



# LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

## 2023



## PPG DALJAB BATCH 2 LPTK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

**Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA**



PPG\_UINSA\_OFFICIAL



PPG UINSA

**PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA *LOOSE PART*  
PADA ANAK KELOMPOK B DI BA AISYIYAH 03 SOKARAJA**

**LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**Oleh:**

**GUSNIATI**

**NIM : 06250822162**



**LPTK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**2024**

## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah: 6)



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA    UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8410298  
Fax. 031-8413300 E-Mail: lp2m@uinsby.ac.id Website: www.lppm.uinsby.ac.id

**HALAMAN PERSETUJUAN  
LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh:

Nama : GUSNIATI, S.Pd  
NIM : 06250822162  
Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA  
LOOSE PART PADA ANAK KELOMPOK B  
DI BA AISYIYAH 03 SOKARAJA**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2023.

Surabaya, 11 Januari 2024



Mengetahui,  
Kepala RA

**DWI MULYANINGSIH, S.Sos**

Mahasiswa

**GUSNIATI, S.Pd**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

**RATNA PANGASTUTI, M.Pd.I**  
**NIP.198111032015032003**

Guru Pamong

**LUTFIYATUL HIDAYAH, S.Pd**

## ABSTRAK

*Gusniati, gusniatiy8@gmail.com Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Media Loose Part Pada Anak Kelompok B Di BA Aisyiyah 03 Sokaraja*

*Pada abad ke-21 manusia dihadapkan dengan berbagai tantangan kehidupan yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Sehingga menuntut generasi muda sebagai penerus untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya. Salah satu kemampuan yang menjadi modal dalam menghadapi abad ke-21 yaitu kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi secara global harus diprioritaskan, karena membangun keterampilan numerasi peserta didik (generasi muda) sangatlah penting untuk kesejahteraannya pada kehidupan di abad ke-21. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi melalui media loose part pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja. Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas, yang memiliki empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Subjek dalam penelitian tindakan kelas (PTK) deskriptif ini adalah anak-anak di anak-anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja berjumlah 10 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Hasil pengamatan pada akhir penelitian kegiatan kemampuan numerasi yang dilakukan mulai dari pengenalan tentang angka, konsep bilangan dan membilang selama dua siklus,. Hasilnya telah terjadi peningkatan kemampuan numerasi melalui media loose part pada kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja dilihat dari kondisi awal: 20%, siklus I : 50%, siklus II : 80%, sehingga prosentase kenaikan dari pratindakan (kondisi awal) ke siklus I adalah 30%, dan proses kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 30%.*

**Kata Kunci :Kemampuan numerasi, loose part**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Alloh Subhanahuwata'ala atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan PPL ini dengan sebaik-baiknya. Penyusunan laporan ini didasarkan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang disusun dan diajukan sebagai syarat untuk memenuhi tugas PPG Dalam Jabatan K2 Batch 2 Tahun 2023, harapan peneliti yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Media *Loose Part* Pada Anak Kelompok B Di BA Aisyiyah 03 Sokaraja” dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran dilembaga tersebut

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan penelitian ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga tidak lepas dari bantuan, kerjasama dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan mendapar Ridho Alloh Subhanahuwata'ala, dan akhir kata semoga penelitian ini dapat bergana bagi semua pihak. *Jazakumulloh Khoiron Katsiro.*

Banyumas, Januari 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Halaman Sampul .....                                            | i   |
| Halaman Judul .....                                             | ii  |
| Halaman Motto .....                                             | iii |
| Lembar Persetujuan .....                                        | iv  |
| Abstrak .....                                                   | v   |
| Kata Pengantar .....                                            | vi  |
| Daftar Isi .....                                                | vii |
| Daftar Tabel .....                                              | ix  |
| Daftar Lampiran .....                                           | x   |
| BAB I PENDAHULUAN                                               |     |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                 | 1   |
| B. Rumusan Masalah .....                                        | 5   |
| C. Tindakan yang Dipilih .....                                  | 5   |
| D. Tujuan Penelitian .....                                      | 5   |
| E. Lingkup Penelitian .....                                     | 5   |
| F. Signifikansi Penelitian .....                                | 5   |
| BAB II KAJIAN TEORI                                             |     |
| A. Kemampuan Numerasi .....                                     | 7   |
| B. Media <i>Loose Part</i> .....                                | 13  |
| BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS                      |     |
| A. Metode Penelitian .....                                      | 20  |
| B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian ..... | 20  |
| C. Variabel yang Diselidiki .....                               | 21  |
| D. Rencana Tindakan .....                                       | 21  |
| E. Data dan Cara Pengumpulannya .....                           | 25  |
| F. Indikator Kinerja .....                                      | 27  |
| G. Tim Peneliti dan Tugasnya .....                              | 27  |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN                          |     |
| A. Hasil Penelitian .....                                       | 28  |
| B. Pembahasan .....                                             | 29  |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN                                      |     |
| A. Kesimpulan .....                                             | 41  |

