

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang harus dipahami yang didalamnya ada suatu proses pembelajaran, yaitu ada seorang guru dan beberapa murid. Guru dalam forum ini bertugas mengkomunikasikan pemahamannya kepada anak didik yang diajarnya, dan tugas murid mendengarkan apa yang dijelaskannya. Jika murid kurang paham sepenuhnya tentang pengajaran yang guru sampaikan di sekolah, maka guru tersebut dikatakan gagal dalam memberi pembelajaran pada anak didiknya. Murid pun seharusnya juga begitu, yaitu harus menyimak pembelajaran yang diberikan oleh gurunya (Etivali & Alaika M, 2019: 34).

Media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar anak yang akhirnya akan bermuara pada peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh anak. Berbagai penelitian mengenai penggunaan media dalam pembelajaran menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada proses belajar dan hasil belajar anak ketika belajar tanpa media dan belajar dengan menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Rupnidah & Suryana, 2022: 21), termasuk dalam materi mengenal bilangan dari 1-10.

Pentingnya mengenal konsep bilangan 1-10 sejak dini, hal ini berkaitan dengan penelitian Made & Devi (2020) yang menyatakan bahwa dengan mengenalkan bilangan pada anak usia dini, anak akan memiliki kemampuan atau kesiapan dalam mengenal lambang bilangan untuk berhitung pada kegiatan selanjutnya. Kemampuan anak dalam mengenali konsep lambang bilangan dapat mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir, menalar, serta memecahkan masalah. Dalam kehidupan sehari-hari, anak belajar menggunakan simbol-simbol, seperti saat menghitung benda di sekitarnya, saat meletakkan mainan, saat mengetahui waktu dengan membaca angka di jam, saat ditanya tentang usia anak

akan mampu menyebutkan usia dan angkanya, serta saat bermain jual beli anak mampu menyebutkan angka yang terdapat pada mata uang, dan sebagainya. Selain itu dengan mengenal lambang bilangan akan memudahkan anak pada jenjang pendidikan berikutnya (Kusnul Katimah, Dewi Siti Aisyah, 2022: 51). Salah satu media yang disinggung di atas, dalam kajian ini adalah *loose part*.

Loose part merupakan media pembelajarannya yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya. Bahan ajar *loose part* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*science*), pengembangan bahasa (literasi), seni (*art*), logika berpikir matematika (*math*), dan teknik serta teknologi. Sementara proses pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan bermain, sesuai dengan spiritnya; elajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi *segalanya* yang ada dalam bermain, baik yang melibatkan sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitifnya. Hal itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah dialami, sehingga anak memiliki target tersendiri terhadap ide dan tujuan yang akan dicapai dari permainan yang dilakukan.

Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Sebagian besar Psikolog, terutama kognitivis (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak anak baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yakni kapasitas motor dan sensory ternyata pada batas tertentu juga dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif (Sudarsono et al., 2024: 61), termasuk juga yang terjadi pada anak-anak TK.

Anak-anak di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang masih sering mengalami kesulitan dalam memahami angka 1-10. Beberapa anak kesulitan

mengidentifikasi angka 1 hingga 10 dengan benar dan memahami susunannya. Rendahnya pengetahuan tersebut mungkin disebabkan oleh tata cara pembelajaran yang masih terlalu tradisional, kurangnya variasi media yang dapat menarik minat anak, dan strategi pengajaran yang belum maksimal. Strategi yang lebih menarik dan imajinatif diperlukan untuk pemecahan masalah tersebut dan perlu membuat konsep bilangan yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Di satu sisi, salah satu pilihan untuk meningkatkan kemampuan identifikasi bilangan 1-10 pada anak usia dini ini adalah penggunaan media *loose part* dan teknik atau metode demonstrasi. Dengan menggunakan teknik demonstrasi, pendidik dapat menggambarkan secara langsung langkah-langkah dalam mengajar anak dalam mengenal angka, sehingga memudahkan anak dalam memahami dan menggunakan ilmu yang diperoleh. Anak dapat belajar secara eksploratif dengan mengamati, mengorganisasikan, dan mengelompokkan bagian-bagian *loose part* berbahan plastik, seperti tutup botol, kancing baju, atau benda lain yang dapat dimanipulasi sesuai dengan angka-angka yang dipelajarinya, namun yang digunakan pada kajian ini adalah *loose part* berbahan plastik, misalnya tutup botol.

Di sisi lain, salah satu konsep matematika awal yang diperlukan oleh anak adalah meliputi konsep matematika anak usia dini yaitu klasifikasi atau pengelompokan. Klasifikasi menjadikan anak-anak memiliki kemampuan dalam mengkategorikan dan mengidentifikasi ciri-ciri ilmiah dari sebuah pengetahuan atau informasi baru. Klasifikasi merupakan salah satu pembelajaran berhitung untuk anak usia dini yang meliputi kemampuan dalam memilih dan memilah atau mengelompokkan dan juga menentukan persamaan serta perbedaan dari sejumlah benda, seperti persamaan warna, ukuran, bentuk atau berdasarkan fungsi dan pola yang sistematis.

Kemampuan mengklasifikasi anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain konstruktif sifat padat dengan menggunakan media balok Cuisenaire misalnya. Beragam metode dan media pembelajaran merupakan hal yang harus dihadirkan oleh guru agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini

dikarenakan penggunaan media pembelajaran bagi anak usia dini dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Pramitasari & Nurfitriah, 2024: 49).

