

Penerapan Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung dan Keterampilan Motorik Halus pada Peserta Didik TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta Barat

Diyah Mirawati¹, Sri Lanawati Raharja²

^{1,2} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

Article Info	ABSTRAK
Article history: Accepted: 25 Juli 2022 Publish: 10 August 2022	Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan media <i>loose parts</i> dalam mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik. Belum berkembangnya kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik kelas TK A Sekolah Regina Pacis melatarbelakangi penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tiga siklus dengan melakukan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi pada masing-masing siklus. Subjek penelitian adalah 12 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan pada kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus. Nilai rata-rata kemampuan berhitung pada siklus I adalah 53,3, pada siklus II adalah 65, dan pada siklus III adalah 84,3. Nilai rata-rata keterampilan motorik halus pada siklus I 53,3, pada siklus II 69,6, dan pada siklus III adalah 91,3. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media <i>loose parts</i> dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik TK A Sekolah Regina Pacis.
Keywords: <i>Classroom Action Research, Loose Parts Media, Numeracy Skills, Fine Motor Skills</i>	Abstract
Article Info	<i>The purpose of this study was to analyze the application of loose parts media in developing students' numeracy and fine motor skills. The undeveloped numeracy skills and fine motor skills of students in Kindergarten A class at Regina Pacis School are the background of this research. The research method used is Classroom Action Research which consists of three cycles by carrying out the stages of planning, action, observation and reflection in each cycle. The research subjects were 12 students. The results showed that there was an increase in the development of numeracy and fine motor skills. The average value of numeracy in the first cycle is 53,3, in the second cycle is 65, and in the third cycle is 84,3. The average value of fine motor skills in the first cycle is 53,3, in the second cycle is 69,6, and in the third cycle is 91,3. From these results it can be concluded that the application of loose parts media can develop numeracy skills and fine motor skills of TK A students at Regina Pacis School.</i>
Article history: Accepted: 25 Juli 2022 Publish: 10 August 2022	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i>
	

Corresponding Author:

Diyah Mirawati,

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

Email: diyahmirawati@reginapacis-jkt-sch.edu

1. PENDAHULUAN

Sebagai guru di kelas TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta Barat, peneliti melihat bahwa kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus para peserta didik di kelas peneliti mengajar belum sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan dari Kemampuan Berhitung dan Keterampilan Motorik Halus untuk Anak Berusia Empat Sampai Lima Tahun Menurut Permendiknas 58 Tahun 2009, dimana kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halusnya belum berkembang. Ada tiga anak (0,25%) yang masuk kriteria Mulai Berkembang (MB), nol anak yang ada di kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan nol anak yang ada di kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) pada penguasaan kemampuan berhitung. Kemudian, ada tiga anak (0,25%) yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), nol anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan nol anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) pada penguasaan keterampilan motorik halus.

Hasil yang didapat ini perlu diteliti kembali untuk mengetahui kendala yang dihadapi anak-anak dalam menguasai kemampuan berhitung dan juga keterampilan motorik halus. Guru sebaiknya mencari teknik atau strategi yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berhitung dan motorik halus peserta didik. Peneliti menemukan penyebab belum berkembangnya kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus pada anak di kelas TK A, yaitu pembelajaran *online* yang dilakukan saat pandemi ini membuat anak-anak belajar hanya dengan menggunakan lembar aktivitas. Minimnya media yang digunakan membuatnya kurang menyenangkan bagi anak, sehingga anak mudah bosan dan cepat menyerah, kemudian meminta bantuan pendamping mereka di rumah. Selain itu, kontribusi bantuan yang berlebihan dari orang tua atau pendamping di rumah membuat anak-anak lebih mengandalkan orang tua atau pendamping. Hal tersebut membuat anak tidak percaya diri dan tidak mandiri saat diminta untuk berhitung dan juga untuk melakukan aktivitas berupa keterampilan tangan (motorik halus).

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus dimiliki oleh anak TK A, peneliti yang merupakan seorang Guru harus mencari strategi dan teknik yang sesuai untuk memaksimalkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus yang dapat memotivasi anak untuk dengan sendirinya ingin melakukan aktivitas yang ada untuk menjadi stimulasi berkembangnya kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus anak TK A di Sekolah Regina Pacis Jakarta. Peneliti menggunakan media *loose parts* karena anak bisa belajar sambil bermain, barang - barang yang ada di hadapannya dapat diamati dan dipergunakan oleh mereka. Anak akan menggunakan jari-jari tangannya untuk menyentuh, menggenggam, memindahkan, mendorong berbagai *loose parts* yang sedang dimainkannya. *Loose parts* membuat anak mengaktifkan semua jari-jari tangan, tangan, lengan, dan bahu untuk bekerja. Semua aktivitas tersebut mengkoordinasikan mata serta tangan anak saat melakukan gerakan motorik halus. Dengan memiliki kemampuan fisik motorik yang baik, maka anak akan terbantu dalam kehidupannya sehari-hari, membantu diri terhindar dari situasi sulit atau kecelakaan. Adapun konsep matematika dapat dimunculkan oleh Guru dalam berbagai kemampuan kognitif.

