

## Implementasi Media Looseparts dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Malang

Maulida Setiani, Melly Elvira

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[maulidasetiani4@gmail.com](mailto:maulidasetiani4@gmail.com)

### ABSTRACT

Looseparts games are games that use materials that can be moved, transported, combined, rearranged, aligned, separated, and reassembled in various ways. The purpose of this study was to determine the application of loose parts media in developing the early math skills of children aged 5-6 years. Qualitative research approach with the type of phenomenological research. Primary data sources in this study were group B2 RA Al jihad teachers, namely group B teachers at Dharma Wanita 01 Kindergarten, B1 teachers at Wahid Hasyim Kindergarten. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data is analyzed by reducing irrelevant data, presenting data and drawing conclusions. The result of the research is that there are differences in the stages of using looseparts media from the implementation of activities every day. RA Al Jihad carries out learning with one learning activity in a day. While Wahid Hasyim Kindergarten and Dharma Wanita 01 Kindergarten carry out learning with several activities in a day. Looseparts media has succeeded in supporting mathematics learning activities so that children can easily understand learning and achieve developmental achievement standards for children aged 5-6 years.

**Keywords:** Early Mathematics, Looseparts, Early Childhood Education

### ABSTRAK

Permainan *looseparts* adalah permainan yang menggunakan bahan yang dapat dipindahkan, diangkat, digabungkan, diatur ulang, disejajarkan, dipisahkan, dan dipasang kembali dengan berbagai cara. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media looseparts dalam mengembangkan kemampuan matematika awal anak usia 5-6 tahun. Pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru kelompok B2 RA Al jihad yaitu, guru kelompok B TK Dharma Wanita 01, guru B1 TK Wahid Hasyim. Teknik Pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan cara mereduksi data yang tidak relevan, memaparkan data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian adalah tahapan penggunaan media looseparts terdapat perbedaan dari pelaksanaan kegiatan setiap harinya. RA Al Jihad melaksanakan pembelajaran dengan satu kegiatan pembelajaran dalam sehari. Sementara TK Wahid Hasyim dan TK Dharma Wanita 01 melaksanakan pembelajaran dengan beberapa kegiatan dalam sehari. Media looseparts berhasil mendukung kegiatan pembelajaran matematika sehingga anak dengan mudah memahami pembelajaran serta tercapainya Standar pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** Matematika Awal, Looseparts, Pendidikan Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Kemampuan matematika awal merupakan kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, dan angka. hakikat matematika permulaan merupakan kemampuan yang dapat dikuasai seorang anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak usia dini diantaranya dengan kegiatan memperkenalkan konsep bilangan, menghitung bilangan, mengenal pola, mengklasifikasikan, mengurutkan gambar benda, membedakan sama dan tidak sama, mencocokkan gambar dengan lambang bilangan, dan berhitung secara sederhana. Melalui kegiatan bermain tersebut diharapkan kemampuan dalam matematika permulaan anak dapat berkembang sesuai tahapan perkembangannya dengan tetap mengutamakan proses belajar dimana anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya agar lebih menarik dan mudah untuk dipelajari. Media looseparts digunakan anak dengan cara bermain dan memiliki keunggulan yaitu dapat dibongkar pasang, di pindah pindah dan dapat dimainkan sesuka anak. berkenaan dengan matematika, media looseparts menawarkan kesempatan untuk menghitung, menyortir, membuat pola, operasi, membedakan yang berat dan Panjang, serta pemecahan masalah. Tentunya media looseparts menjadi opsi untuk bisa mengembangkan kemampuan matematika anak. Hal ini dikarenakan banyak manfaat yang didapatkan dalam bermain *looseparts*.

## KAJIAN LITERATUR

### **Media *Looseparts***

Media *looseparts* bersifat dapat di bongkar pasang, dilepas, dibawa sehingga dapat mengelola pembelajaran dengan bervariasi dan tidak membosankan (Sumarseh & Eliza, 2022). Teori *looseparts* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginannya adalah memberi anak-anak tempat untuk mengekspresikan kreativitas mereka menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar mereka (Sumiati et al., 2019). Media dengan menggunakan bahan *looseparts* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, logika berfikir matematika, Teknik (*Engineering*), teknologi (Muryaningsih, 2021). Material Loose Part merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang sudah kita ketahui bahwasanya pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka loose part sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik seperti yang telah dipaparkan dalam Puspita (2019: 19-20), berikut ini:

**Menarik**, Loose parts seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skill/ HOTS), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis, serta kreativitas.