Telah disinggung bahwa salah satu keterampilan dasar utama dalam pendidikan anak usia dini adalah pengenalan angka. Selain membantu anak memahami ide-ide matematika, kemampuan ini menumbuhkan pemikiran logis dan kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak berusia 5-6 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif, yaitu anak dapat mulai mengidentifikasi dan memahami konsep bilangan dengan lebih jelas. Meski demikian, anak pada usia ini tetap memerlukan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kepribadiannya, khususnya melalui aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan masalah dari hasil observasi di lapangan, yaitu di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang, maka perlu diadakan penelitian mengenai peningkatan keterampilan mengenal bilangan 1-10 dengan metode demonstrasi melalui media *loose part* berbahan plastik pada anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan metode demonstrasi melalui media *loose part* berbahan plastik, diharapkan anak-anak akan tertarik untuk mengenal bilangan 1-10, sehingga anak-anak dapat meningkatkan keterampilan dalam mengenal bilangan 1-10. Pentingnya penelitian tersebut, karena berdasarkan data yang diperoleh dari dokumen semester genap tahun pelajaran 2023/2024, dari 15 anak diperoleh nilai: 1) anak yang memperoleh bintang 4 hanya 6 orang atau 40,00%; 2) anak yang memperoleh bintang 3 ada 7 orang atau 46,67%; dan 3) anak yang memperoleh bintang 2 ada 2 orang atau 13,13% (Dokumen TK Aisyiyah Kauman, 2024).

Mengacu pada kemampuan anak terkait dengan pengenalan matematika awal atau mengenal lambang bilangan pada anak, maka peneliti memandang penelitian sangat penting dilakukan. Salah satu yang digunakan adalah melalui penerapan metode demonstrasi, karena dengan demonstrasi guru akan mendemonstrasikan atau mempraktikkan cara menghitung benda yang digunakan sebagai *loose part*, dalam hal ini media yang digunakan adalah tutup botol berbahan plastik agar dapat menarik perhatian anak. Melalui pembelajaran dengan metode demonstrasi dengan

media *loose part* tutup botol berbahan plastik ini diharapkan akan dapat ditingkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang dalam mengenal bilangan berupa angka 1–10. Melalui pembelajaran ini pula, anak-anak akan lebih mudah memahami dan menyusun angka-angka dengan lingkungan belajar yang dinamis serta menyenangkan. Selain itu, harapannya keterampilan matematika pada anak-anak akan mengalami peningkatan secara signifikan, dan anak-anak dapat termotivasi serta mengalami kegembiraan dalam suasana belajar yang berakibat pada peningkatan pemahaman materi mengenal bilangan 1-10. Sedangkan dari sisi guru, selain mendorong untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang bahagia dan mendorong tumbuh kembang anak secara optimal, penelitian ini akan berdampak positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran anak usia dini. Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian ini ditetapkan suatu judul: "Peningkatan Keterampilan Mengenal Bilangan 1-10 dengan Metode Demonstrasi melalui Media *Loose Part* Berbahan Plastik pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Kauman Batang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Masih adanya sebagian anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Kauman dalam mengenal angka 1–10 termasuk dalam kriteria rendah atau mulai berkembang.
2. Belum seluruhnya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menerapkan metode dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan.
3. Belum seluruhnya guru memiliki inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran yang dapat membuat anak termotivasi dan tertarik pada materi pembelajaran.
4. Perlunya pengembangan metode dan media oleh guru dalam proses pembelajaran, agar dapat menaik minat dan perhatian anak pada materi yang diberikan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis melalui identifikasi masalah yang dikemukakan, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan: Bagaimana penerapan metode demonstrasi melalui media *loose part* berbahan plastik dapat meningkatkan keterampilan mengenal bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang?

D. Tujuan Penelitian

Menngacu pada rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan metode demonstrasi melalui media *loose part* berbahan plastik dalam meningkatkan keterampilan mengenal bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan studi tentang strategi pengajaran yang efisien untuk keterampilan numerik, khususnya pengenalan angka 1-10 pada anak usia dini. Selain penelitian ini memberikan keuntungan teoritis bagi kemajuan pendidikan anak usia dini. Lebih lanjut, penelitian ini juga mendukung gagasan bahwa pembelajaran berbasis bermain melalui media *loose part* berbahan plastik mampu meningkatkan kapasitas penyerapan anak dan memperkuat teknik pembelajaran interaktif. Penelitian ini juga berfungsi sebagai landasan untuk penyelidikan masa depan terhadap media terkait atau pendekatan alternatif dalam peningkatan pemahaman anak-anak terhadap ide-ide matematika dasar.

2. Secara Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi anak, orang tua, guru dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Anak

Melalui strategi pengajaran yang menarik dan interaktif, penelitian ini diharapkan mampu membantu anak menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi angka 1–10. Anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan pendekatan demonstrasi melalui media *loosepart* berbahan plastik, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman konsep mengenal bilangan atau angka 1-10.

b. Bagi Orang Tua

Temuan penelitian ini mengajarkan kepada orang tua tentang pentingnya strategi pembelajaran berbasis bermain dalam mendorong perkembangan keterampilan mengenal bilangan atau angka pada anak. Melalui aktivitas yang menarik dan sederhana, orang tua dapat menggunakan strategi serupa di rumah dalam pendampingan belajar lebih memahami angka.

