampel

Contoh $0.07 \times 25 = 1,75$

f. Mencari nilai χ^2 dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = 0,89 + 3 + 38,8 + 8 + 1,75$$

$$\chi^2 = 52,44$$

Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 24$, maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat $\chi^2 (0.05)(24) = 36,41$. Oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $52,44 < 36,41$, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *Post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas di atas maka selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 Tahun di RA Takrimah aceh Besar.

Tabel 4.8 Pengolahan Uji t untuk Melihat Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun

No	Nama	Skor Perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd (di - Md)	Xd ²
		Pre-Test	Post-Test			
1	AM	6	8	2	-1,8	3,24
2	AB	6	10	4	0,2	0,04
3	AL	7	10	3	-0,8	0,64
4	AK	4	8	4	0,2	0,04
5	AZ	7	12	5	1,2	1,44
6	CY	4	8	4	0,2	0,04
7	FR	5	11	6	2,2	4,84
8	FT	8	12	4	0,2	0,04

9	FR	3	6	3	-0,8	0,64
10	HN	7	10	3	-0,8	0,64
11	HR	7	10	3	-0,8	0,64
12	HR	6	10	4	0,2	0,04
13	HM	5	10	5	1,2	1,44
14	KS	8	12	4	0,2	0,04
15	KL	6	10	4	0,2	0,04
16	KH	4	8	4	0,2	0,04
17	MH	3	6	3	-0,8	0,64
18	MR	4	8	4	0,2	0,04
19	ND	7	10	3	-0,8	0,64
20	NR	9	12	3	-0,8	0,64
21	NF	5	9	4	0,2	0,04
22	RY	5	8	3	-0,8	0,64
23	SF	6	11	5	1,2	1,44
24	TQ	5	10	5	1,2	1,44
25	TK	3	6	3	-0,8	0,64
Jumlah		140	235	95	26	20

1. Menghitung nilai rata-rata dari Gain (Md)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{95}{25}$$

$$Md = 3,8$$

2. Menentukan nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{3,8}{\sqrt{\frac{20}{25(24)}}}$$

$$t = \frac{3,8}{\sqrt{\frac{20}{600}}}$$

$$t = \frac{3,8}{\sqrt{0,03}}$$

$$t = \frac{3,8}{0,173}$$

$$t = 21,9$$

3. Uji Hipotesis

H_a :Penggunaan *Loose Part* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

H_o :Penggunaan *Loose Part* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

Berdasarkan perhitungan yang telah diselesaikan di atas, maka didapat $t_{hitung} = 21,9$ kemudian dicari t tabel dengan $dk = n - 1$ yaitu $25 - 1 = 24$ maka nilai t tabel diperoleh $t_{(0,05)(24)} = 2,064$ Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,9 > 2,065$. Hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak yang diajarkan dengan menggunakan permainan *loose part* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh. Dengan demikian maka dinyatakan H_a diterima dan H_o ditolak.

D. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Kemampuan berhitung anak yang diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari tiga indikator penilaian anak yaitu mengenal lambang bilangan, menyusun angka dari 1-10, dan menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian yang terdapat pada permainan *loose part*. Dalam proses pembelajaran berlangsung terdapat anak yang masih belum mampu menghitung secara berurutan, masih terbalik dalam penyebutan angka, dan mulai memahami lambang bilangan. Dengan adanya permainan *loose part* maka memudahkan untuk mengenalkan lambang bilangan tersebut kepada anak, memberikan penjelasan pada anak cara menyusun angka yang berurutan dari 1-10, dan anak juga dapat

menghitung jumlah manik-manik atau biji-bijian yang terdapat dalam permainan tersebut sambil menyebutkan angka dan jumlahnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh tahun pelajaran 2023/2024 pada anak 5-6 tahun. Terdapat nilai rata-rata tes awal (*pre-test*) yaitu mencapai 5,6. Sedangkan pada nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) yaitu 9,4. Terjadinya kenaikan data yang signifikan dalam proses pembelajaran. Maka disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan permainan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 tahun.

Penggunaan *loose part* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sesuai dengan hasil perkembangan pada setiap anak. Sebelum diberikan perlakuan kemampuan berhitung anak masih rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan yaitu tes akhir anak mulai meningkat. Jadi berdasarkan hasil penelitian maka penggunaan *loose part* ini berhasil karena penggunaannya mampu mengembangkan kemampuan berhitung anak 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh. N I R Y

Penelitian ini dilaksanakan di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 25 anak yaitu kelas eksperimen. Hasil pengamatan uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,9 > 2,064$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan *loose part* masih ditemukan sebagian terdapat anak yang masih rendah kemampuan berhitungnya, kurangnya mengenal lambang bilang dan susah mengurutkan lambang bilangan dengan benar. Penggunaan media yang monoton dalam proses belajar membuat anak masih susah dalam menghitung jumlah benda. Namun setelah dilakukan treatment atau percobaan di sebuah kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *loose part* dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan tentang pengetahuan anak terhadap lambang bilangan, menyusun angka berurutan dan menghitung jumlah benda seperti manik-manik atau biji-bijian. Hasil pengamatan uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,9 > 2,064$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan *loose part* terhadap kemampuan berhitung anak 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkop Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, maka ada beberapa saran yang penulis sampaikan kepada:

1. Bagi Guru

Diharapkan agar lebih pintar dalam menerapkan media pembelajaran pada anak agar dapat mengembangkan minat dan motivasi anak dalam belajar dan

diharapkan bagi guru agar bisa menggunakan permainan *loose part* ini di dalam pembelajaran agar anak menjadi lebih aktif dan pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih menarik.

2. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah agar lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar dikelas yaitu dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan metode atau model pembelajaran agar dapat diperbaiki secepatnya. Dan diharapkan lebih memacu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas dengan menggunakan berbagai media yang sudah ada atau membuat media lain untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak agar anak tidak mudah merasa bosan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai media permainan lainnya yang mampu mendukung kemampuan berhitung anak, dengan diberikan modifikasi lebih kreatif agar terlihat menarik dan mampu memotivasi anak dalam menghitung dan mengenal angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Putri Wulandari. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education*, Volume 05, No. 02,
- Arianti. 2018. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan. Volume 12 Nomor 2*.
- Awaliyah Kartika Putri dan Kurnia Hidayati. 2020. “Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V”, *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, Volume 1, Nomor 1*.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Eka Yunu. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Hadiyanti, Siti Maryam dan Rahman, Taopik. 2021. Analisis Media *Loose part* Untuk Meningkatkan Aspek perkembangan motorik halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia Volume 5, Nomor 2*.
- Hairani, Sarifah dan Ningrum, Mallevi Agustin. 2022. Pengaruh Permainan *Loose Part* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai, Volume 11 Nomor 2*.
- Haris Herdiansyah. 2015. *Metodelogi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologis*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hasbi Sjamsir dkk. 2021. *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose Part dalam Optimalisasi Aspek Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Amerta Media.
- Himamatul Fariyah, “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka”, *Jurnal Teladan*, Vol. 2, Nomor. 1, Mei 2017, h. 2.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Lisa Agave Aritonang, dkk, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Jarimatika”, *Jurnal Ceria*, Vol. 2, Nomor 6, November 2019, h. 364.
- Mohamad Miftah. 2022. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik”, *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1, No. 4.

- Mufarizuddin. 2017. Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kotal, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prima Nataliya. 2015. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 03, Nomor 02.
- Retno Dwi Astuti, Pengaruh Penggunaan Media Balok *Cuisenaire*, *Jurnal Inovatif*, Vol. 4 No. 2 (2018), h. 92–114.
- Rossa Imani Khan dan Ninik Yuliani. 2016. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling Kaleng* “, *Jurnal Universum*, Vol. 10, Nomor. 1.
- Rubhan Masykur, dkk. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2.
- Septy Nurfadhillah. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume 3, No 2.
- Siwi Puji Astuti. 2019. “Pemanfaatan Media *Crocodile Physics* Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika”, *Journal of Physics Education*, Volume 1, Nomor 1.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Renika Cipta.
- Yosefo Gule. 2023. “Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran Untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar” *Journal on Education*, Volume 05, No. 04.
- Yulianti Siantajani. 2019. *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Sematang: Sarang Seratus Aksara.



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3846/Un.08/FTK/Kp.07.6/5/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KmK.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :
Muthmainnah, MA

Untuk membimbing Skripsi :
Nama : Nurida
NIM : 180210067
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Losee part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 14 Mei 2024
Dekan,



Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arin





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3089/Un.08/ITK.1/ TL.00/4/2024

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala RA Takrimah Tungkob Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NURIDA / 180210067**

Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Rukoh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Loose part terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 17 April 2024

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan,

AR - RANIRY



Berlaku sampai : 31 Mei 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



KEMENTERIAN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH TUNGKOB
Jl. Tgk Glee Iniem Kecamatan Darussalam
ACEH BESAR. 23373

1 0 1 2 1 1 0 6 0 0 0 1

Nomor : B-24/Ra.01.04.1/5/2023
Lampiran : -
Perihal : Telah Melakukan Penelitian

Dengan hormat,

Kami yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Takrimah Tungkob Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nurida
NIM : 180210067
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan *Loose Part* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di RA Takrimah Tungkob pada tanggal 29 April 2024 sampai dengan 4 Mei 2024 dalam rangka kegiatan penelitian Skripsi untuk menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar*".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tungkob, 13 Mei 2024
Kepala RA Takrimah Tungkob

Nurhayati, S.Ag
NIP. 196805132006042023



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-370/Un.08/Kp.PIAUD/03/2024
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Media*

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Nurida
Nim : 180210067
Judul : Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran dan Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 06 Maret 2024
Ketua Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-369/Un.08/Kp.PIAUD/03/2024
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Nurida
Nim : 180210067
Judul : Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran dan Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 06 Maret 2024
Ketua Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH

Semester/Minggu : II/10
Kelas/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias
Hari/Tanggal : Jum'at/26 April 2024 (Pre test)
KD : NAM, 1.1, 3.1-4.1, FM 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.8-4.8, BHS3.10-4.10,
3.12-4.12, SOSEM 2.12, 2.5, SENI 3.15-4.15

