

## Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Fuji Fauziah<sup>1</sup>, Ifat Fatimah Zahro<sup>2</sup>, Rohmalina<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Raudhatul Athfal (RA) Muslimin Awilarangan, Kab. Bandung Barat, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

<sup>3</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

<sup>1</sup> [fujifauziah6@gmail.com](mailto:fujifauziah6@gmail.com), <sup>2</sup> [ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>3</sup> [rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 16/11/2025; Direvisi: 20/11/2025; Disetujui: 14/12/2025

### ABSTRAK

### KATA KUNCI

Media *Loose Parts*;  
Berpikir Simbolik;  
Anak Usia Dini

Latar belakang penelitian ini yakni masih rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang monoton dalam pembelajaran, dimana anak diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja anak (LKA) pada saat pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak diperlukan media yang sesuai dan menarik bagi anak. Maka peneliti menggunakan media *loose parts*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan media *loose parts*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang diambil dengan cara observasi. Subjek penelitian ini adalah 10 anak yang terdiri dari empat anak laki-laki dan enam anak perempuan. Analisis data yang digunakan adalah kuantitatif jenis statistika deskriptif, disajikan dengan nilai persentase. Kesimpulan penelitian ini, pada tahap prasiklus kemampuan berpikir simbolik anak masih belum mencapai kriteria berkembang sangat baik, hanya 20% anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan. Setelah dilakukannya tindakan siklus I dan II kemampuan anak meningkat dengan hasil 80% anak dalam kriteria berkembang sangat baik dan 20% anak dalam kriteria berkembang sesuai harapan.

### ABSTRACT

Loose Parts  
Media; Symbolic  
Thinking; Early  
Childhood

This study was motivated by the low level of symbolic thinking skills among Group A children at RA Muslimin Awilarangan, which was attributed to the use of monotonous learning media, particularly the frequent use of worksheets during instructional activities. To enhance children's symbolic thinking skills, more appropriate and engaging learning media are required. Therefore, this study implemented *loose parts* media. The purpose of this study was to examine the improvement in children's symbolic thinking skills through the use of *loose parts* media. The research employed Classroom Action Research (CAR). Data were collected through observation. The subjects consisted of 10 children, including four boys and six girls. Data were analyzed using descriptive quantitative statistics and presented in percentages. The findings indicated that during the pre-cycle stage, children's symbolic thinking skills had not yet reached the criteria for excellent development, with only 20% of children meeting the expected development criteria. After the implementation of the first and second cycles, children's symbolic thinking skills showed significant improvement, with 80% of children achieving the requirements for very good development and the remaining 20% achieving the criteria for developing as expected.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini mempunyai banyak potensi yang bisa dikembangkan supaya dapat berkembang sesuai dengan perkembangan usianya. Menurut struktur kurikulum PAUD pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 terdapat program-program mengenai pengembangan aspek pada anak usia dini yang meliputi: nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Seluruh aspek perkembangan pada anak diharapkan dapat berkembang antara satu aspek dengan aspek lainnya dengan cara memberikan stimulasi sejak dini, termasuk

aspek perkembangan kognitif. Pada dasarnya, kemampuan kognitif anak sangat penting dalam pembelajaran seumur hidupnya. Kemampuan kognitif bagi anak diartikan sebagai kemampuan untuk memahami sesuatu yang meliputi kemampuan untuk mengetahui, memahami sifat, arti dan keterangan tentang sesuatu serta memiliki gambaran jelas mengenai hal tersebut.

Kemampuan kognitif dilihat dari 3 aspek sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yaitu tentang pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Pada proses perkembangan kognitif, berpikir simbolik merupakan salah satu aspek penting karena melibatkan proses menalar dan memungkinkan mereka untuk dapat memahami konsep abstrak serta memecahkan masalah secara lebih kompleks. Berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam mengingat dan berpikir mengenai simbol atau membayangkan suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf. Oleh karena itu kemampuan ini sangat diperlukan oleh anak dan perlu dikembangkan sejak dini.