**Terbuka**, Loose parts memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. Loose parts tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan loose parts. Hasil dari penggunaan loose parts tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya. Anak dapat menuangkan idenya

dalam berbagai bentuk karya. Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM

**Dapat digerakan/dipindahkan,** Loose parts dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga (Imamah & Muqowim, 2020).

Kemendikbud (2020) dalam bukunya memberikan panduan untuk tahapan yang perlu dilakukan pendidik dalam penataan *looseparts* adalah sebagai berikut:

(1) Perencanaan, **Identifikasi *looseparts*.** Guru mendata jenis *looseparts* apa saja yang akan digunakan dan dibutuhkan anak. jenis *looseparts* disesuaikan dengan kemampuan dan tujuan yang ingin dicapai anak pada saat melakukan kegiatan bermain. Hal ini berkaitan Rencana Pelaksaan Pembelajaran Harian yang akan dilaksanakan. **Pengadaan *looseparts*** Pengadaan *looseparts* dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan yang sudah tidak terpakai. Namun perlu memperhatikan benda benda tersebut tidak terpakai namun masih bersih, tidak berbahaya buat anak dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan main. Selain itu pengadaan *looseparts* juga bisa membuat *looseparts*, dalam artian melalui kegiatan perancangan dan pembuatan yang disiapkan secara khusus oleh pendidik atau pengelola untuk kegiatan pemelajaran tertentu. Sebagai contoh guru dapat membuat playdough, ublek, cat dari tepung dan lain sebagainya. Bahan bahan bermain *looseparts* juga dapat dimodifikasi atau menyesuaikan dengan kebutuhan saat itu. *looseparts* juga bisa melalui pembelian bahan *looseparts* atau dapat dari hibah atau sumbangan. **Penyimpanan dan pemeliharaan *looseparts*** Permainan loosepart perlu dipilih dan dibedakan bahan main mana yang perlu disimpan dan dipelihara dengan baik dengan bahan main yang tidak perlu pemeliharaan.

(2) Pemanfaatan/Penggunaan *Looseparts*, Penggunaan permainan *looseparts* yang sudah disiapkan guru akan bermakna untuk anak apabila guru mampu mengelola dan menata dengan baik. Untuk itu dalam penggunaan *looseparts* pendidik perlu memperhatikan tahapan Persiapan seperti: Mengatur ruangan, Menempatkan bahan main dalam wadah sesuai kelompok jenis, Menyusun perencanaan pembelajaran (RPPM dan RPPH) yang mengacu kepada program semester yang sudah di susun oleh lembaga masing-masing, Menentukan kegiatan main yang dipilih dalam satu minggu minimal memuat 20 kegiatan main untuk 5 kali pertemuan jadi dalam satu kali pertemuan pendidik menyiapkan minimal 4 kegiatan, Menyiapkan bahan Looseparts untuk di tata sesuai dengan kegiatan main yang akan dilaksanakan dihari itu. Pada pelaksanaan pembelajaran pendidik harus mempersiapkan kalimat provokasi dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dapat diajukan kepada anak sebagai dukungan main anak, agar anak terdorong dan terinspirasi untuk terus kreatif dalam ide-idenya.

7 komponen/bahan media loose part yang bervariasi dengan tekstur yang berbeda-beda sebagai berikut: Bahan alam, yaitu: batu, tanah,pasir, lumpur, air, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya. Bahan plastik, yaitu: sedotan, botol-botol plastik, tutup botol plastik, pipa pralon, ember, dan sebagainya. Bahan logam, yaitu: kaleng, uang koin, peralatan dapur, mur, baut, paku, palt mobil, kunci dan sebagainya. Bahan kayu dan bambu, yaitu: seruling, tongkat, balok, dan sebagainya. Bahan kain dan benang, yaitu: kapas, kain perca, tali, pita, dan sebagainya. Bahan kaca dan keramik, yaitu: botol kaca, gelas kaca, cermin, kelereng, ubin keramik, kaca mata, dan sebagainya. Bahan bekas kemasan, yaitu: kardus, gulungan tisu, karton wadah telur dan sebagainya (Anita Damayanti et al., 2020)

#### **Kemampuan Matematika Awal Anak**

Implementasi Media Looseparts dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak usia 5-6 Tahun di  
Kota Malang  
Maulida Setiani, Melly Elvira

Kemampuan matematika awal menurut (Kemendikbud, 2020a) anak memiliki kompetensi inti yang harus berkembang melalui kegiatan bermain matematika, yaitu : (1) Anak mampu memecahkan masalah, menalar, membuktikan, menghubungkan, dan mengidentifikasi alat dan strategi pemecahan masalah. (2) Saat mengenali simbol angka, anak menggunakan benda konkret untuk menyampaikan pemikirannya Anak juga dapat mengukur dan membandingkan objek dan ruang, membandingkan bentuk 2D dan 3D, serta mendeskripsikan posisi (lokasi) dan pergerakan objek. (3) Memahami dan membentuk pola, memprediksi kelanjutannya, dan mengeksplorasi “kemungkinan” dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan informasi dan data.