Terkait penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan *loose parts* untuk dapat melihat masalah yang terjadi pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta.

2. KAJIAN PUSTAKA

a. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun (TK A)

Berhitung adalah metode untuk memutuskan kata bilangan mana yang harus digunakan untuk menggambarkan situasi cardinal, ordinal, atau ukuran tertentu. Menghitung benda mengharuskan orang menghitung untuk membuat korespondensi satu-satu antara kata dan benda (Fuson 2013, 64). Berhitung adalah penalaran aritmatika anak yang berkaitan erat dengan representasi jumlah (Gelman 1986, 74). Berhitung adalah cara membuat korespondensi satu ke satu antara setiap objek (di mana objek dapat berupa benda apapun, dari boneka, hingga ketukan drum) dan himpunan, contohnya seperti ketika seorang anak menghitung satu set tujuh beruang, anak itu membuat korespondensi antara daftar 1,2,3,4,5,6,7 dan kumpulan beruang, anak mengatakan daftar angka tersebut sambil menunjuk satu beruang baru untuk setiap nomor yang ia sebutkan, sampai tidak ada nomor yang tidak berpasangan dengan beruang sampai selesai, sampai menetapkan bahwa ada tujuh beruang di set (Cross & Woods 2009, 38).

Dari penjabaran para ahli di atas tentang definisi kemampuan berhitung, dapat disimpulkan bahwa pengertian berhitung adalah mengatakan kata bilangan, daftar angka yang tepat sesuai dengan urutan bilangan maupun menyebutkan angka yang menunjukkan jumlah benda. Berhitung juga merupakan metode untuk memutuskan kata bilangan yang

sesuai yang harus digunakan untuk menggambarkan situasi cardinal, ordinal atau ukuran tertentu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi seberapa cepat anak memiliki kemampuan berhitung adalah faktor kultur atau budaya di sekolah, seberapa penting penghitungan dalam keluarga atau kultur dan seberapa banyak instruksi yang disediakan oleh orangtua, guru dan program pendidikan. Adapun manfaat dari mengajarkan anak usia dini berhitung, diantaranya: sebagai fondasi letak pemahaman dan penggunaan pola berulang bilangan 1 sampai 100, meningkatkan kemampuan aritmatika anak, menumbuhkan kemampuan berhitung yang baik pada anak, dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

b. Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun (TK A)

Keterampilan motorik halus anak harus dilatih dan dikembangkan karena tidak dapat berkembang begitu saja, (Sujiono 2014, 3.28). Perkembangan motorik halus bersifat berurutan dan berpola dari gerakan yang mudah ke gerakan yang rumit. Seperti; *Prehension* (memegang), awalnya meraih, menggenggam, dan melepaskan. Manipulatif spontan (penggunaan tangan), *Haptic* (mengumpulkan informasi mengenai objek menggunakan tangan), *Handwriting and Drawing* (menulis dan menggambar) (Payne & Isaacs 2012, 340).

Manipulatif atau penggunaan tangan, adalah salah satu hal paling kritis terhadap gerakan motorik halus, karena ratusan gerakan manipulatif dilakukan setiap hari. Kategori intrinsik gerakan manipulatif melibatkan gerakan terkoordinasi dari individu, seperti koordinasi tangan dengan mata. Gerakan manipulatif juga dikategorikan gerakan ekstrinsik karena melibatkan pengelolaan suatu objek yang ada di tangan (Payne & Isaacs 2012, 349). Fungsi dari kemampuan awal dalam manipulatif adalah Haptic, yaitu kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari objek melalui tangan.

Dari penjelasan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang dimiliki anak dalam membuat atau melakukan gerakan menggunakan tangan yang memerlukan koordinasi cermat antara mata, tangan, dan otot kecil sehingga menghasilkan kemampuan menggunakan tangan untuk menggenggam, menjepit, menjumput, memasukkan kelereng, membuka serta menutup objek, menuang pasir/biji-bijian/air tanpa tumpah, meremas, menggambar dan menulis, dan keterampilan untuk melakukan gerakan manipulatif (menggunakan tangan) dengan menggunakan berbagai media untuk membuat suatu bentuk.