1. Materi

- Mengenal Tuhan melalui CiptaanNya
- Melafazkan Surah An-Nas, Al-Fil, Al-Humazah
- Hafalan Doa Sehari hari
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Mengenal Lingkungan Alam
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Meniru menulis Angka
- Kreasi seni

2. Tujuan Pembelajaran

- Anak mengenal Tuhan melalui ciptaannya
- Anak melafazkan surah An-nas, Al-fil, AL-Humazah
- Anak melafazkan doa sehari-hari
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Anak mengenal lingkungan alam
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Anak meniru menulis angka

3. Bahan

- Kertas hvs, pensil, penghapus

4. Kegiatan

- Kegiatan motorik kasar, senam pagi dan bernyanyi (08.00-08.15)
- Kegiatan pembukaan (08.15-09.00)

- Berdoa
- Bercerita
- Membangun pengetahuan anak tentang tema hari ini
- Menjelaskan cara bermain
- Menyepakati cara bermain

- Kegiatan Inti


Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

5. Kelompok kegiatan main

- Meniru menulis Angka

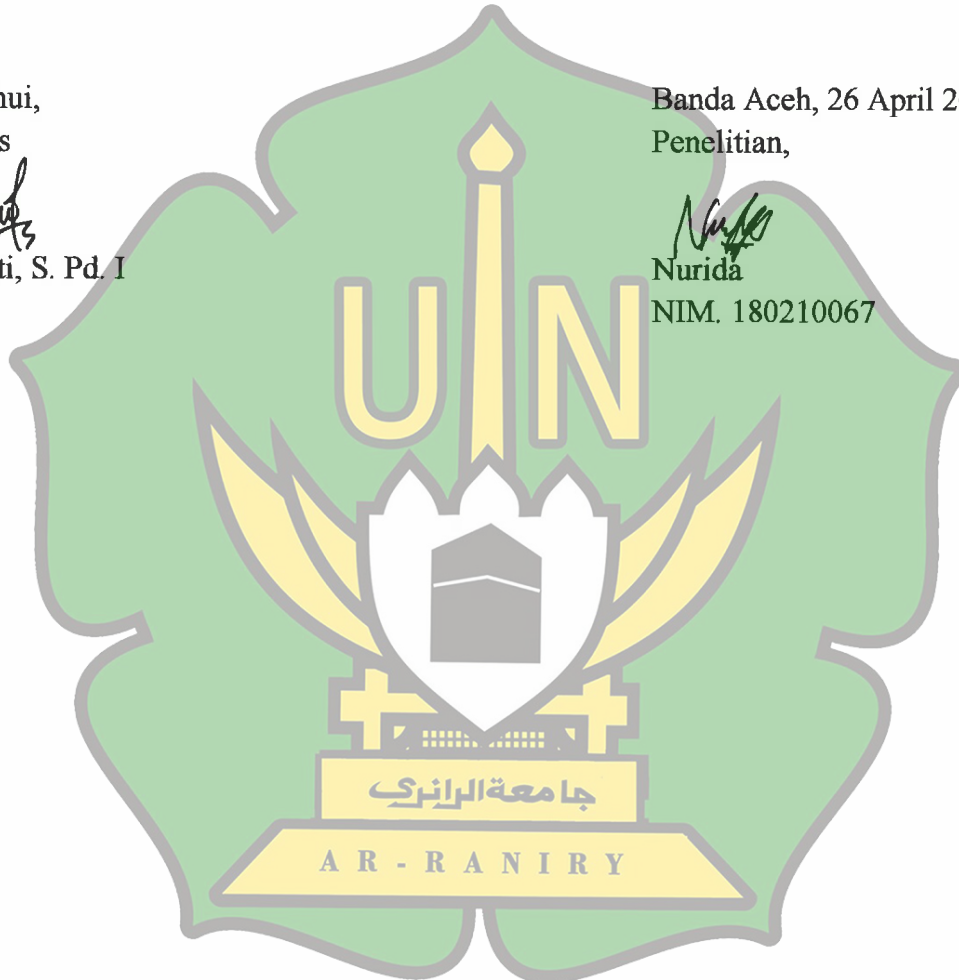
- Anak menyalang angka yang benar
 - Anak mengikuti cara bermain yang di acarkan guru
6. Istirahat (10.00-10.30)
7. Kegiatan Penutup
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - Menanyakan perasaan selama bermain
 - Menginformasikan kegiatan untuk esok
 - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Guru Klas


Marjuniati, S. Pd. I
NIP. -

Banda Aceh, 26 April 2024
Penelitian,


Nurida
NIM. 180210067



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH

Semester/Minggu : II/10
Kelas/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias
Hari/Tanggal : Senin/29 April 2024 (Treatment 1)
KD : NAM, 1.1, 3.1-4.1, FM 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.8-4.8, BHS3.10-4.10, 3.12-4.12, SOSEM 2.12, 2.5, SENI 3.15-4.15

1. Materi

- Mengenal Tuhan melalui CiptaanNya
- Melafazkan Surah An-Nas, Al-Fil, Al-Humazah
- Hafalan Doa Sehari hari
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Mengenal Lingkungan Alam
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Meniru menulis Angka
- Kreasi seni