Berpikir simbolik adalah salah satu aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif dan merupakan aspek yang penting dan harus dimiliki oleh anak. Menurut Santrock (dalam Bodedarsyah & Yulianti, 2019) kemampuan berpikir simbolik ini terjadi direntang usia 2-7 tahun yang mana masa ini disebut sebagai tahapan praoperasional. Tahap pertama pada pemikiran praoperasional anak usia dini yaitu ditunjukkannya kemampuan membayangkan secara mental suatu obyek yang tidak ada, dimana kemampuan tersebut disebut sebagai fungsi (Farida & Komala, 2019). Fungsi dari simbolik ini memungkinkan anak dalam menghubungkan objek yang tidak ada dengan objek yang ada, sehingga memungkinkan mereka untuk berpikir lebih abstrak dan kompleks. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014 terdapat lampiran standar tingkat pencapaian perkembangan anak bahwa berpikir simbolik mencakup kemampuan untuk mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Pada tahap kemampuan berpikir simbolik ini anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada di dalam pikiran dan imajinasinya yang diungkapkan dalam bentuk kata maupun kalimat. Menurut Nursyamsiah et al., (2019) kemampuan berpikir simbolik dimulai ketika anak menggunakan simbol untuk mempresentasikan sebuah objek yang tidak ada, kegiatan yang dilakukan seperti menghitung jumlah benda yang tidak terlihat. Pada tahap simbol anak belajar mengenal tentang simbol atau lambang (Permata & Nugrahani, 2020). Pada kehidupan sehari-hari anak sering menjumpai huruf dan angka karena pada masa memasuki sekolah anak akan mengenal pembelajaran matematika. Karena itu, anak harus mulai mengetahui dan belajar mengenai angka-angka baik dari urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut (Delfia & Mayar, 2019).

Meskipun aspek berpikir simbolik diketahui merupakan salah satu aspek penting pada kemampuan kognitif, kenyataannya kemampuan berpikir simbolik pada anak masih belum tercapai secara optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari beberapa indikator perkembangan kognitif berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun meliputi membilang banyaknya benda 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10. Hasil observasi yang dilakukan pada aspek kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA muslimin Awilarangan, masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang dan konsep bilangan dikarenakan anak hanya dapat menyebutkan saja. Salah satu hal yang mengakibatkan masih kurangnya kemampuan berpikir simbolik anak ini diantaranya pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga anak kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang

monoton dalam pembelajaran, anak lebih sering diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja anak (LKA) pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini tentunya tidak bisa lepas dari peran guru sebagai pendidik dan orang tua dalam menstimulasi kemampuan anak. Stimulasi tentunya dilakukan harus tetap memperhatikan prinsip pembelajaran anak yaitu belajar sambil bermain dengan menciptakan suasana yang menyenangkan serta sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Untuk membantu menstimulus kemampuan berpikir simbolik anak dalam pembelajaran juga diperlukan media yang tepat dan menarik. Menurut Retnaningrum (dalam Wardani & Suryana, 2022) proses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara sederhana dengan penggunaan media untuk mengarahkan anak agar pembelajaran lebih bermakna. Peran media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan materi kepada anak. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima yakni peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian. Salah satu peran adalah memilih jenis media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi kepada anak agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Oleh karena itu, media pembelajaran bagi anak perlu diperhatikan dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan agar menarik bagi anak dan tidak lepas dari unsur bermain. Peralatan dan perlengkapan yang diperlukan di dalam kegiatan hendaknya tersedia dan disesuaikan dengan kebutuhan anak serta diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini adalah melalui media *loose parts*.