Interaksi anak dengan lingkungannya menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus, karena dapat memotivasi anak menggunakan tangannya untuk melakukan sesuatu sehingga anak dapat terlatih dan berkembang keterampilan tangannya dari meraih atau mengambil benda yang jatuh sampai pada kemampuan anak untuk menggenggam sendok dan makan sendiri. Manfaat yang dapat diperoleh anak TK saat mereka semakin terampil menguasai keterampilan motorik halusnya, yaitu kondisi badannya yang sehat karena beraktivitas, serta tumbuhnya rasa percaya diri yang akan membuat mereka menjadi mandiri.

c. Perkembangan Anak Pada Usia 4 – 5 Tahun (TK A)

Definisi perkembangan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Progresif menandakan bahwa perubahan harus terarah, membimbing maju dan bukan mundur, sedangkan Teratur dan Koheren menunjukkan adanya suatu hubungan antara perubahan yang terjadi dengan yang telah mendahului atau yang akan mengikutinya (Hurlock 1978, 27). Perkembangan anak TK di usia empat sampai enam tahun adalah bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan, mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. (Masitoh, Djoehaeri & Setiasih 2014, 2.12)

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia TK A (4-5 tahun) adalah perubahan yang bersifat progresif, maju, teratur dan koheren, perubahan yang terjadi berhubungan dengan perubahan yang telah mendahului sekaligus mempengaruhi

perubahan selanjutnya. Dalam usia perkembangan ini disebut sebagai masa “periode kritis”, periode terpenting dari seluruh perkembangan anak, dan merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan yang mencakup perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa.

Perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun adalah kemajuan dalam pemikiran dan kecerdasan dalam pemahaman akan ruang, kausalitas, identitas, kategorisasi dan angka, seperti anak dapat mengelompokkan benda, memahami konsep berlawanan, membedakan bentuk, dan menghitung satu sampai sepuluh. Kemampuan menghitung termasuk di dalam perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

Perkembangan motorik pada usia 4-5 tahun adalah perkembangan dari pengendalian gerak tubuh mengikuti kematangan syaraf dan otot yang dibedakan sebagai gerak motorik kasar dan gerak motorik halus. Secara alamiah, motorik kasar akan mendahului perkembangan motorik halus, sehingga terlihat bahwa anak biasanya lebih dahulu dapat berjalan dengan menggunakan otot-otot kakinya dibandingkan dengan menggunting dan meronce yang merupakan kemampuan mengontrol tangan dan jari-jarinya. Dalam penelitian ini akan mendorong perkembangan keterampilan motorik halus seperti menunjukkan anak mampu menggunakan tangan dan jari sebagai anggota badannya untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol, misalnya memindahkan benda menggunakan jari, memindahkan benda menggunakan penjepit, menuang tanpa tumpah, dan meronce.

d. **Media Loose Parts**

Loose parts adalah kekayaan dari lokal, di mana kita berada, ada di bumi, di alam, baik perangkat lunak ataupun perangkat keras, potongan-potongan yang dapat digunakan untuk bereksperimen, menemukan dan menjadi senang (Nicholson 1971, 30). Menurut Haughey dan Hill (2017, 8) *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah serta digabung kembali, dibawa, disatukan, dijual, dipindah, untuk dipakai sendiri atau dicampurkan dengan bahan-bahan lain, dapat berupa benda alam ataupun sintesis, memiliki sifat terbuka sehingga sangat lentur, mudah diubah, ditambahkan ataupun dimodifikasi.

Berdasarkan paparan ahli tersebut, disimpulkan bahwa media *loose parts* merupakan barang-barang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Barang-barang *loose parts* pada umumnya terdiri dari tujuh komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda, dan bentuk serta warna yang berbeda-beda pula.

Loose parts dapat mengembangkan muatan kurikulum yang mencakup fisik motorik (motorik halus) dan kognitif (matematika). Media ini dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mengembangkan beberapa muatan kurikulum diantaranya adalah kemampuan kognitif yang mengandung konsep matematika, science, dan keterampilan motorik halus, karena media *loose parts* memiliki sifat menarik bagi anak, berwarna-warni, berbagai macam bentuk, tekstur, warna dan ukuran, kaya akan nutrisi sensorial, dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* (Siantajani 2020, 79) :

1) Tahapan Eksplorasi.

