

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses kemampuan berpikir individu menghubungkan, menilai dan menimbang suatu peristiwa yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandakan bahwa seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Susanto, 2012:47).

Menurut Mansur (2007:34), perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tersebut. Dalam perkembangan kognitif mencakup peningkatan kemampuan simbol abstrak dimanipulasi lingkungan dalam peningkatan kemampuan memahami memori dan berpikir.

Perilaku kognitif tertuang dalam sebuah proses yang dimana individu mengenal lingkungannya yang kemudian menjadikannya sebagai perbendaharaan psikis yang diperlukan dalam mengkondisikan kehidupan yang menjadi lebih bermakna dan efektif (Marinda, 2020:118). Bisa juga diartikan sebagai, perkembangan kognitif merupakan suatu yang telah terjadi pada diri seseorang yang terletak pada susunan pusat syaraf saat otak manusia sedang bekerja.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir dalam diri seseorang dalam hal mempelajari, memahami, mengartikan serta mengingat apa yang telah dialami dilingkungan sekitar untuk mendapatkan pengalaman sebagai suatu pembelajaran. Perilaku kognitif juga dapat melibatkan kemampuan berfikir untuk memecahkan suatu masalah

2. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Faktor hereditas/keturunan

Teori ini disebut teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat yang bernama Schopenhauer. Teori ini berpendapat perkembangan anak ditentukan oleh faktor-faktor dan potensi yang dibawa sejak lahir yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

b. Faktor lingkungan

Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih. Perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Taraf intelegensi ataupun perkembangan kognitif anak sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapat dari lingkungan sekitarnya.

c. Faktor kematangan

Dalam setiap anak memiliki organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing. Dalam faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Pembentukan tersebut dapat dibagi dua yaitu pembentukan sengaja (pendidikan formal) dan pembentukan tidak sengaja (lingkungan sekitar). Sehingga perkembangan kognitif untuk mempertahankan hidup ataupun dalam penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

setiap dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi memerlukan minat didalamnya. Sedangkan bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih lagi. Bakat dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti anak dapat memilih metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun masalah yang harus dipecahkan dan memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya (Susanto, 2011:59).

Pada penjelasan di atas dapat diringkas bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif bisa dari mana saja. Faktor keturunan memiliki potensi yang dibawa sejak lahir tidak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Adapun faktor yang dapat dibentuk yaitu seperti faktor lingkungan, faktor pembentukan, dan faktor kebebasan.

3. Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Indriyati (2016), perkembangan kognitif dibagi dalam empat tahapan, yaitu sebagai berikut :

a. Tahap sensori motor (usia 0- 2 tahun).

Pada tahap ini pengalaman anak diperoleh melalui fisik (Gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat Indera). Pada tahap ini biasanya anak mulai mampu untuk melambangkan objek fisik ke dalam simbol-simbol, seperti biasa berbicara seperti meniru binatang, kendaraan dan lain sebagainya. Pada masa ini anak belum memiliki konsepsi tentang suatu objek yang tetap. Namun, hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap inderanya.

b. Tahap Pra-operasional (2 – 7 tahun)

Pada tahap ini merupakan tahap persiapan sebagai pengorganisasian operasional konkrit. Pada tahap ini Tindakan kognitifnya, seperti dapat mengklasifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata letak-letak benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*). Pada tahapan ini, pemikiran

anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkrit dari pemikiran logis, sehingga Ketika anak melihat suatu objek yang berbeda, maka anak akan mengatakannya berbeda.

c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ini biasanya anak sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Dalam penalarannya tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwanya berlangsung. Penalaran yang terjadi pada kognitifnya ditunjukkan oleh kemampuan dalam menggunakan symbol, abstraksi, ide dan generalisasi.

4. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia

4- 5 Tahun

Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak nomor 137 tahun 2014 usia 4-5 tahun, peneliti mengambil beberapa poin yang penting dalam mengembangkan perkembangan kemampuan kognitif anak di Kelompok Bermain Aisyiyah Surya Melati, diantaranya:

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	
Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Konsep bilangan, lambang bilangan	1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 2. Membilang banyak benda 1-10 3. Mengenal konsep bilangan 4. Mengenal lambang bilangan

Sumber STTPA No. 137 Tahun 2014

Pada tabel di atas membahas beberapa standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif yaitu salah satunya capaian perkembangan dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun menandakan bahwa pada rentang usia tersebut anak mampu mengenal dan memahami berbagai simbol dan pola. Pada usia ini anak mampu belajar matematika sederhana, seperti menyebutkan bilangan, mengurutkan benda-benda disekitarnya. Adapun dalam penelitian ini dalam hal penggunaan media *loose part* dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 4-5 tahun mengenai bilangan, peneliti lebih terfokus pada indikator mengetahui konsep banyak sedikit, mengenal konsep bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Lambang Bilangan

Lambang adalah suatu tanda, jika lambang bilangan ialah visualisasi dari berbagai konsep seperti lambang bilangan 1 yang menggambarkan konsep bilangan satu dan seterusnya. Tetapi tidak setiap lambang menyatakan bilangan disebut angka. Bilangan merupakan jumlah, banyaknya benda, satuan sistem matematika dapat berupa suatu unit dan dapat memiliki sifat abstrak. Lambang bilangan juga disebut sebagai alat pembantu yang mengandung makna (Dian Puspita Sari, 2019:124). Bilangan dapat diartikan sebagai objek matematika yang memiliki sifat abstrak serta masuk dalam kategori yang sulit (Khotimah and Junanto, 2020:19). Bilangan juga dapat disebut suatu objek matematika yang

bersifat abstrak dan termasuk dalam unsur tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut sebagai angka, akan tetapi tidak setiap lambang menyatakan bilangan angka.

Dari beberapa pendapat yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan merupakan suatu pembelajaran yang begitu penting dalam matematika berupa angka dan dapat digunakan dalam satuan hitung, baik dalam hal menghubungkan, konsep, makna, serta cara penyebutan dan bentuk dari bilangan itu sendiri yang memiliki arti.

2. Tahap Mengenal Lambang Bilangan

Tahap mengenal Lambang Bilangan pada anak dalam Gananda (2017:97-98) sebagai berikut :

a. Tahap pertama bahasa simbol

Mengenai bahasa simbol serta makna dari bilangan perlu dikenalkan pada anak ditahap ini. Tahap ini menggunakan media benda nyata atau konkrit dalam pelaksanaannya dan pemilihan benda yang ada disekitar anak. Menggunakan bahasa lisan yang berasal dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan dapat dilakukan sebagai pengenalan bahasa bagi anak.

b. Tahap kedua yaitu abstraksi refleksi

Pada tahap kedua ini anak diberikan latihan agar dapat berfikir simbolis. Hal ini dapat dimulai dengan penggunaan jari tangan anak dalam menghitung melalui benda-benda tertentu. Karena penggunaan jari

tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam proses latihan berhitung permulaan anak.

- c. Tahap ketiga yaitu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang/symbol bilangan

Tahap ketiga anak sudah mulai mengetahui makna suatu bilangan, maka anak dapat mengenal suatu lambang/symbol bilangan seperti anak dapat menghubungkan sebuah benda dengan bilangan. Hal tersebut dapat dilakukan hingga anak dapat memahami konsep dan lambang bilangan dengan benar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Dikutip dari Irawan (2018:25), mengenai belajar bilangan dapat dimulai dengan angka-angka disekitar anak. Adapun kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan ada beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Tahap mengenal dan membaca bilangan

Pengenalan bilangan dilakukan dengan cara lisan atau melalui ucapan pada tahap ini. Karena mengenal bilangan berkaitan dengan daya ingat serta persepsi visual anak. Kemampuan visual anak dapat ditunjukkan dalam membedakan antara angka satu dengan yang lain. Dengan demikian pendidik perlu mengenalkan angka secara visual agar mudah diingat oleh anak.

- b. Tahap menulis angka

Pada tahap ini penulisan angka memerlukan dukungan aspek motorik halus yang berpusat pada mata dan tangan. Masing-masing angka mempunyai keunikan tersendiri serta memiliki perbedaan

pada cara penulisannya. Maka dari itu anak perlu diberikan cara penulisan dengan supaya lebih membedakannya.

c. Tahap membilang

Pada tahap ini merupakan tahap berhitung paling sederhana dimulai dari angka 1 serta anak dapat menunjuk benda atau objek yang berada disekitar anak sambil berhitung. Kegiatan membilang dapat dilakukan sebagai modal awal untuk mengembangkan kemampuan berhitung lanjutan.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, bahwa tahap mengenal lambang bilangan pada anak usia dini ada tiga tahapan yaitu yang pertama memahami apa itu simbol terlebih dahulu, yang kedua latihan berfikir simbolis ataupun dapat menulis angka dan yang terakhir yaitu anak dapat membilang serta menghubungkan jumlah benda dengan bilangan.