Media *loose parts* adalah benda atau barang yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak yang tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil bermainnya (Yusri, 2021). Media *loose parts* merupakan bahan-bahan yang dapat dengan mudah dijumpai di sekitar sehingga memiliki nilai ekonomis untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Loose parts* memiliki tujuh komponen (1) Bahan alam, seperti tanah, batubatuan, daun, ranting, biji-bijian, serbuk kayu bambu dan pasir. (2) Kayu, berupa papan, balok, kepingan puzzle, potongan kayu, meja, kursi. (3) Plastik, seperti botol plastik, tutup botol, sedotan, manik-manik, sendok plastik dan gelas plastic. (4) Logam, berupa bahan dari logam yang aman digunakan oleh anak seperti garpu, sendok, uang koin, kunci, kaleng, magnet. (5) Keramik, dapat berupa ubin, botol kaca, manik-manik. (6) Pabrik, bahan ini berupa tali, kain, bennang, karet dan kapas. (7) Kemasan bekas, seperti bungkus makanan, kardus, kotak bekas makanan, karton, wadah alas telur (Damayanti et al., 2020)

Menurut Helista (dalam Nurgaheni, 2019) *loose parts* merupakan berbagai jenis bahan, benda atau alat yang sangat mudah dijangkau karena berasal dari bahan terbuka yang dapat di pisahkan, disusun, dipindahkan, dapat di sejajarkan serta mudah dibawa karena berupa benda alam dan sintetis sehingga bahan-bahan atau benda tersebut dapat digabungkan dengan bahan-bahan lainnya. Adapun *loose parts* merupakan bahan-bahan yang berupa benda-benda alam maupun sintetis yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar tanpa harus mengeluarkan biaya, diantaranya berupa plastic, kayu, ranting, keramik, kain, bekas kemasan, kardus, biji-bian dan lain sebagainya. Media *loose parts* tidak hanya mendukung perkembangan anak tetapi juga membantu menghubungkan diri mereka sendiri dengan lingkungannya secara langsung, serta membantu anak menjadi lebih kreatif sejalan dengan (Komara & Rohmalina, 2023). Media *loose parts* memberi anak kebebasan untuk berkreasi tanpa batas, selain dapat mengenalkan anak dengan lingkungan di sekitarnya, memicu imajinasi dan kreativitas anak juga mampu menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.

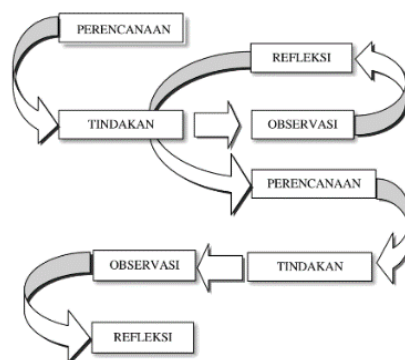
Penggunaan media *loose parts* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Penelitian yang dilakukan oleh Mubarokah (2021) menyatakan bahwa penerapan media loose parts dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Anggrek V muslimat. Pada proses pembelajaran anak belajar dari lingkungannya secara langsung dan memberikan banyak perubahan baik serta memberikan suasana baru dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Bodedarsyah & Yulianti (2019) menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penggunaan media pembelajaran lesung angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Dharma Kartini 2.

Meskipun penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik ini sudah banyak, akan tetapi penelitian tentang peningkatan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media *loose parts* pada kelompok A masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui proses peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A dengan penggunaan media *loose parts* yang di laksanakan di RA Muslimin Awilarangan.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (classroom action research), penelitian ini dimaksudkan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bentuk dari penelitian ini bersifat reflektif yang dilakukan dengan melakukan tindakan tertentu untuk dapat meningkatkan atau memperbaiki praktek belajar di kelas secara profesional Hendriana dan Afrilianto (dalam Yuliyah et al., 2020). Penelitian ini dilakukan di RA Muslimin Awilarangan kelompok A yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari empat anak laki-laki dan enam anak Perempuan. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada referensi model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart, yang mengungkapkan bahwa model penelitian tindakan adalah terdiri dari empat tahap pelaksanaan diantaranya: tahap perencanaan, penentuan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun skema penelitian tindakan kelas yang diadaptasikan dari model Kemmis dan Mc Taggart dipaparkan dalam gambar 1.