Berdasarkan hasil tinjauan Peraturan Menteri Agama Nomor 3331 Tahun 2021 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Raudhatul Athfal pada aspek kognitif dalam lingkup berpikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT dan hasil karya manusia bahwa anak usia 5-6 tahun mampu : (1) Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, pola, fungsi, jenis, tekstur, dan ciri-cirinya. (2) Perbandingan angka, ukuran, bentuk, tekstur, bobot, dll menggunakan alat dan perhitungan. (3) Mengurutkan benda-benda ciptaan Allah dan manusia berdasarkan ukuran atau warna dalam 5 kolom. (4) Mengenali pola dalam dua atau empat rangkaian (pola ABCD-ABCD). (5) Membedakan berbagai benda ciptaan Allah dan ciptaan manusia yang berbentuk geometris tiga dimensi (tabung, kubus, dll). (6) Membandingkan konsep seperti besar dan kecil, besar dan kecil, panjang dan pendek, berat dan ringan, serta tinggi dan rendah antara satu benda dengan benda lainnya. Penggunaan satuan yang tidak baku. (7) Memahami Konsep dan Simbol Bilangan dari 1 sampai 20. (8) Ubah berbagai benda menjadi mainan simbolik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan dengan jenis penelitian fenomenologi. Penelitian ini dilakukan di RA/BA Al Jihad kecamatan Blimming Kota Malang, TK Dharma Wanita 01 Dinoyo, dan TK Wahid Hasyim. Beberapa sekolah ini menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *looseparts*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan lengkap. Dalam penelitian ini, penulis menandakan observasi secara partisipasi kepada seluruh siswa kelas B disetiap TK yang diteliti. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara yang terstruktur. Sehingga sudah ada teks pertanyaan yang tersusun untuk guru wali kelas di setiap TK yang diamati. Peneliti mengumpulkan informasi atau dokumen yang tersedia melalui literatur literatur maupun data data yang tersedia yang relevan dengan penelitian. Aktifitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display dan conclusion drawing/verifivation(Miles & Huberman, 1992).

## HASIL

### Penerapan Media Looseparts di Kota Malang

Media *looseparts* menjadi media yang menarik karena bahan yang digunakan beragam serta cara penggunaan yang membuat anak dengan bebas mengeksplor apa saja. Namun hal ini apakah sejalan dengan fakta dilapangan? Hal ini yang diamati oleh peneliti dari wawancara dan observasi di RA Al Jihad, TK Dharma Wanita 01, dan TK Wahid Hasyim.

