

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Implementasi

Implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pelaksanaan atau juga penerapan. Secara umum implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara rinci. Sejalan dengan pengertian tersebut, implementasi menurut Rizka Mutiarani (2014) merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga mendapatkan dampak, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Ide merupakan langkah awal yang harus ditentukan terlebih dahulu dalam melakukan implementasi. Konsep yaitu rancangan sebelum melakukan implementasi sedangkan inovasi ialah sesuatu yang baru yaitu dengan memperkenalkan dan melakukan praktek atau proses baru. Pengetahuan adalah hasil pemahaman seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap sebuah objek tertentu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keterampilan memiliki arti kecakapan untuk menyelesaikan tugas sedangkan sikap menurut (Syamsudin,1997:10) sikap yaitu tingkah laku atau gerakan yang tampak dan ditampilkan dalam interaksinya dengan lingkungan sosial, interaksi tersebut terdapat saling merespon, saling mempengaruhi serta menyesuaikan diri.

Hasan Shadly (2014) dalam *Oxford Advance Learner's Dictionary* dikemukakan bahwa implementasi adalah *put something into effect* (penerapan sesuatu yang memberikan efek atau dampak). Kemudian Agustina (2013)

mengatakan bahwa: implementasi adalah suatu proses dinamis, dimana pelaksana suatu kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran kebijakam itu sendiri (h.5).

Sejalan dengan pendapat di atas Pressman dan Wildavsky juga menjelaskan implementasi adalah *implimentation as to carry out, accomplish, fullfil, produce, complete* (membawa , menyelesaikan, mengisi, menghasilkan, dan melengkapi. Selanjutnya *Cambridge dictionary*, implementasi adalah tindakan yang dimulai dengan menggunakan rencana atau sistem. Implementasi adalah tindakan menerapkan rencana atau mulai menggunakan sesuatu. Sejalan dengan pendapat di atas bahwa implementasi yaitu suatu tindakan atau contoh penerapan sesuatu. Tindakan ini meliputi proses membuat sesuatu menjadi aktif atau efektif.

Dengan demikian dapat disimpulkan implementasi merupakan suatu proses penerapan ide yang dapat mengubah strategi dan rencana menjadi tindakan untuk mencapai tujuan dan sasaran strategis, serta tindakan yang harus mengikuti setiap pemikiran awal agar tujuannya benar-benar tercapai.

B. Media Loose Parts

1. Pengertian Media Loose Parts

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang artinya perantara atau pengantar. Kemudian dalam bahasa Arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Briggs 1970 (dalam Yatini, dkk 2013) mendefinisikan media

physical means which are used to send messages to the students and stimulate them to learn. Artinya sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada anak dan mendorong mereka untuk belajar (h.5).

Menurut Sundayana (2015) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh individu dalam menyampaikan atau menyebarkan informasi, ide, atau gagasan yang dapat tersampaikan kepada sipenerima. Media *loose parts* adalah media lepasan, jadi media *loose parts* adalah semua mainan atau benda yang dapat dirangkai dan dimainkan, serta dimanipulasi oleh anak sesuai dengan keinginan anak (Siskawati, 2021). *Loose parts* merupakan benda apa saja yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak, sehingga tanpa disadari anak dapat menemukan sesuatu dari hasil bermainnya. Segala sesuatu yang terjadi dalam konteks bermain dan tentunya anak bersenang-senang dalam suasana gembira, Siantajani (2020).

Muhammad Reza (2022) mengungkapkan:

Loose parts adalah media yang dapat digabungkan, dibawa, disatukan, dirancang ulang, dibentuk lagi menjadi barang yang utuh sesuai kreatifitas. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreatifitas anak, bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosi, aspek perkembangan nilai agama moral, aspek perkembangan fisik motorik halus, motorik kasar dan aspek perkembangan seni (h.3).

Hal yang sama juga disampaikan oleh Haughey (Maestri Sabrina, 2021) pendiri *Fairy Dust Teaching* “*loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali,

dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis” (h.31).