3. Langkah-langkah Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak

Langkah-langkah pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung benda-benda disekitar, berhitung sambil olah raga, berhitung sambil bernyanyi dan berhitung diatas sepuluh (Sudaryanti, 2006a:5-17).

Berlatih dalam menghitung saat permulaan biasanya dengan menggunakan jari tangan karena paling mudah dan efektif. Pendidik dan orang tua dapat melatih anak berhitung dengan menggunakan benda yang ada disekitar anak. Ketika disekolah bisa dilatih untuk membilang dengan

menghitung banyaknya teman yang hadir dikelas. Sedangkan saat anak dirumah orang tua juga bisa mengajak anak berhitung dengan nyanyian ataupun menghitung mainan yang anak punya. Menurut Slamet Suyanto (2005:68), bahwa anak dapat dilatih mengenal lambang bilangan menggunakan cara menghitung dengan jari, bermain domino, berhitung sambil bernyanyi, dan berolahraga, menghitung benda-benda, menghitung diatas 10, berhitung kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan, mengukur panjang, mengukur volume, mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mengenal bilangan pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Diantaranya melalui kegiatan menghitung jari anak sendiri, berhitung sambil bernyanyi dan berolahraga, berhitung menggunakan benda-benda disekitar anak dan berhitung menggunakan media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak dan anak tertarik untuk mengikutinya. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini dilakukan dengan media *Loose Part*.

C. Media *Loose Part*

1. Pengertian Media *Loose Part*

Media *Loose Part* merupakan benda-benda terlepas yang mudah dipindahkan, dimanipulasi dan cara menggunakan ditentukan oleh anak, bahannya dapat berasal dari bahan alami maupun sintesis. Media *loose part*

dapat meningkatkan berbagai aspek yang ada 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 perangkannya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Syafi'i and Da'iyah, 2021:109).

Loose Parts juga disebut barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan hasil dari bermainnya. Semua yang terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira (Siantajani, 2020:12). Sedangkan dalam Nurjanah (2020:24), *Loose Parts* adalah sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi menjadi apa. Ataupun barang apapun yang dapat dimainkan anak dan dimanipulasi, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan hasil proses permainannya.

Berdasarkan pendapat dari ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa *Loose Parts* merupakan bahan-bahan terbuka, yang dapat dipisahkan, dapat disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya. Materialnya bebas dari apa aja yang dapat dimainkan oleh anak, dapat berupa benda alam, benda daur ulang dan benda buatan pabrik.

2. Jenis-Jenis *Media Loose Part*

Adapun, jenis-jenis bahan *loose part* terbagi menjadi tujuh, diantaranya :

a. Bahan alam.

Bahannya dapat berupa ranting, biji, karet, buah, batu, tanah, air, biji-bijian, kerang, bunga, pasir. (Ridwan et al:20220

b. Logam

Pada jenis bahan ini logam yang aman untuk digunakan ialah magnet, penjepit rambut, garpu, sendok, manik-manik, perak, uang koin, tutup logam, drum, kaleng, perkakas masak (Rochaeni, 2020)

c. Kayu

Bahan kayu seperti tongkat, balok, meja, papan, kursi, bingkai kayu, kepingan puzzle, bilah bambu, jepitan kayu, dan manik-manik kayu (Fransiska & Yenita: 2021)

d. Pabrik

Bahan ini berhubungan dengan kain dan benang, tali, karet dan kapas (Yus, 2020)

e. Plastik

Pada bahan plastik dapat berupa tutup botol, selang, paralon, sedotan, manik-manik plastik, botol plastik, ember, pipa plastik dan cangkir plastik (Anita Damayanti, et.al, 2020)

f. Kemasan (*packing*)

Dalam hal ini media *loose part* dapat berbentuk bungkus makanan, gulungan tissue, kardus, karton wadah alas telur, kertas bekas pembungkus kado, potongan kertas karton, kotak sereal, dan semua kardus bekas kemasan (Prihatin, 2021)

g. Keramik

Bahan keramik yang biasa digunakan yaitu seperti gelas, kelereng, vas kaca, botol kaca, manik-manik (Eliza, 2022)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis dari media *loose part* adalah bahan alam seperti yang ada pada lingkungan sekitar, kayu, logam benda-benda berbahan dasar plastik, keramik, limbah pada pabrik seperti benang, bekas bungkus makanan dan lain sebagainya.