Tabel 1.1 hasil penelitian penerapan media *looseparts*

No.	RA Al Jihad	TK Dharma Wanita 01	TK Wahid Hasyim
1.	<i>looseparts</i> membuat anak tertarik dan bisa berpikir kreatif dengan diberi stimulus	<i>looseparts</i> bersifat membuat anak bermain sesuai keinginannya.	Bahan bahan yang tersedia membuat <i>looseparts</i> menarik
2.	Anak bebas memiliki bahan atau jenis apa yang akan digunakan untuk bermain <i>looseparts</i> .	Menyediakan beberapa kegiatan dan bahan bahan <i>looseparts</i> kemudian anak bebas memilih kegiatan dan bahan <i>looseparts</i> yang akan digunakan.	Disediakan beberapa kegiatan dan bahan bahan sudah tersedia sesuai dengan kegiatan yang ada. Anak bebas memilih kegiatan yang terlebih dahulu dilakukan.
3.	Media <i>looseparts</i> dapat digunakan didalam ruangan dan diluar ruangan	Bahan bahan <i>looseparts</i> dapat digerakkan dan dipindahkan	Bahan bahan <i>looseparts</i> dapat digerakkan dan dipindahkan
4.	Bahan yang tersedia: batu, ranting,korek api, biji bijian, tutup botol,balok,stik eskrim, kertas origami.	Balok, puzzle, batu batuan, benda sesuai ukuran.	Bahan <i>looseparts</i> yang tersedia yaitu batu batuan,daun kering, tutupbotol, ranting kayu,dan barang bekas yang dapat dibentuk sesuai dengan tema
5.	media <i>looseparts</i> aman digunakan dan bahan yang berbahan dasar kayu sudah dipotong potong	Bahan yang digunakan tidak membahayakan dan ada yang membuat sendiri jadi aman	Media <i>looseparts</i> yang didapat dari bahan bekas harus disterilkan dulu dan untuk bahan bahan yang membahayakan seperti kayu runcing akan dipotong ujungnya
6.	tidak perlu adanya identifikasi bahan karena anak bebas memilih menggunakan bahan yang tersedia	Ada identifikasi berupa alat dan bahan yang dibutuhkan	selalu ada identifikasi untuk merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan
7.	Pembuatan bahan <i>looseparts</i> berupa playdough dan melibatkan murid	ada beberapa membuat sendiri disesuaikan dengan tema dan sebagian besar guru yang terlibat	media <i>looseparts</i> yang membuat sendiri pernah dilakukan tapi untuk tahun ini tidak karena masih memanfaatkan barang bekas yang tersedia
8.	media disimpan ditoples agar terhindar dari binatang. Media yang rusak diganti yang baru dan tidak ada	media <i>looseparts</i> disimpan dalam loker dan bahan media <i>looseparts</i> jika rusak berat akan diganti baru	Pemeliharaan dan penyimpanan disimpan dilaci. Bahan yang sudah rusak akan dibuang dan

	penyemprotan anti rayap atau dipernis		memanfaatkan barang bekas yang masih tersedia
9.	Media <i>looseparts</i> dikenalkan terlebih dahulu sehingga anak mengetahui jenis <i>looseparts</i> . Selain itu Anak diberikan kalimat provokasi agar anak berpikir kreatif	Anak mengetahui kegunaan jenis <i>looseparts</i> dan bermain sesuai dengan kreatifitas anak masing masing. Guru juga memberikan kalimat kalimat tanya untuk mengembangkan berpikirnya	Anak-anak akan dipancing dengan kaliat pemantik agar imajinasinya keluar untuk menggunakan bahan <i>looseparts</i> dengan bagaimana

### Penerapan Media *looseparts* dalam mengembangkan kemampuan matematika awal

Perkembangan berpikir matematis anak berada pada tahap berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan adanya media *looseparts* yang digunakan salah satunya agar anak lebih berpikir kritis. Media *looseparts* menjadi salah satu media yang mendukung perkembangan anak dari berbagai aspek, terutama aspek kognitif. Matematika merupakan pembelajaran yang tidak mudah, namun *looseparts* dengan keberagamannya membuat matematika menjadi sebuah permainan yang menyenangkan.

Tabel 1.2 hasil penelitian penerapan media *looseparts* dalam mengembangkan kemampuan matematika awal anak usia 5-6 tahun

No.	RA Al Jihad	TK Dharma Wanita 01	TK Wahid Hasyim
1.	Pembuatan RPPH itu ada KI, KD, dan indicator yang mengacu pada STPPA	Penggunaan media <i>looseparts</i> sesuai dengan STPPA dengan disesuaikan usia anak	Pembuatan RPPH sesuai dengan STTPA dan untuk menentukan KI dan KD setiap harinya
2.	setiap hari melalui media ini dengan jenis yang beragam secara tidak langsung anak sudah melakukan pengelompokan setiap har	ada pengelompokan dengan menggunakan bahan-bahan <i>looseparts</i>	anak sudah bisa mengelompokkan benda-benda ini didukung dengan media <i>looseparts</i> yang bisa digunakan dengan berbagai cara
3.	jenis-jenis yang berbeda membuat anak mengenal tentang perbandingan ini	perbandingan ini mengenai lebih besar lebih kecil yaitu perbandingan angka(	media <i>looseparts</i> yang digunakan untuk pembelajaran sangat menarik sehingga anak cepat mengerti dengan perbandingan tersebut.