c. Bagi Guru

Diharapkan guru memiliki pendekatan lain dalam mengajar pengenalan angka dari hasil penelitian ini. Anak-anak lebih terlibat dan lebih mungkin mengingat informasi ketika guru menggunakan metode atau teknik demonstrasi dengan media *loose part* berbahan plastik untuk menciptakan lingkungan belajar yang imajinatif dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian di masa depan, khususnya dalam penciptaan strategi atau media pengajaran alternatif untuk keterampilan mengenal angka pada anak usia dini. Penelitian di masa depan dapat menyelidiki format media yang berbeda dengan metode atau teknik terkait, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap ide-ide dasar matematika.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini berisi penelitian relevan sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan, selengkapnya dikemukakan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tresno Putri Maulia pada tahun 2024 Universitas Raden Mas Said Surakarta dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Media *Loose Parts* Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali” . penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data dilakukan tes lisan, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek yang diamati anak kelompok A yang berjumlah 12 anak, 7 anak laki-laki, 5 anak perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak Kelompok A TK Pertiwi Guwokajen Sawit Boyolali menggunakan media *loose parts* dari kondisi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Githa Amalia pada tahun 2023 Universitas Negeri Rade Intan Lampung dengan judul “Penggunaan Media *Losse Part* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Huda Bandung Kabupaten Pringsewu”. Penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, subyek penelitiannya yaitu anak di kelas B usia 5-6 tahun TK Nurul Huda Bandung Baru Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu, dengan subjek penelitian berjumlah 22 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak 5-6 tahun di TK Nurul Huda Bandung Kabupaten Pringsewu.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tirani Putri tahun 2023 Universitas

Muhammadiyah Surakarta (UMS) dengan judul “Peningkatan Pemahaman Angka 1-10 melalui Penggunaan Media *Loose Parts* Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Salatiga”. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data dilakukan dokumentasi dan observasi. Subyek yang diamati anak kelompok A yang berjumlah 18 anak, 7 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Salatiga setelah digunakan media *loose parts* dari kondisi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Grina Purnamawati pada tahun 2023 Universitas PGRI Semarang dengan judul “Penggunaan Media *Losse Part* dalam Peningkatan Pemahaman Angka 1-10 di TK Nurul Huda Kendal”. Penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, subyek penelitiannya yaitu anak di kelas B usia 5-6 tahun TK Nurul Huda Kendal, dengan subjek penelitian berjumlah 20 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan dan pemahaman angka 1-10 bagi anak di TK Nurul Huda Kendal.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sawiji Eka Saputri tahun 2023 Universitas Peradaban Tegal dengan judul “Peningkatan Pemahaman Angka 1-10 melalui Penggunaan Media *Loose Parts* Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Balapusuh”. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengguakan dokumentasi dan observasi. Subyek yang diamati anak kelompok A yang berjumlah 21 anak, 10 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Balapueuh setelah digunakan media *loose parts* dari kondisi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II.

Persamaan dari penelitian relevan di atas yaitu sama-sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, dengan waktu penelitian yang

dilakukan oleh peneliti sebelumnya beragam yaitu tahun 2023 dan tahun 2024, sedangkan perbedaannya penelitian yang peneliti lakukan memodifikasi dari penelitian sebelumnya, sehingga penelitian yang peneliti lakukan mengangkat masalah: "Peningkatan Keterampilan Mengenal Bilangan 1-10 dengan Metode Demonstrasi melalui Media *Loose Part* Berbahan Plastik pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang".

B. Landasan Teori

1. Bilangan 1-10

a. Pengertian Bilangan 1-10

Bilangan adalah dasar dari konsep matematika mengenai jumlah dari banyaknya benda pada saat melakukan perhitungan. Ketika anak telah menguasai konsep bilangan, maka dapat dipastikan mampu dalam memahami materi berhitung akan mudah dipahami oleh anak. Bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya (Kusuma & Amir, 2022: 21), dalam kajian ini adalah bilangan 1-10.

Dikemukakan bahwa konsep bilangan merupakan landasan untuk mengembangkan kemampuan matematika serta menyiapkan anak untuk melanjutkan pendidikan berikutnya, yaitu di Sekolah Dasar (SD). Pemahaman anak terhadap konsep bilangan atau angka 1-10 merupakan kemampuan anak dalam menghitung jumlah suatu objek, menulis simbol dari jumlah objek yang telah dihitung dan kemampuan dalam mengelompokkan jumlah suatu objek berdasarkan "lebih banyak, lebih sedikit dan sama (Putri et al., 2022: 27). Matematika adalah salah satu cabang dari banyaknya cabang ilmu yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Matematika pada anak usia dini ialah upaya pemberian rangsangan terhadap otak anak dengan

harapan agar anak mampu berpikir logis dan sistematis (Faidah et al., 2021: 28).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikemukakan bahwa konsep bilangan atau angka 1-10 adalah pondasi penting dalam pengembangan kemampuan matematika dan persiapan anak untuk pendidikan selanjutnya. Pemahaman konsep bilangan atau angka mencakup kemampuan anak dalam menghitung jumlah objek, menuliskan simbol jumlah tersebut, serta mengelompokkan objek berdasarkan kategori seperti "lebih banyak," "lebih sedikit," dan "sama". Pembelajaran matematika pada anak usia dini bertujuan untuk merangsang otak agar anak mampu berpikir logis dan sistematis, sehingga mendukung perkembangan kognitifnya. Dapat pula dikemukakan bahwa bilangan atau angka merupakan dasar penting dalam konsep matematika, berkaitan dengan jumlah benda dalam perhitungan. Penguasaan konsep bilangan memudahkan anak memahami materi berhitung dan menjadi landasan untuk mempelajari konsep matematika awal bagi kepentingan pendidikan jenjang selanjutnya, seperti SMP, SMA/ sederajat, bahkan sampai Perguruan Tinggi.

b. Penguasaan Bilangan 1-10

Kemampuan mengenal lambang bilangan dalam bentuk angka 1-10 merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang yang mewakili jumlah benda yang dapat di hitung. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran ditingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selayaknya diberikan terhadap anak sesuai dengan perkembangannya. Pengenalan lambang bilangan diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat

mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal (Indayani, 2020: 34).