Kemudian Haughey & Hill (2017) menyampaikan:

loose parts are a collection of natural objects or artificial objects that can be used to provoke ideas in children's games. These objects are open so that they support the development of children to work. The process of using loose parts encourages children to observe and research the objects to be used.

Yang artinya *loose parts* merupakan kumpulan benda alam atau benda buatan yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak. Benda-benda ini bersifat terbuka sehingga mendukung perkembangan anak untuk berkarya. Proses penggunaan *loose parts* mendorong anak untuk melakukan pengamatan dan penelitian akan benda-benda yang digunakan.

Hal yang serupa juga disampaikan oleh Kashin dalam Siantajani, (2020) yakni:

mengatakan bahwa *loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak ; dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik. Yang dimaksud benda-benda alam adalah benda-benda yang ditemukan di alam apa adanya, misalnya pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang dsb. *Loose parts* juga dapat berupa benda-benda daur ulang, misalnya bungkus permen, wadah-wadah bekas makanan, kemasan kardus dsb. Sementara *loose parts* juga dapat berupa benda-benda buatan pabrik, misalnya perkakas rumah tangga, mebel, mainan jadi, mur, baut, dsb (h.13).

Kemudian menurut Kiewra & Vasselack (2016) mengatakan:

loose parts are a piece that is free to play and cannot be predicted what it will become. Loose parts support the development of a different and unique child's mindset. This is because loose parts do

not have rules bound to use, the possibilities they have are endless and can continue to be explored by children. Open materials that can be found anywhere can provide a stimulus for a child's development to recognize his or her potential. The child can freely determine what the object will become and which object he chooses to play with.

Artinya *loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. *Loose parts* mendukung perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda dan unik. Hal ini dikarenakan *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan dapat terus dieksplorasi anak. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat dengan bebas menentukan anak menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkan.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Casey & Robertson dalam (Nurjanah, 2019) "*loose parts create richer environments for children to play, giving them the resources they need to do what they need to do*". Dapat diartikan yaitu bagian yang longgar menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak-anak untuk bermain, memberi mereka sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukan apa yang perlu mereka lakukan. Kebutuhan anak adalah bermain sesuai dengan hak anak yang harus dipenuhi. Bermain juga penting untuk kesehatan dan kesejahteraan dan mempromosikan pengembangan kreativitas anak, imajinasi, kepercayaan

diri, kemajuan diri serta kekuatan dan keterampilan fisik sosial, kognitif, emosional anak sehingga seluruh potensi anak berkembang.

Sedangkan Siantajani (2020) mengatakan “*loose parts* yang dapat diperoleh anak di lingkungannya akan mendorong anak untuk memilih sendiri media belajarnya, sehingga anak bermain sesuai idenya, lebih terbuka, tidak tergantung pada arahan guru, lebih kreatif dan imajinatif dibandingkan bermain dengan APE pabrik” (h.51).

Kemudian menurut Daly & Belgolovsky (dalam Jarwani, 2020) “*loose parts is materials that can be moved, carried, combined, redesigned and put back together in various ways*” yang artinya *loose parts* adalah material yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang dan disatukan kembali dengan berbagai cara.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* adalah material bahan lepasan yang diperoleh anak di lingkungannya dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, serta dirancang ulang dan disatukan kembali dengan berbagai cara agar mampu menunjang kemampuan belajar anak sehingga anak dapat belajar lebih kreatif dan imajinatif.

2. Karakteristik Media *Loose Parts*

Karakteristik *loose parts* yaitu menarik bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka untuk aktifitas bermain tanpa batas yang memungkinkan anak-anak berpindah dari satu tempat ke tempat lain.

Berupa bahan dasar alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca, keramik, benang dan kain, serta kemasan bekas (Maestri Sabrina, 2021).