4.	peran jenis <i>looseparts</i> yang banyak juga memperngaruhi pembelajaran ini	Mengenal empat pola juga dilakukan oleh kelompok B	anak sudah bisa mengenal empat pola
5.	pembelajaran geometri dilakukan setiap hari selasa anak akan bermain sambil belajar dengan berain balok. Anak anak membuat hasil karya membentuk sesuatu kemudian akan diberi pertanyaan seperti bentuk geometri apa saja yang kamu gunakan	menggunakan balok dengan cara anak membuat sebuah bangunan atau jembatan	kelas selalu disediakan balok dan anak-anak bermain balok setelah kegiatan yang tersusun di RPPH terlaksana
6.	media ini memiliki sifat terbuka yang bisa digunakan untuk membuat permainan simbolik	penjumlahan dengan menggunakan angka yang dibuat dari media <i>looseparts</i>	media <i>looseparts</i> juga bisa digunakan sebagai permainan simbolik, hal ini karena media <i>looseparts</i> sudah dijadikan apa saja. Anak-anak membentuk angka dengan media ini dan lainnya

## PEMBAHASAN

### Penerapan Media *looseparts* di kota Malang

Media *looseparts* menjadi media yang memiliki banyak alat dan bahan yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti mengamati setiap alat dan bahan yang tersedia di sekolah. Tujuan dari pengamatan ini yaitu apakah ketersediaan alat dan bahan yang ada di sekolah sudah dapat mengembangkan kemampuan matematika awal anak. bagaimana alat dan bahan yang tersedia ini mampu membuat anak merasa bahwa mereka sedang bermain sambil belajar. Bagaimana anak-anak merasa nyaman mempelajari matematika awal yang cukup ekstrem dipelajari untuk seusianya.

Terlepas dari ciri khas bahan yang tersedia disetiap Lembaga, media *looseparts* ini nyatanya sangat membuat anak tertarik untuk bermain. Hal ini terlihat jelas pada saat peneliti melakukan observasi. Anak-anak sangat bergembira dan bersemangat memulai pembelajaran yang akan ia lakukan. Jika ditanyakan kepada guru wali kelas mengapa anak begitu bergembira guru disetiap Lembaga kompak untuk menjawab bahwa media ini membuat anak senang karena anak dengan bebas bermain sesuai dengan imajinasi mereka. Anak menjadi lebih memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga hal ini membuat anak berkembang dengan pesat terutama di aspek perkembangan kognitif. Setiap harinya, guru kelas dengan

ide-ide kreatifnya menciptakan kegiatan yang berbeda, membuat anak-anak penasaran tentang apa yang akan mereka lakukan hari ini. Nampak jelas betapa antusiasnya anak-anak saat guru menjelaskan, mereka sangat bersemangat dan tidak sabar untuk segera memulainya. Hal ini sejalan dengan karakteristik material media *looseparts* yang dikatakan oleh Puspita (dalam Imamah & Muqowim, 2020). Beliau mengatakan bahwa *looseparts* menunumbukan kecapakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi. Antusias anak yang membuatnya selalu berpikir tentang kegiatan apa yang akan dilakukan merupakan implementasi dari anak berpikir dengan tingkat tinggi.

Media *looseparts* juga memiliki karakteristik dengan sifat terbuka. Yang artinya *looseparts* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. Pada hasil penelitian yang dilakukan. Pembelajaran yang berlangsung disekolah yang peneliti amati berbeda beda. RA Al Jihad melakukan satu kegiatan namun anak dibebaskan memilih semua jenis *looseparts*, sedangkan Pelaksanaan di TK Dharma Wanita dan TK Wahid Hasyim melakukan beberapa kegiatan dan bahan media *looseparts* sudah tersedia sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dapat bebas memilih kegiatan mana yang akan dilakukan terlebih dahulu. Ketiga lembaga tersebut menerapkan karakteristik media *looseparts* yang bersifat terbuka. Bedanya RA Al Jihad bersifat terbuka melalui anak bebas memilih bahan media *looseparts* sedangkan TK Dharma Wanita dan TK Wahid Hasyim membebaskan anak memilih kegiatan. Puspita mengatakan bahwa Loose parts tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan loose parts. Dengan begitu keduanya memiliki perbedaan dari kegiatan. Namun hal ini bersifat bebas, anak tetap bermain dengan bebas. Namun Kemendikbud (2020b) dalam buku panduan tentang loosepasrt menyebutkan bahwa dalam satu minggu minimal memuat 20 kegiatan main untuk 5 kali pertemuan, jadi dalam satu kali pertemuan pendidik menyiapkan minimal 4 kegiatan. Panduan tersebut menyatakan TK Wahid Hasyim dan TK Dharma Wanita telah melaksanakan aturan di buku tersebut.