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, bahwa pentingnya mengenalkan lambang bilangan atau angka 1-10 pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu dengan spontan.

Dapat disimpulkan bahwa mengenalkan simbol bilangan pada anak sangat penting untuk perkembangan kognitifnya. Ini membantu anak-anak berpikir logis, beradaptasi dengan lingkungan sosial, meningkatkan akurasi dan konsentrasi, memahami konsep ruang dan waktu, serta mendorong kreativitas dan imajinasi, sehingga mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut.

c. Tahap Mengenal Bilangan 1-10

Pengenalan lambang bilangan 1-10 harus mampu dikuasai anak agar memudahkan anak dalam mengenal bilangan sebelum anak memasuki pada jenjang selanjutnya. Setidaknya terdapat 3 (tiga) tahap dalam pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini. Menurut teori Piaget yang

didukung oleh Brunner (dalam Mas'udah, 2016: 78); ketiga tahapan pengenalan bilangan 1-10 tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tahap Penguasaan Konsep

Sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret. pemahaman atau pengertian pada tahap ini diperoleh anak dengan bereksplorasi menghitung segala macam benda yang dapat dihitung. Dalam hal ini anak membutuhkan bimbingan guru untuk menghitung. Misalnya didepan anak terdapat 3 (tiga) buah balok, maka guru mengarahkan anak untuk menghitung jumlah balok dengan benar.

2) Tahap Transisi

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari pengertian konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda konkret masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda.

3) Tahap Lambang

Tahap lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Anak sudah berminat tanpa paksaan saat diberi kesempatan berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan lainnya. Misalnya lambang 5 (lima) untuk menggambarkan konsep bilangan lima, hijau untuk menggambarkan konsep warna. Pada tahap ini anak sudah benar-benar memahami, mengetahui, mampu menyebutkan bilangan.

Lebih lanjut dikemukakan oleh Adminpintarharati (2022: 76) yang menyatakan “Konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia 3-6 tahun adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, yang berarti lebih dari sekedar berhitung”. Pengembangan kepekaan konsep bilangan pada anak usia 3-6 tahun dapat dilakukan melalui 3 (tiga) tahap yaitu :

- 1) Menghitung, tahapan awal menghitung pada anak adalah menghitung melalui hapalan atau membilang.

- 2) Hubungan satu-satu, maksudnya adalah menghubungkan satu, dan hanya satu angka dengan benda yang berkaitan.
- 3) Menjumlah, membandingkan dan simbol angka.

Pengenalan simbol bilangan pada anak usia dini penting untuk persiapan pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik suatu simpulan tentang pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini penting untuk persiapan pendidikan lanjut. Proses ini melibatkan 3 (tiga) tahap: penguasaan konsep dengan benda konkret, transisi ke pengenalan lambang abstrak, dan tahap lambang yaitu memahami dan menyebutkan angka. Pengembangan kepekaan bilangan meliputi menghitung, menghubungkan angka dengan benda, serta menjumlah dan mengenal simbol angka. Proses ini harus dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan perkembangan anak.

d. Indikator Mengenal Bilangan 1-10

Menurut Faidah et al. (2021: 65); ada beberapa indikator dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.
- 2) Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
- 3) Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Berdasarkan ketiga indikator dalam pengenalan lambang bilangan pada anak sejak dini penting untuk dilakukan, dengan dilakukannya pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1-10 diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam memahami konsep matematika di jenjang Pendidikan berikutnya. Pengenalan lambang bilangan pada anak harus dilakukan dengan cara yang sesuai, agar mudah dipahami oleh anak.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, alat atau media yang digunakan, waktu, tempat serta teman bermain bagi anak, tidak lupa juga harus

memperhatikan tahap perkembangan anak didiknya. Menurut Damayanti (2015: 110), kegiatan pembelajaran matematika di TK/PAUD adalah: 1) mencocokkan; 2) angka dan hitungan; 3) mengelompokkan dan menggolongkan; 4) perbandingan; 5) bentuk; 6) ruang; 7) pembelajaran tentang pola; 8) pengukuran; dan 9) lambang bilangan. Dalam kegiatan mengenal lambang bilangan anak dapat melihat banyaknya angka di sekitarnya, maka anak diberi pemahaman dalam mengenal lambang bilangan, urutan nomor bilangan dan kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan (angka 1 untuk satu objek/benda).

Berdasarkan uraian di atas, salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak dalam matematika permulaan dapat berupa membilang atau menyebut bilangan dari 1–10. Kegiatan dalam matematika permulaan berupa mengenal angka dan hitung merupakan kegiatan persiapan untuk berhitung. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran harus tetap memperhatikan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Apalagi pada anak TK/PAUD adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dasar 1-10.

Dapat ditarik suatu simpulan bahwa pentingnya mengenalkan simbol bilangan pada anak usia 5-6 tahun agar siap memahami konsep matematika pada tingkat selanjutnya. Indikator kemampuan ini antara lain kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, dan mencocok bilangan dengan lambangnya. Pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang tepat agar anak mudah memahaminya.

e. Cara dan Langkah Pembelajaran Bilangan 1-10

Anak TK belum mampu memahami berhitung dasar sebagai matematika permulaan secara maksimal. Anak-anak hanya menirukan orang yang ada di sekitarnya. Misalnya anak-anak menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Menurut Sedarmayanti (2016: 87); strategi dalam pembelajaran kemampuan matematika permulaan pada anak TK/PAUD dapat dilakukan dengan cara: 1) menghitung jari; 2) menghitung benda–benda; 3)

berhitung sambil berolah raga; 4) berhitung sambil bernyanyi; 5) menghitung di atas sepuluh; 6) menulis angka; 7) memasang angka; dan 8) membandingkan angka. Adapun salah satu langkah–langkah hitung dasar yang dibahas dalam kajian ini adalah menghitung benda–benda, yaitu hitung dasar 1-10 dengan media *loose parts* berbahan plastik.