2. Tujuan Pembelajaran

- Anak mengenal Tuhan melalui ciptaannya
- Anak melafazkan surah An-nas, Al-fil, AL-Humazah
- Anak melafazkan doa sehari-hari
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Anak mengenal lingkungan alam
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Anak meniru menulis angka

3. Bahan

- Media *Loose Part*, kacang tanah, kacang merah, biji cemara

4. Kegiatan

- Kegiatan motorik kasar, senam pagi dan bernyanyi (08.00-08.15)
- Kegiatan pembukaan (08.15-09.00)
 - Berdoa
 - Bercerita
 - Membangun pengetahuan anak tentang tema hari ini
 - Menjelaskan cara bermain
 - Menyepakati cara bermain

- Kegiatan Inti


Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

5. Kelompok kegiatan main


- Memasukkan biji-bijian ke dalam tutup botol sambil menghitung

- Menghitung jumlah Manik-manik atau biji bijian yang tersedia di dalam box mainan
 - Mengikuti cara bermain yang diajarkan oleh guru
 - Bermain menggunakan permainan *Loose Part*
6. Istirahat (10.00-10.30)
7. Kegiatan Penutup
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - Menanyakan perasaan selama bermain
 - Menginformasikan kegiatan untuk esok
 - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Guru Klas


Marjuniati, S. Pd. I
NIP. -

Banda Aceh, 29 April 2024
Penelitian,


Nurida
NIM. 180210067



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH

Semester/Minggu : II/10
Kelas/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias
Hari/Tanggal : Selasa/30 April 2024 (Treatment 2)
KD : NAM, 1.1, 3.1-4.1, FM 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.8-4.8, BHS3.10-4.10,
3.12-4.12, SOSEM 2.12, 2.5, SENI 3.15-4.15

1. Materi

- Mengenal Tuhan melalui CiptaanNya
- Melafazkan Surah An-Nas, Al-Fil, Al-Humazah
- Hafalan Doa Sehari hari
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Mengenal Lingkungan Alam
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Meniru menulis Angka
- Kreasi seni

2. Tujuan Pembelajaran

- Anak mengenal Tuhan melalui ciptaannya
- Anak melafazkan surah An-nas, Al-fil, AL-Humazah
- Anak melafazkan doa sehari-hari
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Anak mengenal lingkungan alam
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Anak meniru menulis angka

3. Bahan

- Media *Loose Part*, kancing baju warna warni

4. Kegiatan

- Kegiatan motorik kasar, senam pagi dan bernyanyi (08.00-08.15)
- Kegiatan pembukaan (08.15-09.00)
 - Berdoa
 - Bercerita
 - Membangun pengetahuan anak tentang tema hari ini
 - Menjelaskan cara bermain
 - Menyepakati cara bermain
- Kegiatan Inti

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

5. Kelompok kegiatan main


- Memasukkan kancing baju ke dalam tutup botol sambil menghitung

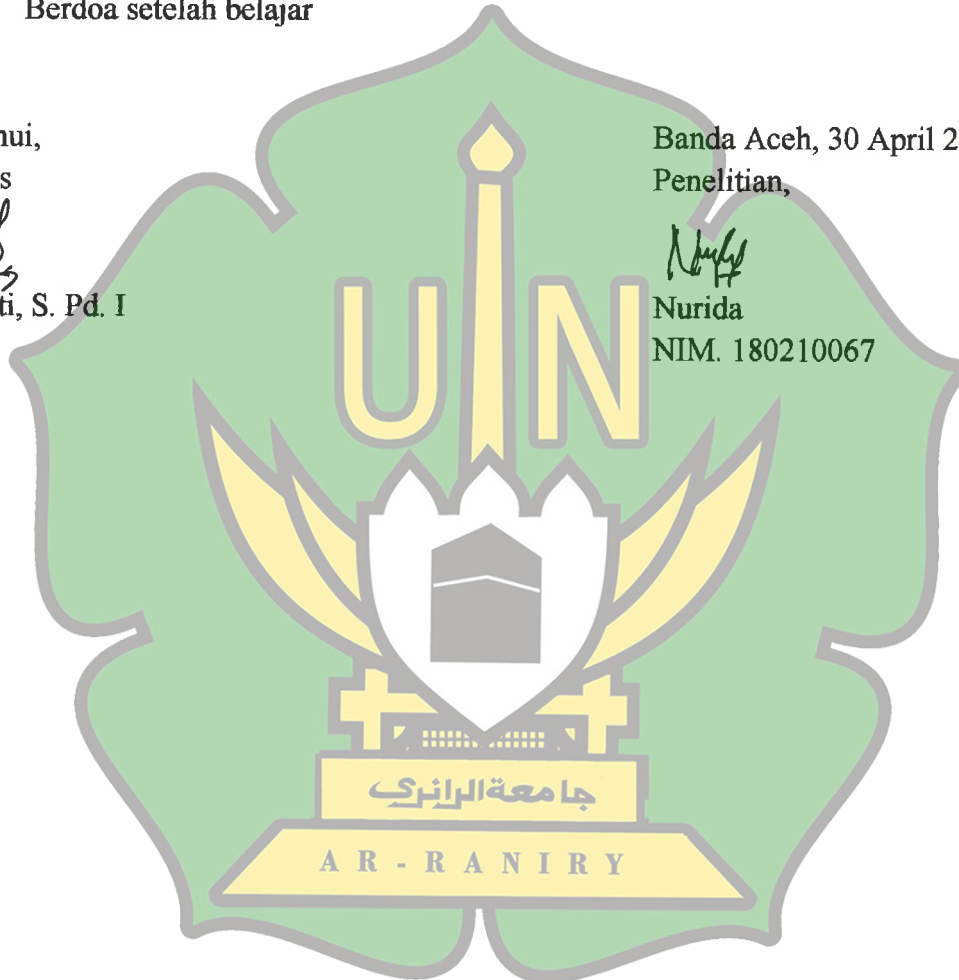
- Menghitung jumlah kancing baju warna warni yang tersedia di dalam box mainan
 - Mengikuti cara bermain yang diajarkan oleh guru
 - Bermain menggunakan permainan *Loose Part*
6. Istirahat (10.00-10.30)
7. Kegiatan Penutup
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 - Menanyakan perasaan selama bermain
 - Menginformasikan kegiatan untuk esok
 - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Guru Kelas