Menurut (Puspita, 2019) mengemukakan bahwa *loose parts* itu sebagai alat dan bahan dalam aktivitas kegiatan bermain, serta memiliki karakteristik *loose parts* sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain, memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Menarik

Loose part itu seperti halnya magnet bagi anak karena bagi anak hal tersebut memiliki rasa keingin tahuan dan ketertarikan satu sama lainnya. Objeknya seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, bahan-bahan alam yang lainnya yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar akan membuat anak menjadi tertantang sehingga anak akan berkreasi dengan kemauan dirinya sendiri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* yang menarik ini akan menumbuhkan rasa keingin tahuan anak terhadap media yang baru mereka coba. Selain itu, karena mudah ditemukan jadi anak akan menghargai bahan yang ada di lingkungan sekitar mereka.

2) Terbuka

Loose parts memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose parts* tidak hanya untuk menawarkan satu jenis mainan saja. Karena tidak adanya suatu serangkaian arahan khusus untuk penggunaan media *loose parts* tersebut.

Biasanya bahan media *loose part* ini bisa terbuat dari potongan kayu yang dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, jembatan dan sebagainya. Menurut (Yus, A., & Sari, W, 2020) mengemukakan bahwa ketika anak merancang dan membangun dengan balok atau menyatukan jalur kereta api, mereka bertindak sebagai insinyur.

Ketika anak-anak membangun benteng dari salju, bantal, atau kardus, mereka sedang memecahkan masalah struktural. Jadi dapat simpulkan anak dapat menuangkan ide dan gagasannya dalam berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk menunjukkan kemampuannya dengan caranya sendiri.

3) Dapat digerakkan/dipindahkan

Media *loose parts* ini sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Misalnya potongan kayu yang dapat dipindahkan dari sisi ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga. Sehingga anak dengan mudahnya akan memindahkan media tersebut dari tempat semula ke tempat yang lainnya dengan kemauan diri sendiri (Imamah, Z., & Muqowim, M, 2020).

3. Manfaat *Loose Parts*

Manfaat dan makna *loose parts* dalam pembelajaran dan perkembangan anak, *loose parts* sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai

keinginan anak. Jika anak bermain dengan alat permainan yang jadi (*toys*), atau peralatan yang ada di taman bermain (*playground*), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan.

Apabila anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, seperti menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, maka mereka akan langsung bosan dan harus mencari aktivitas bermain lain karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dalam arti lain, minat terhadap sebuah alat main, tergantung dari banyaknya pilihan cara memainkannya. Hal ini berbeda dengan anak-anak yang bermain dengan menggunakan *loose parts*, yang memberikan pilihan permainan yang tidak terbatas dan mendorong anak untuk “berkreasi” sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya sendiri (Puspita, 2019). *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran peserta didik tidak pernah ada habisnya, media *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek.

Daly and Beloglovsky (2015) mengungkapkan bahwa manfaat dari media *loose parts* adalah: 1) meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka (Prameswari, 2020 h.87).

Cara bermain memanfaatkan media *loose parts* menurut Siantajani (2020) diantaranya, perkenalkan satu jenis benda *loose parts* dalam jumlah

terbatas kemudian sambil berjalannya waktu tambahkan beberapa jumlah benda *loose parts* di kelas, letakkan benda *loose parts* di tempat yang menarik dan mudah dijangkau anak didik, bangun rasa ingin tahu anak didik, berikan kesempatan anak mengikuti keinginannya untuk menentukan benda *loose parts* mana yang menarik minatnya, berikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berikan waktu yang cukup agar anak dapat mengenali benda-benda *loose parts*, tanyakan kepada anak “ibu ingin tahu bagaimana cara kita bisa menggunakan benda ini, biarkan anak menunjukkan dan hargailah apapun yang anak buat dari benda tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media *loose parts* yaitu media bahan ajar yang menawarkan kesempatan bagi anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi bersama temannya, meningkatkan imajinatif pada anak yang bahannya dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan anak pada saat bermain.