Gambar 1 Alur PTK Kemmis & Mc Taggart

Teknik pengumpulan data yang diambil dengan cara observasi. Observasi digunakan untuk mengambil data di setiap akhir siklus. Data yang diberikan meliputi data mengenai kondisi awal, data siklus I dan data siklus II terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif jenis statistika

deskriptif dan disajikan dengan nilai persentase. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada dua indikator untuk diteliti, diantaranya: 1) Membilang banyaknya benda 1 - 10, indikator ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam membilang benda dari 1-10 . 2) Mengenal lambang bilangan 1-10, indikator ini bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 secara berurutan. Adapun indikator keberhasilan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini yaitu sebesar 80% dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB) yang di peroleh dari hasil rata-rata persentase indikator,dengan menggunakan kriteria penilaian belum berkembang (BB) , mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) dengan perincian sebagai berikut :

Tabel 1 Tabel Kriteria Penilaian

Kriteria	Deskripsi
BB	Belum Berkembang
MB	Mulai Berkembang
BSH	Berkembang Sesuai Harapan
BSB	Berkembang Sangat Baik

Untuk mengetahui nilai peningkatan pada penelitian ini, dapat dicari dari hasil yang diperoleh dari data sebelum dan sesudah dihitung dengan menggunakan rumus persentase pada gambar berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Gambar 2.Rumus Persentase

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi/jumlah anak yang mampu

N = Jumlah anak

Adapun untuk mengetahui indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan hasil nilai rata-rata semua indikator dari dua indikator yang diteliti dihitung menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut :

$$\mu = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

$\mu$  : rata-rata

$x_i$  : nilai data indikator

n : banyaknya data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan kepada enam anak Perempuan dan empat anak laki-laki di RA Muslimin Awilarangan Kecamatan Cihampelas Kabupaten Bandung Barat. Selama pembelajaran dilaksanakan masih banyak anak yang belum mampu membilang

banyaknya benda dengan benar begitu pula dengan mengenal lambang bilangan 1-10. Maka peneliti mengamati kondisi awal terhadap kemampuan berpikir simbolik anak yang dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2 Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Pra Siklus

No	Indikator	F	Kategori			
			%	BB	MB	BSH
1	Membilang banyaknya benda 1-10	F	4	4	2	-
		%	40%	40%	20%	-
2	Mengetahui lambang bilangan 1-10	F	5	3	2	-
		%	50%	30%	20%	-
Hasil rata-rata persentase indikator			45%	35%	20%	-

Dari hasil pengamatan kondisi awal, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan masih kurang, dengan hasil mayoritas anak yang belum berkembang (BB) dengan capaian 45%, anak yang mulai berkembang (MB) 35%, berkembang sesuai harapan (BSH) 20% dan persentase anak yang berkembang sangat baik (BSB) 0%, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar anak sebelum menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan pemilihan metode dan penggunaan media yang kurang tepat. Guru lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) dalam penyampaian pembelajaran sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran dinilai kurang menarik dan terkesan membuat anak bosan sehingga menghambat proses pembelajaran dan pemahaman anak. Untuk itu diperlukan tindakan yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, salah satu solusinya yaitu melalui penggunaan media *loose parts* yang dilakukan pada siklus selanjutnya.

### Siklus I

Pelaksanaan Siklus I diawali dengan perencanaan yang dilakukan dengan menentukan tema dan subtema, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan materi yang akan digunakan pada saat pembelajaran, menyiapkan material yang akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik bahan *loose parts* berupa : tutup botol, sendok plastik, biji-bijian dan kancing baju, menyusun lembar observasi untuk keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, evaluasi penilaian serta tanggal pelaksanaan setiap siklus dan membuat instrumen penelitian yang akan digunakan serta memberi penjelasan kepada guru terkait dengan penggunaan media *loose parts*. Pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 20 November sampai dengan 22 November 2023. Pelaksanaan yang dilakukan dengan melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah dirancang dengan menggunakan media *loose parts* saat pembelajaran dimulai dengan pengenalan media yang digunakan. Pada tahap pengamatan (observasi) pada siklus I diuraikan pengamatan terhadap variabel yang diukur dan pengelolaan data hasil penelitian, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Observasi Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Siklus 1