Marjuniati, S. Pd. I
NIP. -

Banda Aceh, 30 April 2024
Penelitian,


Nurida
NIM. 180210067



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH

Semester/Minggu : II/10
Kelas/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias
Hari/Tanggal : Kamis/2 Mei 2024 (Treatment 3)
KD : NAM, 1.1, 3.1-4.1, FM 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.8-4.8, BHS3.10-4.10, 3.12-4.12, SOSEM 2.12, 2.5, SENI 3.15-4.15

8. Materi

- Mengenal Tuhan melalui CiptaanNya
- Melafazkan Surah An-Nas, Al-Fil, Al-Humazah
- Hafalan Doa Sehari hari
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Mengenal Lingkungan Alam
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Meniru menulis Angka
- Kreasi seni

9. Tujuan Pembelajaran

- Anak mengenal Tuhan melalui ciptaannya
- Anak melafazkan surah An-nas, Al-fil, AL-Humazah
- Anak melafazkan doa sehari-hari
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Anak mengenal lingkungan alam
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Anak meniru menulis angka

10. Bahan

- Media *Loose Part*, kelereng

11. Kegiatan

- Kegiatan motorik kasar, senam pagi dan bernyanyi (08.00-08.15)
- Kegiatan pembukaan (08.15-09.00)
 - Berdoa
 - Bercerita
 - Membangun pengetahuan anak tentang tema hari ini
 - Menjelaskan cara bermain
 - Menyepakati cara bermain
- Kegiatan Inti

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

12. Kelompok kegiatan main

- Memasukkan kelereng ke dalam tutup botol sambil menghitung


- Menghitung jumlah kelereng yang tersedia di dalam box mainan
- Mengikuti cara bermain yang diajarkan oleh guru
- Bermain menggunakan permainan *Loose Part*

13. Istirahat (10.00-10.30)

14. Kegiatan Penutup

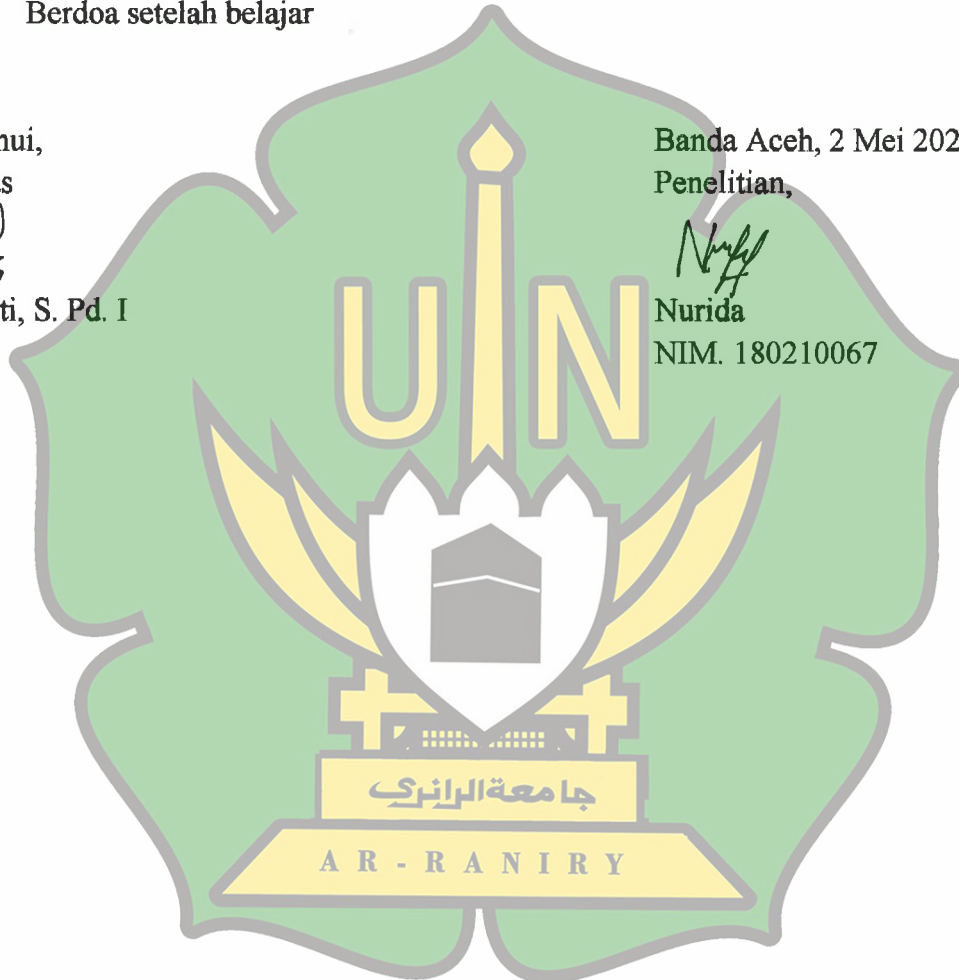
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Menanyakan perasaan selama bermain
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Guru Kelas