Matematika permulaan digunakan anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Hitung dasar satu, dua, tiga dan seterusnya, yang pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya, hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Hal itu dapat diamati pada saat anak usia dua tahun menghitung benda (Sujanto, 2018: 31). Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya.

f. Jenis Bilangan 1-10

Jenis atau macam pembelajaran pada matematika permulaan yang berisi angka dasar 1-10 dapat diberikan kepada anak melalui beberapa cara, diantaranya adalah: 1) membilang dengan jari; 2) membilang benda-benda; 3) membilang sambil berolah raga; 4) membilang sambil bernyanyi; dan 5) membilang di atas sepuluh (Depdiknas, 2017: 24). Dari kelima model tersebut dapat dijelaskan satu per satu sebagai berikut.

1) Membilang dengan jari

Anak berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya, karena dianggap paling mudah dan efektif. Dengan menggunakan jari-jari yang dimiliki, konsep bilangan akan lebih mudah dipahami anak, karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang. Hal ini perlu dilatihkan sejak

usia dini agar anak terampil membilang dengan jari tangannya. Sebagai contoh guru dapat menanyakan berapa banyaknya jari tangan kirimu, menanyakan berapa jumlah jari tangan kananmu, kemudian menanyakan keseluruhan jumlah jari tangan yang dimiliki. Untuk memantapkan jawaban anak, guru mengajak anak untuk menghitung bersama-sama banyaknya jari tangan kiri dan tangan kanan. Setelah itu anak diminta untuk mencoba sendiri menghitung banyaknya jari tangan kanan dan kiri anak.

2) Membilang benda-benda

Guru dan orang tua dapat melatih anak menghitung benda yang ada di sekitar anak baik itu di rumah, di jalan, maupun di sekolah. Benda yang ada di rumah misalnya banyaknya kursi tamu, meja, pintu dan sebagainya. Benda yang ada di jalan, misalnya banyaknya roda mobil, roda motor, dan sebagainya.

3) Membilang sambil berolahraga

Anak diminta membuat lingkaran kemudian guru menyuruh anak untuk membilang 1-10 secara bergantian sampai semua anak mendapat nomor. Setelah itu guru menyuruh untuk mengingat nomor dari masing-masing anak, sehingga waktu guru membilang anak bisa menyebutkan sesuai dengan nomornya. Dilanjutkan dengan lari keliling lingkaran, kemudian guru menyebut nomor misalnya berdua, bertiga, berempat, dan seterusnya. Anak akan melaksanakan perintah guru. Di sini sambil berolahraga konsep membilang dapat tertanam dalam diri anak.

4) Membilang sambil bernyanyi

Sambil bernyanyi anak dikenalkan dengan konsep bilangan misalnya dengan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya: lagu aku sayang ibu.

5) Membilang di atas sepuluh

Biasanya anak akan mengalami kesulitan menghitung diatas sepuluh, yaitu pada bilangan sebelas. Untuk bilangan 12-19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas”, namun untuk sebelas ada pengecualian, yaitu tidak satu-belas melainkan sebelas, di sini “se” artinya satu, maka guru perlu memperkenalkan polanya. Setelah anak mengetahuinya polanya, maka anak akan mahir dalam menghitung sendiri.

2. Metode Demonstrasi

a. Pengertian Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik (Hamalik, 2015: 33). Demonstrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif, sebab membantu anak didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta (data) yang benar. Demonstrasi yang dimaksud ialah suatu metode mengajar yang memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu. Dengan metode demonstrasi, proses penerimaan peserta didik terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Juga peserta didik dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan selama pelajaran berlangsung.

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topik bahasan (Harsono, 2019: 44). Menurut Sardiman (2019: 31); metode demonstrasi adalah suatu cara penyampaian materi dengan memperagakan suatu proses atau kegiatan.

Pengertian metode demonstrasi Swastika (2019: 108) adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik atau cara guru dalam mengajar dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk yang sebenarnya maupun tiruan melalui penggunaan berbagai macam media yang relevan dengan pokok bahasan untuk memudahkan siswa agar kreatif dalam memahami materi.

b. Tujuan Metode Demonstrasi

Depdiknas (2015: 68) mengemukakan bahwa tujuan penerapan metode demonstrasi adalah untuk memperjelas pengertian konsep dan memperlihatkan cara melakukan atau proses terjadinya sesuatu seperti dikemukakan berikut.

- 1) Mengajar peserta didik tentang suatu tindakan, proses atau prosedur keterampilan, keterampilan fisik dan motorik;
- 2) Mengembangkan kemampuan pengamatan pendengaran dan penglihatan para peserta didik secara bersama-sama; dan
- 3) Mengkonkritkan informasi yang disajikan kepada peserta didik.

Dengan kata lain, metode demonstrasi dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar dan pemahaman pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi, yaitu pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik, sehingga dengan menggunakan metode demonstrasi banyak kelebihan yang akan diperoleh. Adapun tujuan penggunaan metode demonstrasi menurut Brus (2015: 95) adalah sebagai berikut.

- 1) Mengajarkan suatu proses atau prosedur yang harus dimiliki peserta didik atau dikuasai peserta didik;
- 2) Mengkongkritkan informasi atau penjelasan kepada peserta didik; dan
- 3) Mengembangkan kemampuan pengamatan, pendengaran dan penglihatan para peserta didik secara bersama-sama.