No	Indikator	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang banyaknya benda 1-10	2	6	2	-	2	5	3	-	1	5	3	1
	%	20%	60%	20%	-	20%	50%	30%	-	10%	50%	30%	10%
2	Mengenal lambang bilangan 1-10	3	6	1	-	2	4	4	-	1	3	4	2
	%	30%	50%	20%	-	20%	40%	40%	-	10%	30%	40%	20%
	Hasil rata-rata persentase indikator	25%	55%	20%	-	20%	45%	35%	-	10%	40%	35%	15%

Hasil tes pada siklus I dilihat dari tabel diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 10 anak kelompok A pada indikator membilang banyaknya benda 1-10 , pada pertemuan satu sebanyak dua anak (20%) dalam kriteria belum berkembang, enam anak (60%) dalam kriteria masih berkembang, dua anak (20%) anak berkembang sesuai harapan. Namun pada pertemuan ketiga, kriteria kemampuan anak sudah mulai muncul menjadi satu anak (10%) dalam kriteria belum berkembang, lima anak (50%) kriteria mulai berkembang, tiga anak (30%) kriteria berkembang sesuai harapan dan sebanyak satu anak (10%) dalam kriteria berkembang sangat baik. Terjadinya peningkatan tersebut terlihat dari antusias anak dalam penggunaan media *loose parts* yang dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga.

Pada indikator selanjutnya, yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, pada pertemuan kesatu sebanyak tiga anak (30%) belum berkembang, lima anak (50%) dalam kriteria mulai berkembang, dan dua anak (20%) dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan ketiga pada siklus I sebanyak satu anak(10%) masuk kriteria belum berkembang, emalam kriteria mulai berkembang, tiga anak (30%) kriteria berkembang sesuai harapan dan dua anak (20%) dalam kriteria berkembang sangat baik.

Berdasarkan hasil dari analisis data, terlihat pada akhir siklus pertama terdapat peningkatan yang cukup baik diantaranya 10% dalam kriteria belum bekembang, 40% kriteria mulai berkembang, 35% dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan 15% berkembang sangat baik. Namun tujuan yang dicapai peneliti belum mencapai batas minimum nilai ketuntasan dan hasilnya masih belum optimal. Pada saat kegiatan pembelajaran belum maksimal dikarenakan anak masih belum bisa mengikuti semua kegiatan serta masih ada beberapa anak yang tidak memperhatikan. Selain itu guru juga masih belum maksimal saat memberikan arahan dan memotivasi anak. Adapun tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik kelompok A yaitu dengan memperpanjang waktu penyelesaian tugas hingga anak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan media *loose parts* serta tindak lanjut pada penelitian siklus II. Tindakan lain yang dapat diterapkan adalah guru memberikan motivasi kepada anak yang masih belum mengikuti kegiatan dan apresiasi pada anak pada saat proses pembelajaran supaya meningkatkan semangat anak.

## Siklus II

Pada siklus II dalam tahap perencanaan sama halnya dengan siklus I, peneliti menyiapkan rencana pembelajaran, membuat RPPH, menentukan tema dan subtema, me-

nyediakan media untuk pembelajaran, menyiapkan lembar observasi untuk bahan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 Desember – 7 Desember 2023, selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan penggunaan media *loose parts* berjalan lebih baik dibandingkan siklus I, terlihat dengan antusias anak ketika pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan dalam perkembangan kemampuan berpikir simbolik, dapat dilihat dari hasil pengamatan seperti di bawah ini :