C. Kemampuan Berhitung Permulaan

1. Pengertian Kemampuan

Menurut Mohammad Zain (2012) “*ability is our ability, aptitude, strength to strive with ourselves*” diartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Fatkhurohmah kemudian berpendapat (dalam Fiki Wulandari, 2016) bahwa kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau

bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

Menurut Milman Yusdi kemampuan merupakan kesanggupan, kecakapan serta kekuatan kita dalam berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan kemampuan menurut Sri Hadiati adalah suatu dasar yang dimiliki seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan yang bekerja secara efektif atau sangat berhasil (Siwi Puji Astuti,2015).

Selain itu Hasan (dalam Fiki Wulandari, 2016) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke, dan akhiran an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemudian Alfred Binet (dalam Fiki Wulandari, 2016) "*ability in intelligence is concentration, adaptation and being critical*" dapat diartikan kemampuan dalam intelegensi adalah konsentrasi, adaptasi dan bersikap kritis.

Munandar (dalam Fiki Wulandari, 2016) mengemukakan kemampuan adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang anak dapat melakukan sesuatu karena memiliki kemampuan. Potensi pembawaan sejak lahir membawa pematangan dan latihan untuk melakukan sesuatu. Sejalan dengan Munandar, Robin (Purwanti, 2013) kemampuan merupakan kesanggupan bawaan lahir, atau merupakan hasil latihan praktik.

Menurut Susanto (2012) kemampuan hal yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk

bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa kemampuan ialah kecakapan atau potensi seseorang dalam menguasai suatu keahlian yang dimilikinya secara alami sejak lahir ataupun merupakan hasil dari pembelajaran atau latihan yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang diwujudkan dalam bentuk tindakan.

2. Pengertian Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menalar, mengetahui angka-angka, dan memakai logika. Berhitung merupakan suatu kegiatan menghitung seperti menjumlahkan, mengurangi, atau memanipulasi bilangan dan lambang matematika (Susanto, 2020).

Berhitung merupakan suatu kegiatan menghitung seperti menjumlahkan, mengurangi, atau memanipulasi bilangan dan lambang matematika. Berhitung permulaan juga merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak untuk masa depannya. Pembelajaran matematika pada anak harus melalui cara yang sederhana, konsisten, kontinu, dan menyenangkan (Susanto, 2012).

Kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan dalam memahami konsep bilangan, yang dimulai dari lingkungan terdekat

anak dengan tujuan agar anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Susanto, 2012).

Kemampuan berhitung permulaan menurut Nining Sriningsih (2018) adalah suatu kegiatan menyebutkan bilangan atau membilang buta yakni anak dapat menyebutkan bilangan secara berurutan tanpa dihubungkan dengan benda-benda konkrit seperti menyebutkan urutan satu sampai sepuluh. Berhitung dan membilang juga dapat berarti kegiatan untuk menghitung banyaknya suatu benda. Berhitung juga akan diperkenalkan kepada anak sesuai dengan tingkat kemampuan anak, semakin bertambah kemampuan anak maka anak akan mengerti hubungan konsep penjumlahan dan pengurangan (Chandra Apriansyah, 2018).

Harawijaya (2012) menyatakan berhitung permulaan merupakan bagian dari ilmu matematika. Istilah matematika sering kita jumpai terutama dalam bidang pendidikan, namun sulit untuk didefinisikan secara tepat. Pada zaman sebelum masehi, zaman Mesir kuno ilmu aritmatika digunakan untuk membuat piramida, menentukan waktu hujan dan lain-lain.

Berhitung permulaan merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Menurut Piaget dalam Suryadi (2012), perkembangan kognitif pada anak usia dini menyatakan bahwa dari usia 18 bulan sampai 6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional tahap ini, dimulai dari usia 18 sampai 24 bulan. Pada awalnya, anak mampu memecahkan masalah dengan cara memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental, tidak lama kemudian (pada tahap selanjutnya) anak dapat mempelajari masalah

sebelum bertindak serta terlibat langsung dalam kegiatan coba-coba secara fisik.

Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuannya sendiri dari lingkungan yang dapat ditingkatkan dengan mengenal bilangan yaitu penjumlahan dan pengurangan. Berhitung adalah usaha mengerjakan hitungan seperti penjumlahan, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika (Putri, 2014). Berhitung permulaan adalah salah satu keterampilan terpenting yang dimiliki anak-anak, dan keterampilan ini perlu dikembangkan untuk membekali mereka selama sisa hidup mereka.