Berdasar beberapa tujuan dari penggunaan metode demonstrasi, maka dapat diberikan penjelasan bahwa metode demonstrasi biasanya berkenaan dengan tindakan-tindakan atau poses yang harus dilakukan, misalnya proses mengatur sesuatu, poses mengerjakan dan menggunakan, komponen-komponen yang membentuk sesuatu perbandingan suatu cara dengan cara lain dan untuk mengetahui atau melihat kebenaran sesuatu.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi

1) Kelebihan metode demonstrasi

Menurut Dimiyati (2019: 55); beberapa kelebihan metode demonstrasi adalah sebagai berikut.

- a) Perhatian murid dapat dipusatkan;
- b) Dapat membimbing peserta didik ke arah berpikir yang sama;
- c) Ekonomis dalam jam pelajaran;
- d) Peserta didik lebih mendapatkan gambaran yang jelas dari hasil pengamatan;
- e) Persoalan yang menimbulkan pertanyaan dapat di perjelas pada saat proses demonstrasi.

Adapun menurut Sardiman (2014: 88); kelebihan dari penggunaan metode demonstrasi adalah sebagai berikut.

- a) Terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan;
- b) Proses pembelajaran akan lebih menarik;
- c) Dengan cara mengamati secara langsung peserta didik akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan.

Secara garis besar metode demonstrasi mempunyai 4 (empat) kelebihan, yaitu: 1) dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkrit, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat); 2) peserta didik lebih muda memahami apa yang dipelajari; 3) proses pengajaran lebih menarik; dan 4) peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.

2) Kelemahan metode demonstrasi

Menurut Dimiyati (2014: 57); selain mempunyai kelebihan, metode demonstrasi juga memiliki kekurangan atau kelemahan, sebagai berikut.

- a) Derajat visibilitasnya kurang, kadang terjadi perubahan tidak terkontrol;
- b) Memerlukan alat-alat khusus yang terkadang alat itu sukar di dapat;
- c) Tidak semua hal dapat didemonstrasikan di dalam kelas;
- d) Kadang demonstrasi di dalam kelas beda dengan demonstrasi dalam situasi nyata; dan
- e) Memerlukan ketelitian dan kesabaran

Adapun menurut Sardiman (2014: 90); kelemahan atau kekurangan dalam penggunaan metode demonstrasi adalah sebagai berikut.

- a) Demonstrasi akan menjadi metode yang kurang tepat apabila alat-alat yang didemonstrasikan tidak memadai atau tidak sesuai kebutuhan;
- b) Demonstrasi menjadi kurang efektif apabila tidak diikuti dengan sebuah aktivitas dimana siswa sendiri dapat ikut bereksperimen dan tidak dapat menjadikan aktivitas itu sebagai pengalaman yang berharga; dan
- c) Tidak semua hal dapat didemonstrasikan di dalam kelas

Berdasarkan penjelasan kekurangan dalam penggunaan metode demonstrasi adalah: 1) memerlukan keterampilan guru secara khusus; 2)

memerlukan waktu yang banyak; dan 3) memerlukan kematangan dalam perancangan atau persiapan.

d. Aspek Penting dan Pengembangan Penggunaan Metode Demonstrasi

Menurut Dimiyati (2019: 99); aspek yang penting dalam penggunaan metode demonstrasi adalah sebagai berikut.

- 1) Demonstrasi akan menjadi metode yang tidak wajar apabila alat yang didemonstrasikan tidak bisa diamati dengan seksama oleh peserta didik, misalnya alatnya terlalu kecil atau penjelasannya tidak jelas.
- 2) Demonstrasi menjadi kurang efektif bila tidak diikuti oleh aktivitas jika peserta didik sendiri dapat ikut memperhatikan dan menjadi aktivitas sebagai pengalaman yang berharga; dan
- 3) Tidak semua hal dapat didemonstrasikan di kelas karena sebab alat-alat yang terlalu besar atau yang berada di tempat lain yang tempatnya jauh dari kelas.

Adapun pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini melalui metode demonstrasi adalah, di dalam kegiatan anak usia dini, banyak jenis kegiatan yang tidak cukup dimengerti oleh anak apabila hanya disampaikan dengan penjelasan verbal, tetapi perlu penjelasan dengan cara memperlihatkan suatu cara kerja berupa tindakan/gerakan. Misalnya, dalam kegiatan keterampilan yang berupa melipat, membentuk, dan menggunting.

Demonstrasi dapat dilakukan sebagai improvisasi maupun dirancang terlebih dahulu. Keduanya sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Metode demonstrasi yang dipadukan dengan metode penemuan misalnya, memungkinkan guru membimbing anak menemukan hal-hal baru berdasarkan praduga atau hipotesis yang disusun oleh anak. Dari hasil pembuktian itu anak akan dapat menarik kesimpulan yang berlaku secara umum. Anak-anak membuat praduga dengan menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya dan mengujinya pada kegiatan demonstrasi tersebut.

Demonstrasi dapat pula dipadukan dengan metode ekspositorik. Dalam metode ekspositorik guru menyajikan informasi kepada anak dengan cara menjelaskan melalui buku, film atau slide. Guru menjelaskan kepada anak apa yang diharapkan terjadi apabila guru melakukan tindakan tertentu. Metode demonstrasi bisa juga dilakukan melalui dramatisasi. Dramatisasi banyak dipergunakan dalam bidang bahasa maupun sosial. Berdasarkan hasil penelitian, baik demonstrasi murni (menjelaskan, menunjukkan, mengerjakan) maupun demonstrasi sebagai kegiatan dramatisasi merupakan kegiatan yang efektif bagi anak usia dini. Pembelajaran dikatakan efektif bila guru dapat membimbing anak memasuki situasi yang memberikan pengalaman yang menimbulkan kegiatan belajar pada anak.