Tabel 3 Penilaian Siklus 2

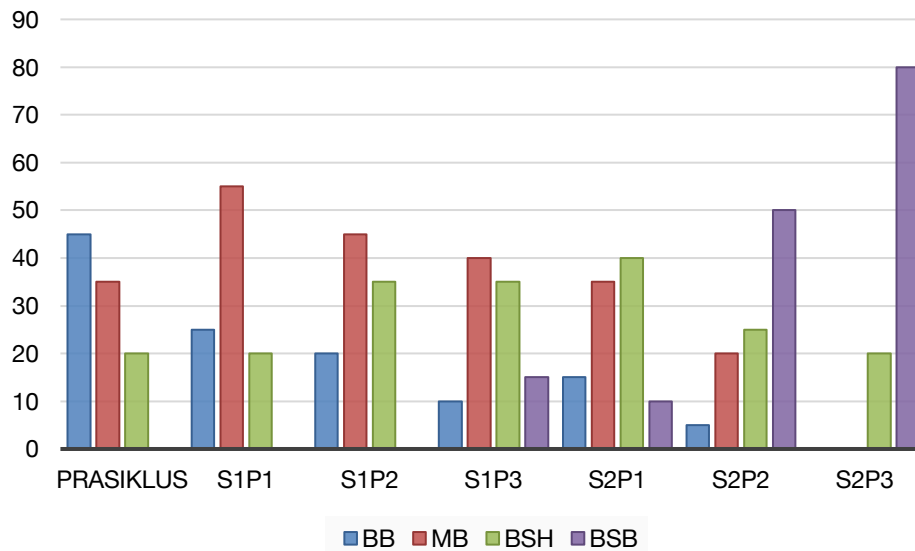
No	Indikator	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang banyaknya benda 1-10	1	4	3	2	0	2	2	6	0	0	2	8
	%	10%	40%	30%	20%	0%	20%	20%	60%	0%	0%	20%	80%
2	Mengenal lambang bilangan 1-10	2	3	5	-	1	2	3	4	0	0	2	8
	%	20%	30%	50%	-	10%	20%	30%	40%	0%	0%	20%	80%
Hasil rata-rata persentase indikator		15%	35%	40%	10%	5%	20%	25%	50%	0%	0%	20%	80%

Berdasarkan hasil analisis pada data diatas, dapat dilihat hasil penilaian yang dilakukan pada siklus II disimpulkan bahwa anak mengalami peningkatan yang begitu signifikan yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Pada indikator anak mampu membilang banyaknya benda 1-10 terdapat satu anak (10%) dalam kriteria belum berkembang, ada empat anak(40%) mulai berkembang, tiga anak (30%) berkembang sesuai harapan dan dua anak (20%) dalam kriteria berkembang sangat baik. Pada pertemuan ketiga terdapat satu anak (10%) termasuk mulai berkembang, satu anak (10%) berkembang sesuai harapan, dan delapan anak (80%) berkembang sangat baik.

Sementara itu, pada indikator mengenal lambang bilangan 1-10 pada pertemuan pertama dua anak (20%) belum berkembang, tiga anak (30%) mulai berkembang, lima anak dari 40 % menjadi 10%, kriteria berkembang sesuai harapan dari 35% menjadi (50%) berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan pertemuan ketiga meningkat menjadi satu anak (10%) mulai berkembang, satu anak (10%) berkembang sesuai harapan dan delapan anak (80%) berkembang sangat baik.

Dapat disimpulkan hasil dari tindakan pada siklus II memperoleh hasil rata-rata persentase setiap indikator terdapat penurunan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Pada kriteria belum berkembang menurun dari 10% menjadi 0%, pada kriteria mulai berkembang dari 40% menjadi 10% dan pada kriteria berekembang sesuai harapan menurun dari 35% menjadi 10%, namun pada kriteria berkembang sangat baik meningkat dari 15% menjadi 80% dan persentase keberhasilan sebanyak 80% yang mana dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil, meskipun ada dua anak yang nilainya masih di bawah batas minimum. Oleh karena itu, peneliti dan guru berkoordinasi dan berkolaborasi untuk terus melakukan stimulus terhadap seluruh anak supaya dapat

terus meningkat sesuai harapan yang telah ditentukan. Untuk melihat lebih jelas peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dengan penggunaan media *loose parts*, peneliti menyajikan dalam grafik nilai peningkatan dari mulai pra siklus sampai pada dilakukannya tindakan pada siklus II yang mampu mencapai kriteria nilai tertinggi berkembang sangat baik di bawah ini:



Grafik 1 Rekapitulasi Peningkatan Persentase Keberhasilan Anak

Informasi :

S1P1 = Siklus I Pertemuan 1

S2P1 = Siklus II Pertemuan 1

S1P2 = Siklus I Pertemuan 2

S2P2 = Siklus II Pertemuan 2

S1P3 = Siklus I Pertemuan 3

S2P3 = Siklus II Pertemuan 3

Grafik di atas dapat dilihat penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir simbolik pada anak dengan menggunakan media *loose parts* pada kelompok A di RA Muslimin Awilarangan, dengan indikator pencapaian membilang banyaknya benda 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10. Pada siklus I anak mulai menunjukkan ketertarikan saat penggunaan media *loose parts*, kemampuan berpikir simbolik pada anak mengalami peningkatan dengan persentase 15%, dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 80%. Artinya anak telah mampu mengenal banyaknya benda 1-10 dan mengenal lambang bilangan 1-10. Berdasarkan hasil dari siklus II dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil.

### Pembahasan

Pada penelitian ini, penggunaan media *loose parts* merupakan stimulasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A. *Loose parts* merupakan berbagai benda yang tidak memiliki fungsi khusus dan bisa digunakan secara bebas oleh anak untuk bermain, berkreasi serta bisa dijadikan salah satu media untuk anak dalam belajar. Penggunaan media ini salah satu nya bisa mengembangkan kemampuan berpikir simbolik seperti mengenal lambang bilangan dan membilang benda dari 1 -10. Hasil penelitian pada indikator membilang banyaknya benda 1-10 dan mengenal lambang bilangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak pada setiap siklusnya dan masuk ke dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase keberhasilannya adalah 80%. Berdasarkan pada analisis persentase menunjukkan bahwa

penggunaan media *loose parts* pada anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik secara signifikan. Peningkatan disebabkan oleh penggunaan media *loose parts* dapat menarik minat belajar anak karena media yang digunakan sering mereka jumpai sehingga menumbuhkan antusias belajar anak. Hal ini selaras dengan penelitian Rahmayanti & Fitri (2023) berpendapat bahwa media *loose parts* dapat diberikan kepada anak karena sangat efektif saat digunakan untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan, dengan memberikan berbagai bahan *loose parts* yang menarik perhatian anak dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, penggunaan media juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi atau pesan. Selain itu, penggunaan media dapat membantu anak untuk lebih aktif dan interaktif dalam proses belajar serta dapat meningkatkan minat dan kesadaran anak terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan penelitian Kurniawati & Zahro, (2022) penggunaan media bahan alam dalam kegiatan pembelajaran selain untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak juga dapat memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplor alam secara langsung dengan melakukan tanya jawab mengenai benda yang mereka temukan yang nantinya di jadikan sebagai media pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran, penggunaan media *loose parts* yang merupakan bahan-bahan yang sering anak lihat di sekitar mereka membuat mereka menjadi senang, antusias dan memberikan kesempatan anak untuk melakukan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Interaksi langsung yang terjadi pada anak dengan lingkungannya dengan penggunaan media *loose parts* diyakini dapat membawa berbagai manfaat.