Marjuniati, S. Pd. I
NIP. -

Banda Aceh, 2 Mei 2024
Penelitian,


Nurida
NIM. 180210067



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
RAUDHATUL ATHFAL TAKRIMAH

Semester/Minggu : II/10
Kelas/Usia : B1/5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah/Tanaman Hias
Hari/Tanggal : Jum'at/3 Mei 2024 (Post Test)
KD : NAM, 1.1, 3.1-4.1, FM 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, 3.8-4.8, BHS3.10-4.10,
3.12-4.12, SOSEM 2.12, 2.5, SENI 3.15-4.15

8. Materi

- Mengenal Tuhan melalui CiptaanNya
- Melafazkan Surah An-Nas, Al-Fil, Al-Humazah
- Hafalan Doa Sehari hari
- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Mengenal Lingkungan Alam
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Meniru menulis Angka
- Kreasi seni

9. Tujuan Pembelajaran

- Anak mengenal Tuhan melalui ciptaannya
- Anak melafazkan surah An-nas, Al-fil, AL-Humazah
- Anak melafazkan doa sehari-hari
- Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktifitas
- Anak mengenal lingkungan alam
- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- Anak meniru menulis angka

10. Bahan

- Kertas hvs, pensil, penghapus

11. Kegiatan

- Kegiatan motorik kasar, senam pagi dan bernyanyi (08.00-08.15)
- Kegiatan pembukaan (08.15-09.00)
 - Berdoa
 - Bercerita
 - Membangun pengetahuan anak tentang tema hari ini
 - Menjelaskan cara bermain
 - Menyepakati cara bermain

- Kegiatan Inti

Kegiatan inti memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi membangun pengalaman bermain yang bermakna dengan menerapkan pendekatan saintifik yakni anak mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan melalui kegiatan main berikut

12. Kelompok kegiatan main

- Meniru menulis Angka

- Anak menyilang angka yang benar
- Anak mengikuti cara bermain yang di acarkan guru

13. Istirahat (10.00-10.30)

14. Kegiatan Penutup

- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Menanyakan perasaan selama bermain
- Menginformasikan kegiatan untuk esok
- Berdoa setelah belajar