3. *Loose Parts* Berbahan Plastik

a. Pengertian *Loose Parts*

Loose part adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam, artinya bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Jadi media ini bisa digunakan dan dibentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing anak, maka tak heran jika *loose part* dapat membantu mengekspresikan kreativitas tanpa batas. Bahan-bahannya pun juga ada yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak (Rahardjo, 2019: 32).

Contoh: jika seorang anak mengambil tutup botol berbahan plastik dan mulai bermain dengan tutup botol tersebut, kemungkinan tutup botol itu bisa menjadi apa pun yang diinginkan anak sesuai dengan majinasi, kreativitas, rasa ingin tahu, keinginan, dan kebutuhannya. Dengan demikian *loose part* berbahan plastik, maka akan mengantarkan anak pada kegiatan eksplorasi alami dari dirinya sendiri tanpa paksaan atau perintah orang lain. Tentu hal ini sangat bagus untuk perkembangan anak. Namun, tentu saja

guru memainkan peran penting dalam mempersiapkan, membimbing, dan mendokumentasikan selama proses pembelajaran. Kajian ini *loose part* berbahan plastik berasal dari tutup botol bekas dengan 3 (tiga) warna, yaitu merah, hijau, dan biru.

Contoh bahan *loose parts* lainnya bisa seperti: bisa kerikil, sedotan, palstik, pasir, kain, ranting, kayu, kertas, daun, bunga, tali, kulit buah atau sayur, cangkang dan biji-bijian, botol bekas dan masih banyak lagi bahan *loose parts* yang lainnya. Anak dapat membangun atau membuat suatu kegiatan melalui imajinasi anak dengan bahan-bahan yang telah tersedia, namun focus kajian ini hanya pada *loose parts* berbahan plastik berupa tutup botol.

Sedangkan *loose parts* yang dilihat dari bahannya dapat berupa bahan alami maupun sintesis contohnya: batu, tunggul, pasir, kerikil, kain, ranting, kayu, palet, bola, ember, keranjang, krat, kotak, kotak, batang kayu, batu, bunga, tali, ban, bola, cangkang dan biji polong, tutup botol. Anak dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia.

Media *loose parts* pada umumnya dapat meningkatkan berbagai aspek dalam diri anak dan juga melatih anak berpikir secara kritis dan membangun cara berpikir logis. Dengan menggunakan media *loose parts* untuk anak usia dini, maka kemampuan anak meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman dalam bermain dengan imajinasinya, karena metode *loose parts* tidak mengenal benar dan salah dan perangkatnya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Syafi'i & Dianah, 2021: 43), dalam hal ini *loose parts* yang digunakan berbahan plastik berupa tutup bokot.

b. Prosedur Bermain *Loose Parts*

Menurut Rahardjo (2019: 34); ada beberapa langkah sebagai prosedur dalam permainan *loose parts* sebagai media pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Sesekali ajak anak belajar di luar kelas, belajar tak melulu harus di dalam kelas, sesekali ajaklah anak untuk ke luar kelas mengeksplorasi apa yang ada di lingkungannya. Hal juga juga dapat menghindari kerumunan anak di dalam kelas. selain itu ada banyak bahan yang dapat mereka temukan untuk mereka eksplorasi, misalnya: pasir, ranting, kayu, rumput, lumut, daun, bunga, biji pinus, jarum pinus, biji, kerang, kulit kayu, kerikil, tutup botol bekas, dan sebagainya.
- 2) Pertimbangkan keamanan anak saat bermain, walaupun anak-anak dibebaskan untuk bereksplorasi namun tetap memperhatikan dan mengutamakan keselamatan anak, misalnya memastikan bahwa area yang akan dikunjungi anak bebas dari pecahan kaca, benda-benda tajam maupun kemungkinan berbahaya lainnya.
- 3) Berikan kebebasan untuk bereksplorasi, keutamaan *loose part* akan di dapatkan anak apabila guru tidak mendikte dalam cara penggunaan, artinya apapun yang dibuat anak adalah atas inisiatifnya sendiri, bukan karena perintah guru. Oleh karena sebaiknya jangan batasi kreativitas anak dalam penggunaan bahan yang ia gunakan dalam bermain atau memaksakan pembelajaran sesuai keinginan guru.

c. Fungsi dan Tujuan Bermain *Loose Parts*

Fungsi dari bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses belajar untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan menyenangkan. Bermain juga penting bagi anak meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak seperti: nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, serta seni (Damayanti, 2015: 112). Melalui bermain *loose parts* anak dapat mengekspresikan kreatifitasnya, merasakan objek dan tantangan

dalam menemukan sesuatu dengan cara yang baru sehingga semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Anak TK sebagai peniru yang ulung dan pembelajar aktif dimana anak tersebut membangun pengetahuan melalui bermain dan selalu aktif menggali pengetahuan-pengetahuan baru serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Guna mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan *loose parts* dari tutup botol.

Lebih tegas (Rahardjo, 2019: 35) mengemukakan bahwa dengan media *loose parts* dapat meningkatkan beberapa fungsi pada organ tubuh anak. Bermain *loose parts* dapat meningkatkan fungsi panca indera. Metode bermain menggunakan *loose parts* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh inderanya. Jadi dengan menggunakan media *loose parts*, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai bahan. Dengan bermain *loose parts* anak usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru.

Selain fungsi tersebut, tujuan pembelajaran dengan media bahan *loose parts* adalah anak-anak akan menjadi lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan loose part yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan

sebagai bahan untuk bermain dan berkreaitivitas merakitnya menjadi barang yang berguna.