Anak mulai dikenalkan dengan *loose parts*, yang mana akan memenuhi keingintahuannya, mendorong mereka untuk menjelajahi berbagai tekstur benda, tekstur, warna, bentuk dan ukuran yang berbeda.

Peran Guru: Edukasi, dimana pada tahap ini guru mengenalkan anak tentang strategi bermain, strategi beres-beres, strategi penyimpanan.

2) Tahapan Eksperimen.

Anak dapat mulai mencoba membuat atau melakukan sesuatu dengan benda-benda *loose parts* tersebut. Peran Guru : Ekspansi, dimana guru dapat memperluas ide-ide anak yang telah mampu melakukan eksperimen dan beraktivitas dengan benda-benda *loose parts*; guru melakukan invitasi, dan guru melakukan provokasi.

3) Tahapan Kreatif.

Proses eksperimen yang penuh imajinasi akan dapat mendorong anak sampai pada tahapan kreatif. Anak dapat menggunakan benda-benda *loose parts* untuk membuat atau menyusunnya menjadi apa yang sesuai dengan imajinasinya.

Peran Guru : Perkembangan; pada tahap ini, guru dapat melakukan dokumentasi terhadap kemajuan perkembangan anak. Sekaligus mempersiapkan anak untuk kemampuan akademik melalui kegiatan kreatif yang dimainkan anak.

4) Membangun Makna dan Tujuan Bermain.

Merupakan kemampuan tertinggi yang dapat dicapai oleh anak, dimana dalam tahap ini peran guru adalah peran yang tertinggi.

Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak dimana tujuan bermain telah tercapai, artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang terbagi dalam tiga siklus. Setiap siklus sendiri terdiri dari empat tindakan, dimana tiap tindakan yang dilakukan merupakan refleksi dari tindakan sebelumnya, dengan tujuan untuk berubah ke arah yang lebih baik sesuai dengan faktor yang diteliti dalam perencanaan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan lewat perbaikan kinerjanya sebagai guru, sehingga diharapkan akan dapat memperbaiki hasil pembelajaran.

Untuk penelitian ini, digunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart, dengan harapan dapat memberikan manfaat perbaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Langkah yang ditempuh adalah: dialog awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, evaluasi, penyimpulan hasil berupa pengertian dan pemahaman, dan sebagainya, yang disebut spiral penelitian tindakan (Kemmis and McTaggart 2014, 18).

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah observasi. Data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari tiga observer agar memperoleh sudut pandang yang berbeda yaitu peneliti sebagai guru kelas atau pendidik dan dua pengamat lainnya yaitu guru pendamping satu beserta guru pendamping dua sebagai mitra untuk melakukan pengamatan di kelas.

Subjek penelitian adalah 12 peserta didik TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta, yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dengan usia 4 sampai 5 tahun. Penelitian ini dilakukan di kelas TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta, yang beralamat di Jl. Palmerah Utara I, No.1 Palmerah, Jakarta Barat. Waktu penelitian ini adalah tahun pembelajaran 2021-2022 di bulan Maret sampai bulan Mei 2022

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *loose parts* yang dilakukan terdiri dari tiga siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi. Pada tahap perencanaan dilakukan pembuatan rancangan pembelajaran, dan instrumen penelitian yang digunakan. Rancangan yang dilakukan oleh peneliti mulai dari tujuan pembelajaran, materi yang akan digunakan di dalam kelas, material yang akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, evaluasi penilaian, dan tanggal pelaksanaan setiap siklus. Pada tahap pelaksanaan (tindakan) diuraikan perbandingan antara rancangan penelitian dengan hasil pelaksanaan dalam proses penelitian.

Pada tahap pengamatan (observasi) diuraikan pengamatan terhadap variabel yang diukur dan pengelolaan data hasil penelitian. Tahap refleksi menguraikan tentang tindak lanjut dan hasil penerapan pembelajaran yang telah dilakukan, kegagalan dan keberhasilan yang terjadi. Penerapan media *loose parts* dilaksanakan untuk dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik TK A sekolah Regina Pacis Jakarta, dilaksanakan dalam tiga siklus pembelajaran dan masing-masing pertemuan berdurasi 60 menit.

Data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebanyak 70% peserta didik mendapatkan nilai 80 untuk kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus ternyata belum tercapai. Pada siklus II, tahapan membangun makna dan tujuan bermain ini juga dilaksanakan kegiatan merapikan kembali benda-benda *loose parts* yang sudah selesai digunakan. Peserta didik terlihat semangat dan senang melaksanakannya. Di tahapan ini guru juga menanyakan perasaan peserta didik selama kegiatan, dan peserta didik menjawab mereka sangat senang. Tidak ada kendala yang ditemukan pada pelaksanaan siklus II.