Mengetahui,

Guru Kelas



Marjuniati, S. Pd. I

NIP. -

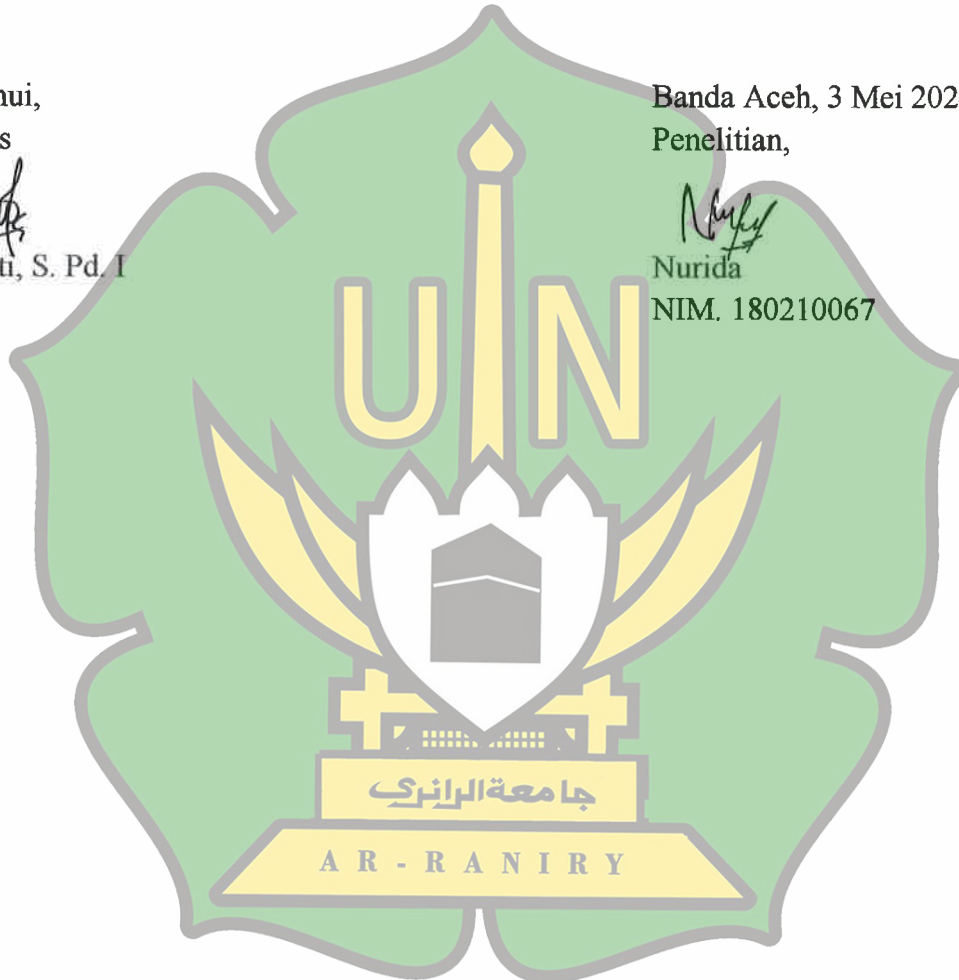
Banda Aceh, 3 Mei 2024

Penelitian,



Nurida

NIM. 180210067




**Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun
RA Takrimah Aceh Besar**

Nama : Ahmad
 Kelas : B1
 Hari/Tanggal : Jumat / 26 April 2024
 Pertemuan : Pre test


Berilah tanda centang/cheklist pada kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut:

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Skor	Cheklist
1	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenali lambang bilangan	1	
		Anak mulai mampu mengenali lambang bilangan	2	✓
		Anak mampu mengenali lambang bilangan dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu mengenali lambang bilangan tanpa bantuan guru	4	
2	Menyusun angka dari 1-10	Anak belum mampu menyusun angka dari 1-10	1	
		Anak mulai mampu menyusun angka dari 1-10	2	✓
		Anak mampu menyusun angka dari 1-10 dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu menyusun angka dari 1-10 tanpa bantuan guru	4	
3	Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	Anak belum mampu Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	1	
		Anak mulai mampu Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	2	✓
		Anak mampu menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian tanpa bantuan guru	4	

Mengetahui Wali Kelas B1


 Marjuniati, S. Pd. I
 NIP. -

Banda Aceh, 26 April 2024

Peneliti

 Nurida
 180210067


**Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun
RA Takrimah Aceh Besar**

Nama : Ahmad
 Kelas : B1
 Hari/Tanggal : jum'at 3 Mei 2024
 Pertemuan : post test

Berilah tanda centang/cheklist pada kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut:

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Skor	Cheklist
1	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenali lambang bilangan	1	
		Anak mulai mampu mengenali lambang bilangan	2	✓
		Anak mampu mengenali lambang bilangan dengan bantuan guru	3	
		Anak mampu mengenali lambang bilangan tanpa bantuan guru	4	
2	Menyusun angka dari 1-10	Anak belum mampu menyusun angka dari 1-10	1	
		Anak mulai mampu menyusun angka dari 1-10	2	
		Anak mampu menyusun angka dari 1-10 dengan bantuan guru	3	✓
		Anak mampu menyusun angka dari 1-10 tanpa bantuan guru	4	
3	Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	Anak belum mampu Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	1	
		Anak mulai mampu Menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian	2	
		Anak mampu menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian dengan bantuan guru	3	✓
		Anak mampu menghitung jumlah manik-manik/biji-bijian tanpa bantuan guru	4	

Mengetahui Wali Kelas B1


 Marjuniati, S. Pd. I
 NIP. -

Banda Aceh, 3 Mei 2024


Peneliti

 Nuriida
 180210067

FOTO KEGIATAN PENELITIAN DI KELAS B1 RA TAKRIMAH ACEH BESAR



Guru memberi Kegiatan Anak untuk *Pre tes*



Guru menjelaskan cara Bermain *Loose Part*



Guru membimbing anak saat bermain *Loose Part*



Guru memberi kegiatan anak untuk *Post test*



STANDARD NORMAL DISTRIBUTION: Table Values Represent AREA to the LEFT of the Z score.