Melalui *loose part* ini, anak akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai bahan yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, guru atau orang tua harus mampu memberikan stimulus menggunakan bahan dan alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan anak, menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang selalu mencintai dan menghargai lingkungan.

d. Manfaat Bermain *Loose Parts*

Depdiknas (2017: 27) mengemukakan bahwa manfaat dari bermain *loose parts* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Kebebasan dalam pemilihan bahan

Bahwa bagian lepas pada bahan yang disediakan memberikan banyak pilihan bahan untuk anak-anak, jadi alat dan bahan main yang disiapkan guru hendaknya bervariasi yang mampu mengcover masing-masing minat anak.

2) Kebebasan selama proses pembelajaran

Loose parts membebaskan anak-anak selama proses pembuatan suatu produk. Guru hanya memberikan semangat atau sebagai fasilitator sekaligus motivator bagi anak, seperti mengatakan “bisakah kamu membuat kupu-kupu sendiri” atau “mari kita membuat menara” tetapi selama proses berlangsung guru tidak mencontohkan langkah-langkah pembuatannya kepada anak-anak. Ini bertentangan dengan praktik kelas umum yang sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari bahwa sering kali guru mengatur atau memerintahkan anak untuk membuat sesuatu

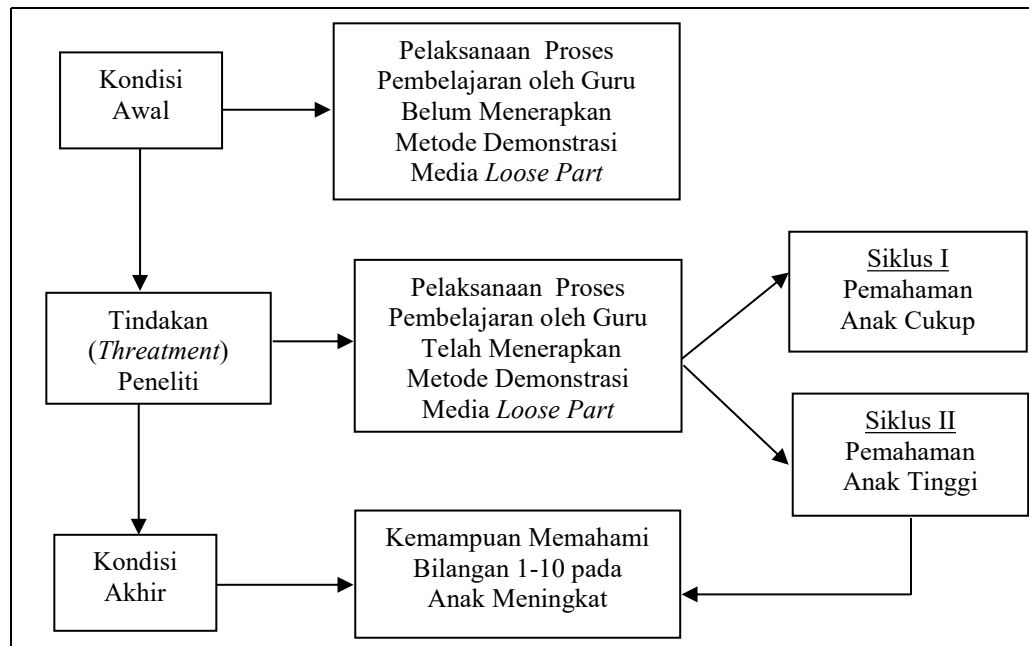
berdasarkan keinginannya sendiri tanpa mempertimbangkan minat anak dalam membuat suatu karya. Guru yang baik adalah guru yang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bereksplorasi berdasarkan imajinasinya masing-masing, bukan terikat dengan langkah-langkah yang telah dicontohkan.

3) Kebebasan hasil produk

Kebebasan hasil produk akhir, *loose part* memungkinkan variasi hasil produk yang dibuat oleh anak-anak. Bagian yang lepas memberi anak kebebasan untuk membuat karya mereka sendiri. Tidak ada kewajiban bagi anak untuk membuat suatu karya yang harus persis sama dengan apa yang dicontohkan oleh guru. Mengapa demikian? Karena hal itu akan menghambat kreativitas anak, menghambat daya pikir maupun imajinasi sang anak. Oleh karena itu bebaskan mereka untuk berkarya sendiri. Hargai apapun bentuk karya yang dihasilkan oleh anak.

C. Kerangka Pikir

Pentingnya meningkatkan keterampilan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun melalui metode demonstrasi dengan media *loose parts* berbahan plastik di TK Aisyiyah Kauman Batang. Pembelajaran angka merupakan dasar penting dalam perkembangan kognitif anak, namun seringkali menghadapi tantangan dalam efektivitas metode pengajaran tradisional. Metode demonstrasi dengan media *loose part* berbahan plastik dipilih karena dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, mendorong eksplorasi, kreativitas, aman, dan pemahaman konkret. Penelitian dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan beberapa siklus untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dan menyusun rekomendasi bagi guru agar dapat diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Berdasar penjelasan tersebut, alur kerangka pikir penelitian ini seperti pada bagan berikut.



Gambar 2.1: Bagan Kerangka Pikir.

D. Hipotesis Tindakan

Menurut pendapat Hadi (2019: 108), hipotesis adalah dugaan jawaban yang mungkin benar dan mungkin salah. Pendapat lain, hipotesis merupakan jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga hipotesis perlu dibuktikan kebenarannya (Arikunto, 2019: 122). Dari kedua pendapat tersebut dapat dikemukakan, hipotesis adalah dugaan jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga harus dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: "Melalui metode demonstrasi dengan media *loose part* berbahan plastik dapat meningkatkan keterampilan mengenal bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Kauman Kabupaten Batang".