Media *looseparts* memiliki jenis yang bermacam macam. Pada kenyataan dilapangan ketiga lembaga yang diamati memiliki cukup banyak alat dan bahan yang tersedia, namun dari tujuh komponen yang telah disebutkan pada kajian teori terdapat perbedaan ketersediaan bahan. Dari tujuh komponen yang disebutkan oleh Anita Damayanti dan teman temannya (2020) dalam jurnal, disetiap lembaga memiliki beberapa bahan. Namun jenis yang tersedia tidak sama seperti di RA Al Jihad untuk komponen bahan kayu tersedia stik eskrim dan balok, sementara di TK dharma wanita tersedia balok dan batang bamboo yang digunakan sebagai pemukul gamelan, dan untuk TK Wahid Hasyim tersedia balok dan ranting pohon. Meskipun berbeda jenis bahan tersebut tidak membuat anak merasa permainan kurang seru karena pada setiap pembelajaran anak selalu exited dengan pembelajarannya. Bahan bahan *looseparts* memiliki 7 komponen yang disebutkan Anita Damayanti (2020). Perbedaan bahan bukan menjadi sebuah masalah karena 7 komponen tersebut hanya contoh untuk bahan *looseparts* yang bisa digunakan. Sehingga setiap lembaga tidak wajib memiliki semua bahan namun dari 7 komponen minimal ada satu bahan yang tersedia.

Dalam tahapan perencanaan pembelajaran ini bukan hanya dengan media *looseparts* yang sudah tersedia. Selain media yang sudah tersedia, pembuatan media *looseparts* juga dapat menjadi sebuah rencana yang perlu diadakan dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, TK Dharma Wanita 01, bukanlah ada kegiatan membuat media *looseparts* melainkan media dibuat

dan dilakukan oleh guru itu sendiri yang membuat media loose parts, melainkan semua dilakukan oleh guru. Pembuatan media dilakukan oleh guru dan dibatasi sesuai dengan tema yang ditentukan. Dengan demikian, tidak ada kegiatan eksperimen yang dilakukan oleh anak-anak. Untuk TK Wahid Hasyim melakukan kegiatan tersebut, namun dijelaskan oleh informan bahwa tahun ajaran ini belum dilakukan pembuatan media *looseparts*. Lembaga ini sementara masih memanfaatkan barang bekas sebagai media *looseparts*. Selain kedua Lembaga ini RA A Jihad memilih untuk mengadakan pembelajaran dengan pengadaan media yaitu membuat playdough. Anak-anak berpartisipasi mulai dari penjelasan guru hingga playdough siap untuk digunakan anak bermain. Terlepas dari pembuatan bahan *looseparts*, tiga Lembaga sudah mencakup tahapan penggunaan media *looseparts* yaitu adanya pengadaan media itu sendiri. Pengadaan yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang tidak terpakai, membuat sendiri media *looseparts* ataupun bahan-bahan yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan saat itu hal ini diungkapkan dalam panduan Pengelolaan *looseparts* oleh Kemendikbud (2020b). Artinya setiap Lembaga memiliki kebutuhan masing-masing sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam RPPH. Selain itu dalam pengadaan ini, lembaga harus memperhatikan tentang bahan-bahan yang digunakan dapat membahayakan anak atau tidak. Bahan-bahan *looseparts* yang beragam perlu dipastikan tidak berbahaya untuk anak. Sementara bahan-bahan yang tersedia disetiap lembaga sudah terjamin tidak membahayakan anak dan selalu ada pengawasan setiap pembelajaran dilaksanakan. Bahan bekas yang akan digunakan disterilkan terlebih dahulu agar kesehatan anak juga terjamin.

Penyimpanan media *looseparts* juga harus diperhatikan. Tiga lembaga yang diamati menyimpan bahan-bahan *looseparts* di taruh diwadah/toples kemudian disimpan diloker. Hal ini sejalan dengan buku panduan kemendikbud (2020b) *Loosearts* sebaiknya disimpan di tempat yang memenuhi syarat yaitu tidak lembab, cukup ventilasi dan diatur rapi dalam lemari alat atau rak alat. Bahan *looseparts* yang digunakan akan aman dengan penyimpanan yang seperti ini.