Tahapan dalam penggunaan media *loose parts* dapat memberikan daya tarik pada anak di tahap eksplorasi. Pada tahap eksplorasi anak bisa mengeksplor apa yang dia lihat dan ada di hadapannya serta dikenalkan benda-benda yang ada disekelilingnya. Selain itu menurut Pionika et al., (2019) penggunaan media pembelajaran selain berpengaruh terhadap perkembangan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun juga dapat meningkatkan aktivitas anak, sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan tetapi ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan anak dalam kegiatan belajar menjadi salah satu faktor dalam ketercapaian pembelajaran, maka dari itu guru harus bisa mengoptimalkan perannya dalam pembelajaran. Peran guru memposisikan pada tahap edukasi yaitu memegang kendali pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan arahan dan penjelasan terkait kegiatan yang akan dilakukan dan benda-benda yang dijadikan media pembelajaran supaya anak dapat memahami dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui interaksi dengan benda-benda tersebut.

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media *loose parts* apabila dilihat berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan dapat dikatakan berhasil, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik pada siklus I mencapai 35% pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan ini memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mardiyah et al., (2024) penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran *loose parts* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun yang meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan, menggunakan konsep pratematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mempresentasikan bermacam-macam benda kedalam bentuk gambar.

## KESIMPULAN

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu kemampuan yang dapat menunjang kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya, karena berpikir simbolik anak sudah mulai mempresentasikan sesuatu dengan menggunakan simbol atau dapat dikatakan sebagai tahapan dalam belajar mengenal konsep. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk dapat menstimulasi perkembangan kemampuan anak. Penggunaan media pembelajaran *loose parts* menjadi salah satu alternatif yang dapat memudahkan para pendidik dalam menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran, karena mudah ditemui disekitar, beragam serta dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan anak. Media *loose parts* juga mampu menarik minat dan semangat anak, menambah antusias anak dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II di RA Muslimin Awilarangan, penelitian ini dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media *loose parts* dengan hasil capaian anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebesar 80%.

## REFERENSI

- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan kreativitas 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>
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338-350. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>
- Dewi, E. R. V., Hibana, M. A., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Farida, I., & Komala, K. (2019). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN STIK BERGAMBAR. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 359-362. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p359-362>
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 2614-6347. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17684>
- Kurniawati, I., & Zahro, I. F. (2022). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK MELALUI MEDIA BAHAN ALAM DALAM PEMBELAJARAN DARING. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(1), 40-49. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Mardiyah, T. R., Herman, H. B., & Amal, A. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN: THE INFLUENCE OF LOOSE PARTS LEARNING MEDIA ON SYMBOLIC THINKING ABILITIES IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(1), 59-66. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/116>

- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 535–540. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Nugraheni, A. D. (2019, September). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada Paud. In Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019 (pp. 512-518). <https://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada usia 5–6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286-294. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permata, R. D., & Nugraheni, R. (2020, October). Implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun. In SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan (Vol. 1, No. 1). . [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Permata%2C+R.+D.%2C+%26+Nugraheni%2C+R.+%282020%29.+Implementasi+Kemampuan+Berpikir+Simbolik+Melalui+Penggunaan+Media+Flannel+Board+pada+Anak+Usia+5-6+Tahun.&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Permata%2C+R.+D.%2C+%26+Nugraheni%2C+R.+%282020%29.+Implementasi+Kemampuan+Berpikir+Simbolik+Melalui+Penggunaan+Media+Flannel+Board+pada+Anak+Usia+5-6+Tahun.&btnG=)
- Pionika, R. C., Sasmianti, S., & Sofia, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 355070. <https://www.neliti.com/publications/355070/penggunaan-media-pembelajaran-dan-kemampuan-berpikir-simbolik-anak-usia-dini>
- Purnama, S., Rohmadheny, P. S., & Pratiwi, H. (2020). Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Islam Anak Usia Dini. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/48231/>
- Rahmayanti, A., & Fitri, R. (2023). Pengaruh Media Loose Part Berdiferensiasi terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 268-275. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.1792>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Yuliya, Y., Nurhayati, S., & Andrisyah, A. (2020). Meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini melalui peran guru dengan menggunakan kartu huruf Hijaiyah di Paud Nurul Atfal Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 385-393. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/4522>
- Yusri, N. (2021). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Loose Parts. *Jurnal Adzkiya*, 5(2), 24-29. <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/adz/article/view/73>