Z	.00	.01	.02	.03	.04	.05	.06	.07	.08	.09
0.0	.50000	.50399	.50798	.51197	.51595	.51994	.52392	.52790	.53188	.53586
0.1	.53983	.54380	.54776	.55172	.55567	.55962	.56356	.56749	.57142	.57535
0.2	.57926	.58317	.58706	.59095	.59483	.59871	.60257	.60642	.61026	.61409
0.3	.61791	.62172	.62552	.62930	.63307	.63683	.64058	.64431	.64803	.65173
0.4	.65542	.65910	.66276	.66640	.67003	.67364	.67724	.68082	.68439	.68793
0.5	.69146	.69497	.69847	.70194	.70540	.70884	.71226	.71566	.71904	.72240
0.6	.72575	.72907	.73237	.73565	.73891	.74215	.74537	.74857	.75175	.75490
0.7	.75804	.76115	.76424	.76730	.77035	.77337	.77637	.77935	.78230	.78524
0.8	.78814	.79103	.79389	.79673	.79955	.80234	.80511	.80785	.81057	.81327
0.9	.81594	.81859	.82121	.82381	.82639	.82894	.83147	.83398	.83646	.83891
1.0	.84134	.84375	.84614	.84849	.85083	.85314	.85543	.85769	.85993	.86214
1.1	.86433	.86650	.86864	.87076	.87286	.87493	.87698	.87900	.88100	.88298
1.2	.88493	.88686	.88877	.89065	.89251	.89435	.89617	.89796	.89973	.90147
1.3	.90320	.90490	.90658	.90824	.90988	.91149	.91309	.91466	.91621	.91774
1.4	.91924	.92073	.92220	.92364	.92507	.92647	.92785	.92922	.93056	.93189
1.5	.93319	.93448	.93574	.93699	.93822	.93943	.94062	.94179	.94295	.94408
1.6	.94520	.94630	.94738	.94845	.94950	.95053	.95154	.95254	.95352	.95449
1.7	.95543	.95637	.95728	.95818	.95907	.95994	.96080	.96164	.96246	.96327
1.8	.96407	.96485	.96562	.96638	.96712	.96784	.96856	.96926	.96995	.97062
1.9	.97128	.97193	.97257	.97320	.97381	.97441	.97500	.97558	.97615	.97670
2.0	.97725	.97778	.97831	.97882	.97932	.97982	.98030	.98077	.98124	.98169
2.1	.98214	.98257	.98300	.98341	.98382	.98422	.98461	.98500	.98537	.98574
2.2	.98610	.98645	.98679	.98713	.98745	.98778	.98809	.98840	.98870	.98899
2.3	.98928	.98956	.98983	.99010	.99036	.99061	.99086	.99111	.99134	.99158
2.4	.99180	.99202	.99224	.99245	.99266	.99286	.99305	.99324	.99343	.99361
2.5	.99379	.99396	.99413	.99430	.99446	.99461	.99477	.99492	.99506	.99520
2.6	.99534	.99547	.99560	.99573	.99585	.99598	.99609	.99621	.99632	.99643
2.7	.99653	.99664	.99674	.99683	.99693	.99702	.99711	.99720	.99728	.99736
2.8	.99744	.99752	.99760	.99767	.99774	.99781	.99788	.99795	.99801	.99807
2.9	.99813	.99819	.99825	.99831	.99836	.99841	.99846	.99851	.99856	.99861
3.0	.99865	.99869	.99874	.99878	.99882	.99886	.99889	.99893	.99896	.99900
3.1	.99903	.99906	.99910	.99913	.99916	.99918	.99921	.99924	.99926	.99929
3.2	.99931	.99934	.99936	.99938	.99940	.99942	.99944	.99946	.99948	.99950
3.3	.99952	.99953	.99955	.99957	.99958	.99960	.99961	.99962	.99964	.99965
3.4	.99966	.99968	.99969	.99970	.99971	.99972	.99973	.99974	.99975	.99976
3.5	.99977	.99978	.99978	.99979	.99980	.99981	.99981	.99982	.99983	.99983
3.6	.99984	.99985	.99985	.99986	.99986	.99987	.99987	.99988	.99988	.99989
3.7	.99989	.99990	.99990	.99990	.99991	.99991	.99992	.99992	.99992	.99992
3.8	.99993	.99993	.99993	.99994	.99994	.99994	.99994	.99995	.99995	.99995
3.9	.99995	.99995	.99996	.99996	.99996	.99996	.99996	.99996	.99997	.99997

df	Tingkat signifikansi uji satu arah					
	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi uji dua arah					
	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.001
1	3.078	6.314	12.700	31.821	63.657	636.619
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	31.599
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	12.924
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	8.610
5	1.476	2.015	2.571	3.385	4.032	6.869
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.959
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	5.408
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	5.041
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.781
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.587
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.437
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	4.318
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	4.221
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	4.140
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	4.073
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	4.015
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.965
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.922
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.883
20	1.235	1.725	2.086	2.528	2.845	3.850
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.813	3.819
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.799	3.792
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.768
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.745
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.725
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.707
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.690
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.674
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.659
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.646
40	1.303	1.697	2.021	2.423	2.704	3.551
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.460
120	1.289	1.658	1.980	2.358	2.617	3.373
∞	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.291

RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Nurida
2. NIM : 180210067
3. Tempat/Tanggal Lahir : Desa Alai/ 24 Aril 1999
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Aceh
7. Status : Belum Kawin
8. Alamat : Jl. Utama Rukoh, Darussalam, Banda Aceh
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : M. Amin
 - b. Ibu : Wirdah
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : PNS
 - e. Alamat Orang Tua : Desa Alai, Kluet Timur, Aceh Selatan
10. Riwayat Pendidikan
 - a. SD Negeri Desa Alai : Berijazah Tahun 2012
 - b. MTSs Durian Kawan : Berijazah Tahun 2015
 - c. SMAN 1 Kluet Timur : Berijazah Tahun 2018
 - d. Strata 1 UIN Ar-Raniry : Berijazah Tahun 2024