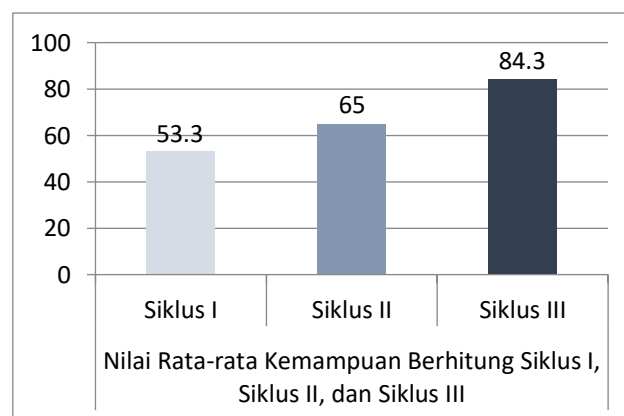
Pada siklus III, kegiatan pembelajaran dengan penerapan media *loose parts* berjalan lebih lancar dibandingkan siklus I dan siklus II. Tahapan pertama sampai tahapan keempat dapat terlaksana dengan baik dan berurutan sesuai alokasi waktu yang tersedia. Data yang diperoleh pada siklus III menunjukkan terjadinya peningkatan dalam perkembangan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik. Perkembangan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus peserta didik TK A Sekolah Regina Pacis Jakarta dapat terlihat dari peningkatan nilai N-gain dan nilai rata-rata.

Berdasarkan penilaian pada kemampuan berhitung siklus III diperoleh data bahwa 83,3% peserta didik memperoleh nilai minimal 80. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik telah mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu lebih dari 70% peserta didik memperoleh nilai minimal 80. Dari 12 peserta didik hanya 2 peserta didik yang belum mendapatkan nilai sesuai standar yang ditetapkan, yaitu peserta didik dengan inisial KNT dan LGI yang berarti hanya 16,7% peserta didik yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Dalam keterampilan motorik halus siklus III diperoleh data bahwa 91,6% peserta didik memperoleh nilai di atas 80. Sama seperti pada kemampuan berhitung, keterampilan motorik halus peserta didik mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu lebih dari 70% peserta didik memperoleh nilai minimal 80. Pada keterampilan motorik halus terdapat satu peserta didik yang belum mendapatkan nilai sesuai standar yang ditetapkan. Ini berarti hanya 8,4% peserta didik yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan.

Dari ketiga siklus tersebut diperoleh data bahwa terjadi peningkatan perkembangan nilai rata-rata dari masing-masing indikator untuk kemampuan berhitung dan juga untuk keterampilan motorik halus peserta didik TK A sekolah Regina Pacis Jakarta. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah 70% dari jumlah peserta didik yang memiliki nilai rata-rata minimal 80.

Kemampuan Berhitung

Berdasarkan penilaian rubrik untuk kemampuan berhitung pada pembelajaran siklus I, sampai dengan III didapatkan nilai berikut:



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Grafik 1. Nilai Rata-Rata Kemampuan Berhitung Siklus I, II, dan III

Pada grafik tersebut, terlihat peningkatan perkembangan kemampuan berhitung dari ketiga siklus. Nilai rata-rata kemampuan berhitung peserta didik secara berurutan berkembang dari

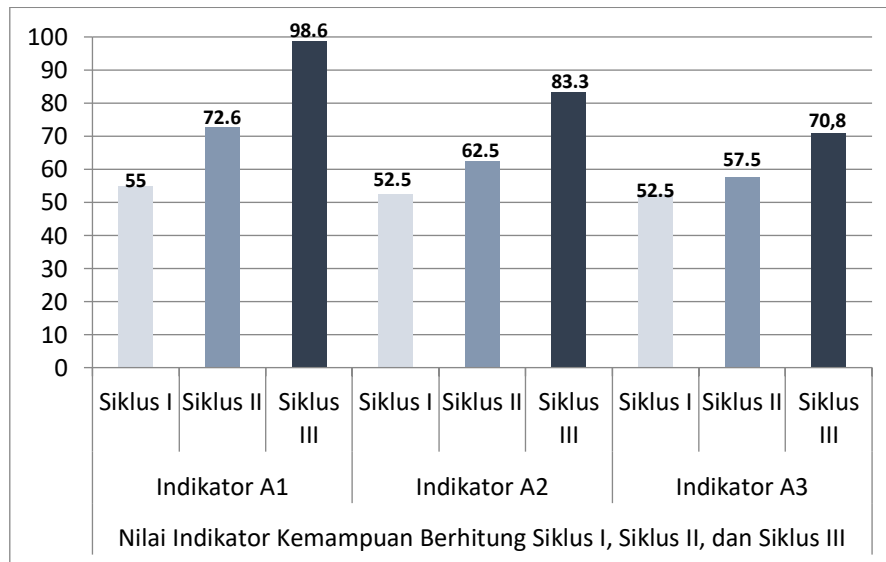
siklus I sampai dengan III, yaitu 53,3 ; 65 ; dan 84,3. Berdasarkan perolehan nilai pada siklus III dan siklus I, didapatkan hasil N-gain sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian N-gain Kemampuan Berhitung