3. Karakteristik Media *Loose Part*

Media *Loose Parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan belajar sambil bermain memiliki beberapa karakteristik yang telah dipaparkan dalam Puspita (2019:19), berikut ini:

1. Menarik

Media *Loose Parts* yang menarik dapat menumbuhkan rasa keingintahuan anak terhadap media yang baru ia coba, sehingga anak akan meningkatkan rasa keingintahuan terhadap sesuatu yang menarik baginya. Selain itu bahan media *Loose Parts* juga mudah ditemukan disekitar lingkungan anak.

2. Terbuka

Ketika anak merancang dan membangun dengan balok ataupun menyatukan jalur kereta api, mereka bertindak seakan-akan sebagai insinyur. Ketika anak-anak membangun benteng dari salju, bantal atau kardus, mereka sedang belajar memecahkan masalah structural yang anak alami (Yus & Sari, 2020 : 159)

3. Dapat digerakkan atau dipindahkan

Media ini dapat disebut sebagai media bagian lepas, anak dapat dengan mudah berpindah dari satu tempat ketempat lain. Misalnya sepotong kayu dipindahkan ke halaman untuk membuat jembatan penyebrangan (Imamah and Muqowin, 2020:273).

4. Manfaat Media *Loose Part*

Manfaat dari media *loose part* bagi anak-anak di antaranya sebagai berikut:

- a. Anak-anak akan menjadi lebih kreatif dan imajinatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose part*.
- b. Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama dilakukan di ruangan terbuka (Anita Damayanti et al : 2020)
- c. Anak-anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasinya. Selain itu anak-anak juga akan belajar menghargai bahan-bahan ataupun benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *loose part* alam (Mastuinda et al, 2020)
- d. Anak-anak akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat di daur ulang dan

dijadikan bahan untuk bermain, berkekrativitas saat merakitnya menjadi barang yang berguna (Fransiska & Yenita, 2021)

- e. Anak usia dini cenderung lebih senang mengejakan tugas yang memiliki konsep unik dan tidak monoton. Sehingga hal tersebut akan dapat memancing anak untuk mau bertanya dan menggali potensi anak (Widyastuti, 2022)
- f. Membuat anak bebas berekspresi dan bereksplorasi
- g. Media *loose part* bukan hanya mendukung perkembangan anak tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dan lingkungannya (Lesti Sumiati, Oyib sulaeman, 2014)

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose Part*

Dalam pembelajaran menggunakan media *loose part* terdapat beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak

Dunia anak adalah bermain. Banyak sekali manfaat yang didapatkan melalui bermain, salah satunya pengembangan kreativitas anak. Dengan bermain dalam bentuk apapun, baik yang aktif ataupun pasif, baik permainan yang menggunakan alat ataupun tanpa alat dapat menunjang kreativitas anak dalam menciptakan hal-hal baru.

- b. Mendorong anak untuk menyelesaikan masalah

Seperti ketika anak-anak senang mengutak-atik alat mainnya sehingga menjadi tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses suatu kejadian. Inilah proses yang dimaksud bahwa bahan *loose*

part dapat mendorong anak untuk menyelesaikan sendiri masalah yang dihadapinya walaupun dapat membuat rusak mainannya (Salsabila, Naila:2022)

c. Membantu anak untuk mengajukan pertanyaan

Masa-masa sekolah merupakan masa yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan pada anak. Potensi anak pada saat usia dini berada di masa penting untuk terus menerus di rangsang perkembangannya. Pasalnya ketika anak memasuki usia empat tahun, seorang anak semakin menyadari bahwa dirinya ialah individu yang berbeda dari orang tuanya. Dan pada masa tersebut anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi yang dirangsang dari ketertarikan dia dengan bahn untuk bermain dan belajar (Andtiyani & Indra, 2022)

d. Anak menjadi lebih aktif secara fisik

Salah satu cara untuk mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak ialah dengan membuatnya bergerak aktif dengan melakukan aktivitas fisik. Sehingga salah satu tips yang dapat digunakan untuk membuat anak menjadi lebih aktif ialah dengan memberi masukan atau merangsang anak untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan, salah satunya dengan mempergunakan media *loose part*.

e. Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu

Setiap anak memiliki karakter dan keunikan yang berbeda-beda. Berdasarkan karakter yang dimiliki diharapkan untuk bisa membuat anak

menemukan cara dalam melakukan suatu hal yang baru melalui bermain menggunakan *loose part*.

f. Lebih hemat dan mudah didapat

Seorang Guru PAUD ataupun orang tua dalam menyediakan sebuah alat permainan bagi anak harus dapat merangsang anak untuk bereksplorasi, termasuk untuk menyalurkan rasa ingin tahu anak pada alat tersebut.

Rasa ingin tahu inilah yang membuat anak “merusak”. Untuk itulah disediakan alat main yang murah dengan cara membuat sendiri dari barang-barang atau bahan-bahan yang murah dan mudah di dapat.

Sehingga media *loose part* dapat menjadi salah satu solusi, karena bahan *loose part* bisa di dapat dengan mudah tanpa harus membeli, karena banyak terdapat di sekitar kita (Maimanah et al., 2022)

Untuk kekurangan menggunakan media *loose part* ialah anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang mudah menarik perhatiannya. Inilah kekurangan dari media berbahan *loose part* jika dihadapkan di jaman sekarang ini, Dimana anak akan lebih menyukai telepon genggam untuk bermain game-game yang lebih canggih (Prihatin, 2021). Untuk kekurangan dari media *loose part* sendiri seperti kesalahan penggunaan strategi dalam bermain dengan menggunakan media bahan *loose part* yang dapat menyebabkan kejenuhan belajar pada anak (Mardiyah & Hambali, 2022).

6. Langkah Atau Cara Penggunaan Media *Loose Part*

Langkah-langkah atau cara penggunaan *loose part* ini dilakukan secara bertahap yaitu pada awal pembelajaran guru menyiapkan bahan-bahan *loose part* yang bervariasi macamnya serta memperkenalkannya kepada anak didik. Adapun Langkah-langkah persiapan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan media pembelajaran yang akan digunakan

Adapun bahan yang disiapkan yaitu:

- 1). Gambar sesuai dengan tema yang diajarkan
- 2). Cerita sesuai dengan tema yang diajarkan
- 3). Bahan *loose part* yang terdiri dari 7 komponen seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan pembelajaran berbasis media *loose Parts*.

- c. Membuat skenario pembelajaran (Dwiyama and Awaliana 2021:149)

D. Kriteria Keberhasilan

Pedoman penilaian PAUD menyebutkan bahwa penilaian dalam PAUD merupakan suatu proses pengumpulan serta pengolahan data agar dapat mengetahui tingkat perkembangan anak serta mengambil keputusan, mencatat atau menentukan kompetensi anak (Kemendikbud, 2010:7-8)

Peneliti akan menggunakan pedoman penilaian sebagaimana diatur dalam Direktorat pembinaan TK dan SD, Ditjen Mandas 2010 (dalam Dimiyati, 2016:150) catatan penilaian harian anak akan dicantumkan pada kolom RKH

dengan menggunakan lambang atau simbol bintang, pedoman penilaian tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Anak yang belum berkembang (BB), diberi bintang 1 (*), bintang 1 artinya anak tersebut belum mau atau belum mampu melakukan kegiatan
2. Anak yang sudah mulai berkembang (MB), diberi bintang 2 (**), bintang 2 artinya anak tersebut sudah mau melakukan kegiatan tetapi belum mencapai semua indikator yang diharapkan
3. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), diberi bintang 3 (***), bintang 3 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator yang diharapkan
4. Anak yang berkembang sangat baik (BSB), diberi bintang 4 (****), bintang 4 artinya anak tersebut mau melakukan kegiatan dan mampu mencapai semua indikator dan melebihi indikator yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan lambang BB, MB, BSH, BSB.