Penggunaan media *looseparts* terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan. Hal ini diungkapkan Kemendikbud dalam panduan Pengelolaan *looseparts* (Kemendikbud, 2020b) agar pendidik memiliki acuan apa yang harus dilakukan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru-wali kelas tentang penggunaan media *looseparts* yang dilakukan setiap harinya. Dalam hal ini yang perlu ditegaskan adalah setiap pembuatan RPPH adalah proses persiapan. Guru atau pendidik perlu merencanakan dengan baik penggunaan media loose parts. Ini meliputi menyusun daftar bahan-bahan atau objek-objek yang akan digunakan, memastikan ketersediaan dan keamanannya, serta menyiapkan ruang atau area yang sesuai untuk bermain dan bereksplorasi dengan loose parts. Sementara yang dilakukan oleh guru kelas di tiga Lembaga ini selalu ada identifikasi berupa apa yang akan digunakan, media apa yang cocok untuk kegiatan tersebut. Namun untuk RA Al Jihad diungkapkan oleh guru kelas bahwa hanya menyiapkan kegiatannya, anak bebas memilih *looseparts* yang tersedia. Berdasarkan buku panduan diungkapkan terdapat tiga identifikasi yang harus diperhatikan yaitu, pertama jumlah anak dalam kelompok usia, kedua, kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan, persiapan ruangan yang akan dijadikan tempat penyimpanan mainan. Ketiga aspek yang disebutkan sudah ada di dalam RPPH. Jadi tiap sekolah ada identifikasi mengenai ketiga aspek tersebut.

Penggunaan media *looseparts* yang beragam tersebut tidak membuat anak menjadi bingung bagaimana dan apa yang akan dilakukannya. Karena guru selalu menjelaskan media

ini bisa dibuat apa aja dan bagaimana cara memainkannya. Sehingga dari yang peneliti amati selama proses pembelajaran berlangsung di beberapa Lembaga guru kelas melakukan tahapan tahapan yang bisa dimengerti anak. Pada RA Al jihad biasanya guru memperkenalkan dulu bahan bahan yang akan digunakan. Kemudian setelah itu guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu. Guru memberikan kalimat provokasi yang bertujuan anak untuk berfikir kreatif. Beberapa tahapan tersebut membuat anak semakin berkembang dengan sendirinya melalui media *looseparts*.

Hal yang sama dilakukan oleh TK Wahid Hasyim, untuk mengenal media *looseparts* guru mengarahkan dengan pertanyaan pertanyaan pemantik kepada anak kemudian dengan imajinasinya anak akan berfikir apa yang harus dia lakukan untuk penggunaan media ini. Sementara TK Dharma Wanita 01 memiliki jawaban yang cukup kontradiktif dengan kedua Lembaga yang sudah peneliti sebutkan diatas. Guru menjelaskan bahwa anak tau dengan kegunaan setiap media *looseparts* tergantung pada kreatifitas anak masing masing. Dengan begitu di Lembaga ini membiarkan anak menangkap sendiri bagaimana dan apa kegunaan media *looseparts* yang akan mereka pakai. Dalam panduan kemendikbud (2020b) guru harus mempersiapkan kalimat kalimat provokasi dengan pertanyaan pertanyaan terbuka yang dapat diajukan sebagai dukungan main anak, agar anak terdorong dan terinspirasi untuk terus kreatif dalam ide-idenya.

### **Penerapan media *looseparts* dalam mengembangkan kemampuan matematika awal anak**

Penerapan media *looseparts* dapat sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan matematika awal anak-anak. terutama dalam pengelompokan benda. Pada fakta dilapangan yang ditemukan oleh peneliti tiga lembaga yang peneliti amati mengatakan bahwa anak-anak sudah dapat mengelompokkan. Hal ini terjadi karena bahan bahan *looseparts* yang banyak membuat anak dengan mudah mengelompokkan benda. Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru-guru, peneliti mengobservasi siswa dengan mengamati pembelajaran setiap harinya. Selain itu beberapa kali peneliti menanyakan kepada anak bermaksud agar observasi yang peneliti lakukan tidak hanya menerka-nerka. Anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Wahid Hasyim, TK Dharma Wanita, dan RA Al Jihad sudah dapat mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, Pola, fungsi, jenis, tekstur dan ciri-cirinya. Pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan media *looseparts*.

Selain mengelompokkan benda, anak juga harus dapat mengerti perbandingan angka, ukuran, bentuk, tekstur, bobot, dll menggunakan alat dan perhitungan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan media *looseparts* sangat membantu anak dalam pembelajaran mengenai perbandingan ini. Tiga lembaga yang diamati mengaku bahwa media *looseparts* membantu anak cepat mengerti. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi kepada anak. Anak-anak tampak tidak sedang belajar, namun sedang bermain-main seperti biasa. Anak mengerti setiap perbandingan yang disebutkan.

Mengenal pola juga merupakan capaian yang harus dicapai oleh anak. Tahapan mengenal pola untuk anak usia 5-6 tahun adalah empat pola. Guru kelas RA Aljihad, TK Dharma Wanita 01, TK Wahid Hasyim mengatakan bahwa anak sudah bisa mengenal empat pola. Berdasarkan observasi anak mengenal empat pola dengan menggunakan media *looseparts*. Anak membentuk pola dengan memanfaatkan pola warna, dan pola bentuk.