Nama	Siklus I	Siklus III	N-gain
ARL	49,1	86,1	0,7
DRN	51,6	86,1	0,7
EML	37,5	80,6	0,7
DRM	43,3	80,6	0,7
JSH	79,1	100	1
KDN	46,6	80,6	0,6
KLN	77,5	88,9	0,5
KNT	43,3	75	0,6
LVA	49,1	83,3	0,7
LGI	49,1	77,8	0,6
MRE	76,6	88,9	0,5
NTN	40,8	83,3	0,7
Rata-rata	53,3	84,3	0,7

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Dari tabel di atas, diperoleh data bahwa N-gain kemampuan berhitung siklus I dan III mempunyai nilai rata-rata N-gain sebesar 0,7 dan tergolong sedang. 6 peserta didik mengalami peningkatan dalam perkembangan kemampuan berhitungnya dengan N-gain 0,7, 3 peserta didik mengalami peningkatan perkembangan kemampuan berhitungnya dengan N-gain 0,6, 2 peserta didik mengalami peningkatan perkembangan kemampuan berhitungnya dengan N-gain 0,5, dan 1 peserta didik yang mengalami peningkatan perkembangan kemampuan berhitungnya dengan nilai N-gain yang tinggi yaitu nilai 1. Berdasarkan tingkat capaian dari masing-masing indikator kemampuan berhitung pada pembelajaran siklus I dan III, terlihat pada grafik berikut ini:



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

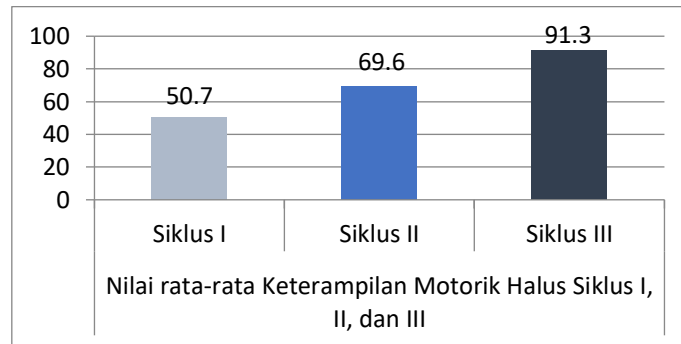
Grafik 2. Perbandingan Masing-Masing Indikator Kemampuan Berhitung Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Dari grafik di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata perkembangan kemampuan berhitung dalam setiap siklusnya. Ketiga indikator yaitu indikator pertama adalah indikator A1 yaitu kemampuan membilang banyak benda 1 sampai 10. Indikator A2 yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan, dan indikator ketiga atau A3 yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan nilai rata-rata perkembangannya. Pembelajaran dengan menerapkan media *loose parts* bertujuan untuk memperbanyak instruksi dari guru serta program pendidikan sebagai faktor yang dapat mempengaruhi seberapa cepat anak memiliki kemampuan berhitung.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran tersebut dapat membantu pencapaian indikator perkembangan anak yaitu anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan (PERMEN 2009).

Keterampilan Motorik Halus

Berdasarkan penilaian rubrik untuk keterampilan motorik halus pada pembelajaran siklus I, siklus II, dan siklus III didapatkan nilai seperti dalam grafik berikut ini:



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Grafik 3. Nilai Rata-Rata Keterampilan Motorik Halus Siklus I, Siklus II dan Siklus III