E. Indikator Hasil Belajar

Pengenalan lambang bilangan dengan menggunakan media *loose part* ini bertujuan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa indikator yang dapat dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media *loose part*.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam lingkup meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan :

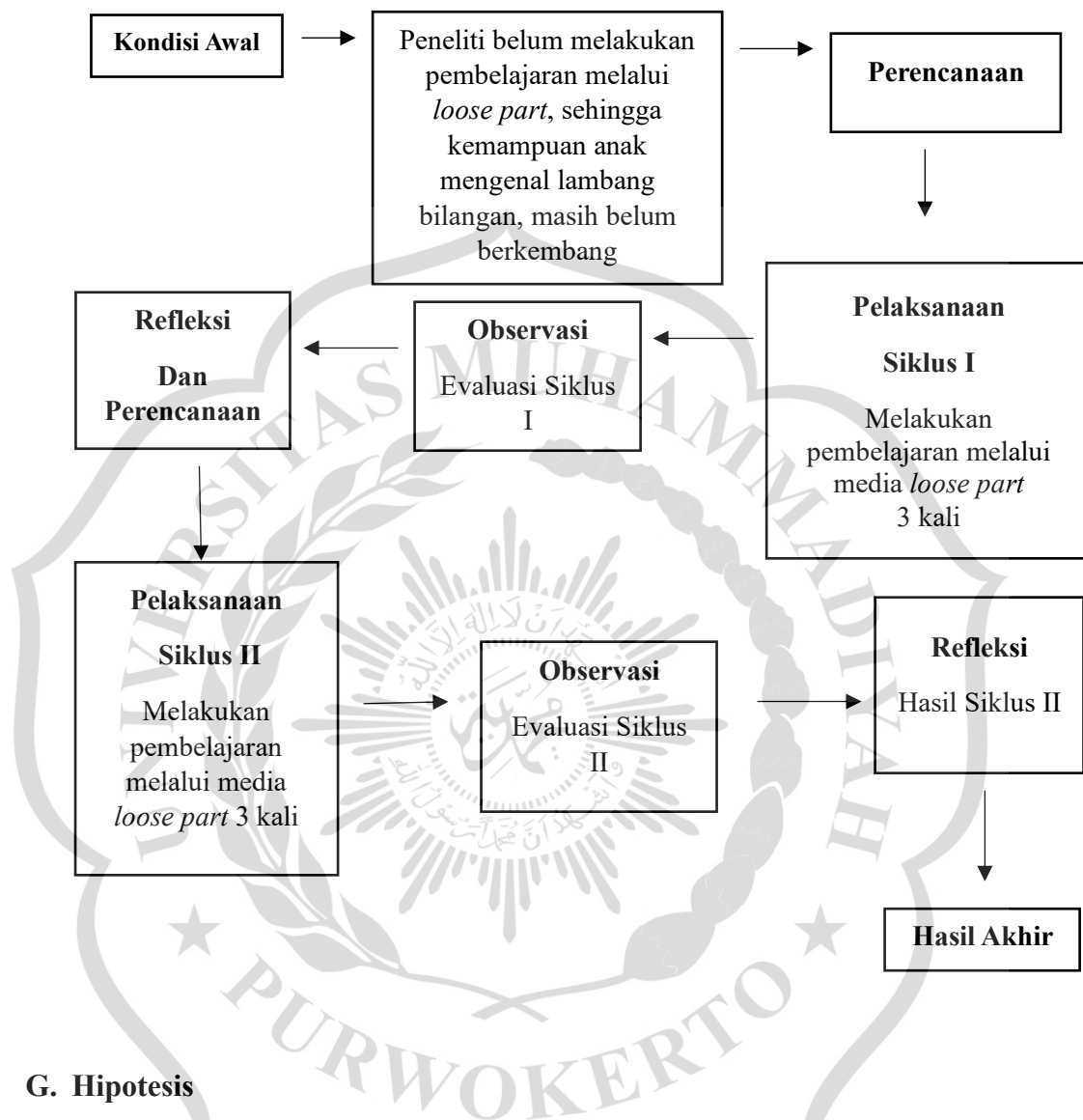
1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
2. Mengenal konsep bilangan 1-10
3. Mengenal lambang bilangan 1-10

F. Kerangka Berfikir

Keberhasilan dalam proses kegiatan belajar anak dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari guru, guru merupakan salah satu yang memiliki peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran. Adapun pentingnya peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memberikan arahan dalam mengoptimalkan kemampuan anak.

Keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru itu sendiri dan pemilihan metode serta cara yang tepat dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Guru dapat memberikan arahan kepada anak sehingga anak dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menggunakan kegiatan bermain menggunakan *media loose part*, melalui *media loose part* diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Bagan kerangka berfikir dalam pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:



G. Hipotesis

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di KB Aisyiyah Surya Melati Singasari.