Selain mengenal pola, anak juga harus bisa membedakan bentuk geometri 3 dimensi. Ketiga lembaga mengatakan bahwa mereka menggunakan balok untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu anak dapat membedakan bentuk geometri 3 dimensi. Kegiatan yang dilakukan dengan balok yaitu membuat rumah, jembatan atau apapun yang dapat dibangun dengan menggunakan balok. Dalam observasi setiap hari anak menggunakan balok sebagai mainan. Pada saat selesai kegiatan anak dibebaskan bermain dengan balok. Sehingga tidak dipungkiri bahwa anak mampu membedakan bentuk geometri 3 dimensi.

Media *looseparts* juga digunakan sebagai permainan simbolik. Salah satu capaian anak usia 5-6 tahun adalah ubah berbagai benda menjadi angka. Guru kelas tiga lembaga yang diamati mengatakan bahwa media *looseparts* dapat digunakan sebagai penjumlahan dengan menggunakan angka yang dibentuk dari bahan *looseparts*, selain itu sifat terbuka media *looseparts* membuat bahan media ini dapat digunakan sebagai permainan simbolik. Berdasarkan hasil observasi kelompok B adalah kelompok yang dipersiapkan untuk jenjang sekolah dasar sehingga pembelajaran yang bersifat numerasi sering digunakan. Setiap hari selalu ada satu kegiatan yang berkaitan dengan numerasi/ simbolik.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media *looseparts* berhasil mengembangkan kemampuan matematika awal anak. Hal ini terlihat dari tercapainya aspek perkembangan kognitif anak tentang kemampuan matematika awal. Media *looseparts* dengan bahan bahan yang beragam mampu membuat kegiatan lebih banyak dan sangat disukai anak. Terlihat dari sikap antusias anak setiap pembelajaran dimulai. Pembelajaran yang bersifat numerasi pun dilakukan dengan cara bermain. Sehingga anak tidak terbebani dengan pencapaian yang harus dicapai untuk seusinya. Kegiatan yang banyak dalam sehari membuat anak memiliki pilihan untuk bermain. Pembelajaran matematika awal tidak hanya bergantung pada sebatas anak menghitung, tetapi dengan media *looseparts* anak dapat mengembangkan kemampuan matematika dan kemampuan lainnya.

## SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat Implementasi Media *looseparts* dalam mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, didapat kesimpulan yaitu penerapan penggunaan media *looseparts* di Kota Malang sudah sesuai dengan buku panduan pengelolaan *looseparts* dari Kemendikbud (2020b) mulai dari ketersediaan bahan bahan, identifikasi media *loosepart*, hingga media *looseparts* digunakan untuk pembelajaran. Tiga sekolah yang sudah diteliti menerapkan panduan dari pengelolaan *looseparts* tersebut. Penerapan media *looseparts* mampu mengembangkan kemampuan matematika awal anak berdasarkan penelitian pada RA AL Jihad, TK Dharma Wanita 01, TK Wahid Hasyim, media *looseparts* memudahkan anak untuk mempelajari bagaimana matematika itu dilakukan dengan bermain. Media *looseparts* berhasil mendukung kegiatan pembelajaran matematika sehingga anak dengan mudah memahami pembelajaran serta tercapainya Standar pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.

## REFERENSI

Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas

Implementasi Media Looseparts dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Awal Anak usia 5-6 Tahun di  
Kota Malang  
Maulida Setiani, Melly Elvira

Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan  
Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90.  
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>

Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak  
Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts. *Jutnal Studi  
Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 1–181.

Kemendikbud. (2020a). *Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Di Rumah*.  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. (2020b). *Panduan Pengelolaan Looseparts*.

Miles, M. B., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data KUalitatif*. Penerbit. Universitas  
Indonesia.

Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Parts Dalam Pembelajaran  
Eksak Di MI Kedungwuluh Lor. *Jurnal Kependidikan*, 15(1).

Sumarseh, & Eliza, D. (2022). Penerapan media pembelajaran berbahan loose part in door  
untuk membangun merdeka belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia  
Dini*, 5, 65–75.

Sumiati, L., Sulaeman, O., & Pramanik, N. dewi. (2019). *Pengaruh Penggunaan media Loose Part  
dalam Pembelajaran Menulis di TK Assalam Pagerageung*. 97–110.