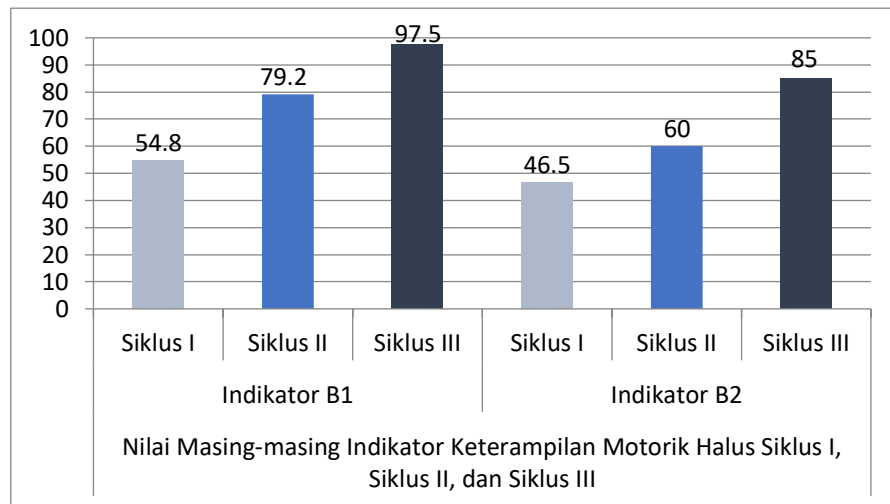
Dari grafik di atas terlihat bahwa terjadi peningkatan perkembangan keterampilan motorik halus pada siklus I, siklus II, sampai dengan siklus III. Nilai rata-rata keterampilan motorik halus siklus I adalah 50,7, meningkat menjadi 69,6 dan meningkat lagi menjadi 91,3 pada siklus III. Berdasarkan penilaian pada siklus III dan siklus I didapatkan hasil N-gain sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian N-gain Keterampilan Motorik Halus Siklus I dan Siklus III

Nama	Siklus I	Siklus III	N-gain
ARL	33,3	100	1
DRN	20,8	87,5	0,8
EML	25	87,5	0,8
DRM	16,7	79,2	0,8
JSH	16,7	87,5	0,9
KDN	20,8	91,7	0,9
KLN	33,3	100	1
KNT	16,7	87,5	0,9
LVA	16,7	91,7	0,9
LGI	20,8	87,5	0,8
MRE	37,5	100	1
NTN	20,8	87,5	0,8
Rata-rata	50,7	91,3	0,8

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

Dari tabel di atas, diperoleh data bahwa N-gain keterampilan motorik halus dari siklus I ke siklus III adalah 0,8 dan tergolong tinggi. 12 peserta didik mengalami perkembangan yang tinggi yaitu di atas atau sama dengan 0,7. Berdasarkan tingkat capaian dari masing-masing indikator keterampilan motorik halus pada pelaksanaan siklus I, II dan III dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2022

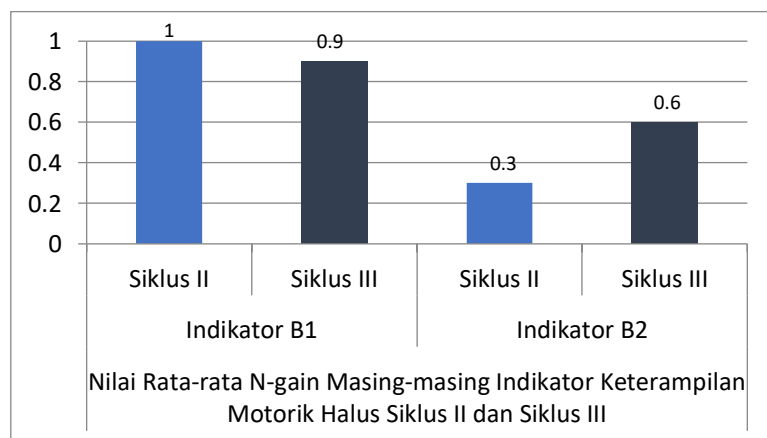
Grafik 4. Perbandingan Nilai Masing-Masing Indikator Keterampilan Motorik Halus Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Keterangan gambar :

Indikator B1 = Kemampuan koordinasi mata dan tangan dalam melakukan gerakan yang sulit.

Indikator B2 = Kemampuan melakukan Gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu benda dengan berbagai media.

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan perkembangan dalam nilai rata-rata pada masing-masing indikator keterampilan motorik halus dalam setiap siklus. Nilai indikator pertama atau indikator B1 yaitu kemampuan mengkoordinasikan penglihatan dan tangan dalam melakukan gerakan yang sulit mengalami perkembangan dari siklus I yaitu 54,8, siklus II 79,2 dan siklus III 97,5. Pada indikator B2 yaitu kemampuan melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu benda dengan berbagai media juga mengalami perkembangan nilai rata-rata dari 46,5 di siklus I, menjadi 60 pada siklus II dan 85 pada siklus III. Dari nilai masing-masing indikator pada siklus II dan siklus III didapatkan hasil rata-rata N-gain sebagai berikut:



Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2022

Grafik 5. Nilai Rata-Rata N-gain Masing-Masing Indikator Keterampilan Motorik Halus Siklus II dan Siklus III

Keterangan gambar:

Indikator B1 = Kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.