Sriningsih (dalam Ulfa Dewi, 2018) mengungkapkan bahwa berhitung pada anak merupakan kegiatan yang mengacu pada urutan angka atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

3. Tahap Berhitung Permulaan

Tahapan berhitung permulaan menurut Departemen Pendidikan Nasional Dalam Pedoman Pembelajaran (2007) berhitung permulaan ada 3 tahapan, yaitu:

1) Penguasaan Konsep

Pada tahap penguasaan konsep, pemahaman dan pengertian tentang suatu hal haruslah menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, misalnya pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Anak belajar tentang berhitung awal dengan menghitung benda-benda yang dilihatnya disekitar. Pemberian kegiatan yang menarik akan memudahkan anak memahami tentang penguasaan konsep.

2) Masa Transisi

Pada tahap ini proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit masih digunakan dan mulai dikenalkan bentuk dan lambangnya. Misalnya guru meletakkan bermacam-macam balok, lalu anak menyebutkan banyaknya balok persegi panjang dengan benar serta diperkenalkan bentuk lambangnya.

3) Lambang

Pada tahap ini lambang atau visualisasi dari berbagai konsep. Seperti lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep

bentuk. Setelah anak memahami konsep secara abstrak selanjutnya anak dikenalkan pada konsep bilangan seperti mengerjakan hitungan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan menurut kurikulum Montesori (dalam Nita Nururrahmah, 2018)

tahapan berhitung atau matematika antara lain:

- 1) Anak mempelajari konsep secara kongkrit. Dalam pengenalan anak menggunakan balok angka atau benda kongkrit lainnya anak dapat melihat, merasakan, mengalami bagaimana bentuk angka satu, dua, tiga, hingga sepuluh.
- 2) Anak mempelajari angka satu sampai sepuluh. Ketika menggunakan kertas dapat membantu anak merasakan bentuk dari simbol angka dengan bantuan guru yang tetap menyebutkan angka yang dipegangnya.
- 3) Anak menyempurnakan kemampuan mengenali *symbol numeric* dengan mengulangi tahap pertama dan kedua menggunakan alat peraga yang lain, contohnya anak menggambar bentuk angka diatas pasir.
- 4) Anak menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda terkait.
- 5) Anak mengulangi langkah satu sampai empat dengan simbol angka yang ditambah (lebih dari 10) dengan tetap menggunakan konsep satu sampai sepuluh.
- 6) Anak mulai belajar menulis angka. Jika belum bisa memegang pensil atau menulis, terus menerus mengulangi langkah satu sampai empat,
- 7) Ketika telah benar-benar memahami konsep angka, barulah anak siap ketahap selanjutnya yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, ataupun pembagian. Anak beralih dari kongkrit ke simbol.
- 8) Ketika sudah menguasai tahap satu sampai tujuh, maka anak sudah siap mempelajari tahap lainnya seperti aljabar, pecahan, geometri dan lainnya (h.13).

Dari tahapan-tahapan diatas dapat disimpulkan bahwa anak akan mengalami tahapan-tahapan perkembangan ketika mempelajari konsep berhitung ataupun konsep matematika sehingga dapat sepenuhnya siap untuk mengikuti pembelajaran di tingkat selanjutnya.

4. Tujuan Berhitung Permulaan

Suryana (2018) menyatakan bahwa tujuan dari berhitung permulaan secara umum di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, sehingga pada saat nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika dan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan, dan pengurangan dan mengetahui dasar-dasar berhitung untuk anak usia dini seperti memahami lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan dan anak dapat belajar berhitung dari benda-benda yang kongkrit yang ada disekitar.

Sulistiyawati (2019) berhitung permulaan pada anak memiliki beberapa tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan mengenal matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar atau angka yang ada disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat dalam memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.

- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan.