Indikator B2 = Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu benda dengan berbagai media.

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa N-gain indikator B1 keterampilan motorik halus yaitu kemampuan koordinasi antara penglihatan dan tangan dalam melakukan gerakan yang sulit pada siklus II adalah tinggi dengan nilai N-gain 1, dan pada siklus III perkembangannya N-gainnya adalah 0,9 termasuk tinggi juga. Pada indikator B2 yaitu kemampuan melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu benda dengan berbagai media juga mengalami perkembangan, pada siklus II nilai N-gain adalah 0,3 yaitu peningkatan sedang, dan pada siklus 3 nilai N-gain adalah 0,6 yang juga termasuk kriteria peningkatan sedang.

Keterampilan motorik halus anak tidak dapat berkembang begitu saja, namun perlu selalu dilatih untuk dikembangkan (Sujiono 2014, 1.3) maka perlu pembelajaran dengan menerapkan media *loose parts* yang sifatnya menarik perhatian anak seperti diungkapkan dalam teori Daly dan Belogovsky (2016, 18), yang bertujuan untuk melatih anak mengaktifkan semua jari-jari tangan, tangan lengan, dan bahu, sekaligus melatih koordinasinya dengan penglihatan dalam melakukan gerakan motorik halus, yang akan membantunya dalam kehidupan sehari-hari (Siantajani 2020, 60). Dimana berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran terbukti dapat memenuhi indikator perkembangan anak yaitu mampu mengkoordinasikan penglihatan dan tangannya untuk melakukan gerakan yang rumit, dan anak mampu untuk melakukan gerakan manipulatif guna menghasilkan suatu benda dengan berbagai media (PERMEN 2009).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *loose parts* yang diterapkan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus pada peserta didik TK A Sekolah regina Pacis Jakarta Barat.

Dalam penerapan media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan berhitung dan keterampilan motorik halus, ditemukan beberapa kendala yaitu kurang kondusifnya keadaan kelas saat pertemuan pertama pada siklus di dalam pembelajaran yang diakibatkan oleh rasa ingin tahu dan semangat peserta didik yang sangat besar ketika melihat berbagai macam benda-benda *loose parts* yang dihadirkan guru untuk pembelajaran. Namun pada pertemuan kedua siklus I, dan pertemuan berikutnya pada siklus II serta pada siklus III kendala ini dapat diatasi. Peserta didik mulai dapat menahan rasa ingin tahunya karena mengetahui akan ada waktunya bagi peserta didik untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan benda-benda *loose parts* tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Cross, T Christopher, and A Taniesha Woods. *Mathematics Learning in Early Childhood Path Towards Excellence and Equity*. Washington,DC: The National Academies Press, 2009.
- Daly, Lisa, and Belogovsky Miriam. *Loose Parts 2*. St.Paul: Redleaf Press, 2016.
- Fuson, C Karen. *Children's Counting and Concepts of Number*. New York: Springer, 2013.
- Gelman, Rochel and Gallistel, C.R. *The Child's Understanding of Number*. London: Harvard University Press, 1986.
- Hurlock, B Elizabeth. *Child Development*. New York: McGraw-Hill 1978
- Haughey, Sally, and Nicole Hill. *Loose Parts : A Start-Up Guide*. USA: Fairy Dust Teaching, 2017.
- Kemmis, Stephen, and Robin McTaggart. *The Action Research Planner - Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer, 2014.

- Masitoh, Heny Djoehaeri, and Ocih Setiasih. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Nicholson, Simon. "https://www.scribd.com/doc/188011787." <https://www.scribd.com/doc/188011787>. November 29, 1971. <https://www.scribd.com/doc/188011787> (accessed Maret 21, 2022).
- Payne, Gregory V, and D Larry Isaacs. *Human Motor Development*. New York: McGraw-Hill, 2012.
- "PERMEN 58." [simpuh.kemenag.go.id](https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendiknas_58_09.pdf). n.d. https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendiknas_58_09.pdf (accessed march 26, 2022).
- Siantajani, Yuliati. *Loose Parts, Material lepasan otentik simulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara, 2020.
- Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.