Pembelajaran berhitung permulaan pada anak bertujuan untuk melatih berpikir logis, memiliki ketelitian dan memahami konsep ruang serta waktu. Sehingga dalam pembelajaran berhitung anak itu harus dikemas dalam bentuk media pembelajaran atau permainan yang menyenangkan agar anak tidak jenuh agar anak dapat mengembangkan imajinasinya.

5. Prinsip-Prinsip Berhitung Permulaan

Dalam mengajarkan berhitung permulaan kepada anak, guru harus melakukannya dengan cara yang menyenangkan secara bertahap dalam pedoman permainan berhitung (Depdiknas, 2007) menyatakan pembelajaran berhitung permulaan harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan di alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada pembelajaran berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah kesukar, dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Pembelajaran berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

- d. Pembelajaran berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.
- e. Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung permulaan sebaiknya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang ada dilingkungan sekitar anak.
- f. Dalam pembelajaran berhitung anak dapat mengelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang.

6. Indikator Kemampuan Berhitung

Indikator kemampuan berhitung mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

- a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh

Kemampuan membilang banyak benda pada penelitian ini adalah anak mengerti dan memahami bilangan dengan benda konkrit yaitu apabila anak mampu membilang benda pada 1 sampai 10 sambil menyebutkan urutan nama bilangan paada benda.

- b. Mengenal konsep bilangan

Mengenal konsep bilangan pada penelitian ini adalah kegiatan atau mengurutkan dan memasang angka yaitu apabila anak mampu menghafal urutan bilangan atau menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10 dengan urutan yang benar sebagai pengetahuan mengenal konsep bilangan.

- c. Mengenal lambang bilangan

Mengenal lambang bilangan pada penelitian ini adalah kemampuan untuk mengenal simbol-simbol bilangan yaitu apabila anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10

- d. Mampu membedakan jumlah banyak dan sedikit suatu benda

Membedakan jumlah banyak dan sedikit suatu benda pada penelitian ini yaitu anak mampu menyebutkan dan menunjukkan jumlah banyak atau sedikit suatu benda yang anak lihat.

Menurut Sudaryanti (2020) terdapat beberapa langkah-langkah pembelajaran berhitung untuk anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- a) Berhitung menggunakan jari tangan
- b) Menghitung benda-benda sekitar
- c) Berhitung sambil berolahraga
- d) Mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.
- e) Berhitung diatas angka sepuluh
- f) Menuliskan angka
- g) Memasangkan angka

Maka dalam penelitian ini indikator kemampuan berhitungnya adalah sebagai berikut:

- a) Membilang benda dari 1 sampai 10
- b) Mengurutkan dan memasangkan sesuai jumlah benda 1 sampai 10
- c) Membedakan jumlah banyak dan sedikit suatu benda

d) Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan benda 1 sampai

10

D. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh Toharotul Aini pada tahun 2020 dengan judul “meningkatkan kemampuan berhitung melalui *loose parts* pada anak kelompok B di PAUD IT AZ-Zahroh II Wonosari”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan, dengan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang sangat memenuhi kriteria berhasil.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah peneliti juga melihat kemampuan berhitung anak menggunakan media *loose parts*.

2. Penelitian dilakukan oleh Mubarokah pada tahun 2021 dengan judul “ upaya peningkatan kemampuan berhitung menggunakan media *loose parts* pada anak kelompok B TK Anggrek V Muslimat”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan media *loose parts* di TK Anggrek B Muslimat. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan berhitung anak dapat meningkat dengan adanya penggunaan

media *loose parts*. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *loose parts* dalam penelitian.

3. Penelitian dilakukan oleh Suarsih dan Ratna Istiarini pada tahun 2018, dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan melalui media puzzle pada anak didik kelompok B TK Permata Sari Serpong Kota Tangerang Selatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan dengan media puzzle, terjadinya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I mencapai 40% pada siklus II meningkat mencapai 60% dan meningkat lebih baik pada siklus III yaitu 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media puzzle. Terbukti bahwa penerapan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Permata Asi Sepong Kota Tangerang. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama berfokus pada kemampuan berhitung permulaan.