|                     |    |
|---------------------|----|
| B. Saran .....      | 42 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 43 |
| LAMPIRAN            |    |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                                    |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Peningkatan kemampuan numerasi melalui<br>media <i>loose part</i> ..... | 26 |
| Tabel 4.1 Data Anak Kelompok A BA Aisyiyah 03Sokaraja.....                                         | 28 |
| Tabel 4.2 Penilaian Kemampuan Literasi Numerasi Pratindakan.....                                   | 29 |
| Tabel 4.3 Penilaian Kemampuan Literasi Numerasi Siklus I.....                                      | 33 |
| Tabel 4.4 Penilaian Kemampuan Literasi Numerasi Siklus II.....                                     | 38 |
| Tabel 4.5 Pengamatan Peningkatan Kemampuan numerasi melalui<br>media <i>loose part</i> .....       |    |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Hasil Dokumentasi Proses Kegiatan Kemampuan Literasi Numerasi |     |
| Pratindakan .....                                                        | 47  |
| Lampiran 2 Hasil Dokumentasi Proses Kegiatan Kemampuan Literasi Numerasi |     |
| Siklus I .....                                                           | 49  |
| Lampiran 3 Hasil Dokumentasi Proses Kegiatan Kemampuan Literasi Numerasi |     |
| Siklus II .....                                                          | 51  |
| Lampiran 4 Pernyataan Keaslian Tulisan .....                             | 54  |
| Lampiran 5 Riwayat Hidup .....                                           | 55  |
| Lampiran 6 Modul Ajar .....                                              | 56  |
| Lampiran 5 Pedoman Wawancara .....                                       | 113 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Semakin pesatnya perkembangan teknologi di seluruh dunia mempengaruhi dunia pendidikan, tidak luput juga teknologi mempengaruhi dunia Pendidikan Anak Usia dini, untuk itu dalam meningkatkan potensi, bakat dan talentanya. Pendidik sebagai fasilitator dan motivator untuk mengembangkan potensi anak secara optimal melalui bimbingan dan arahan agar yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbudristek no. 7 tahun 2022. Memasuki abad ke-21 manusia dihadapkan dengan berbagai tantangan kehidupan yang ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Perubahan pesat terjadi hampir dalam berbagai aspek kehidupan baik kesehatan, pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, dan masih banyak lagi. Sehingga menuntut manusia utamanya generasi muda sebagai penerus dan sebagai ujung tombak peradaban untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya (Mastuinda et al., 2020).

Pendidikan Bustanul Athfal merupakan satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang memiliki peranan sangat penting untuk pengembangan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang Pendidikan selanjutnya (Masitoh dkk, 2005). Pembelajaran yang nampak menarik bagi anak BA salah satunya adalah mengenal literasi numerasi dimana kegiatan literasi numerasi ini anak dapat mengetahui tentang matematika awal serta melakukan perencanaan finansial awal yang mana harus dikenalkan sejak dini agar anak dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Kemampuan literasi numerasi sebagai pengetahuan dan kecakapan yang erat kaitannya dengan pemahaman angka, simbol dan analisis informasi kuantitatif (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya), sangat penting dipelajari generasi saat ini, dengan memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik, peserta didik secara cakap mampu mengaplikasikan pengetahuan matematikanya dalam kehidupan nyata.

Namun di satu sisi kondisi kecakapan kemampuan numerasi di Indonesia yang berada pada peringkat bawah, bisa menjadi gambaran bahwa kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain di Asia Tenggara seperti Malaysia dan Singapura (Hanum Cahyani, 2022). Badan Pusat

Statistik pada Oktober (2020) menunjukkan indeks perkembangan anak usia dini di Indonesia sebesar 88,30. Yang artinya, 88,30 persen anak usia 3-6 tahun di Indonesia telah berkembang sesuai dengan perkembangan usianya. Dibandingkan dengan beberapa dimensi lainnya, dimensi pada kemampuan numerasi anak usia 3-6 tahun termasuk pada kategori rendah, yaitu 64,60. Artinya, baru 64,60 persen anak yang perkembangan kemampuan numerasinya sesuai dengan perkembangan anak usianya (Maylasri, 2020)

Salah satu upaya pemerintah dalam mengembangkan pendidikan bagi anak Indonesia ialah dengan mengembangkannya kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka belajar. Pada pendidikan anak usia dini kurikulum merdeka belajar memiliki beberapa karakteristik salah satunya yaitu menguatkan kecintaan pada numerasi sejak dini (Kemendikbud, 2022). Menurut Fitria (2022), aspek kognitif sebagai salah satu bidang pengembangan keterampilan dasar pada kurikulum Bustabul Athfal memegang peranan yang penting dalam upaya mengembangkan keterampilan berpikir anak supaya dapat mengelola perolehan belajarnya, dan mendukung anak untuk mengembangkan keterampilan matematika atau numerasinya. Sehingga kemampuan numerasi pada aspek perkembangan anak dapat dikatakan masuk pada ranah perkembangan kognitif. Hal tersebut selaras dengan Jean Piaget dalam Indrijati (2016), yang mengemukakan 4 (empat) tahapan perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis salah satunya yaitu tahapan pra operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini merupakan tahap persiapan untuk peorganisasian operasional konkrit yaitu berupa tindakan kognitif seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak benda-benda menurut urutan tertentu, dan membilang.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru adalah mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, mudah dijumpai dan diikuti oleh anak-anak. Dengan memanfaatkan bahan-bahan yang bisa dilihat anak-anak di lingkungan. Lingkungan ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi kebutuhan dan minat anak sesuai kreativitasnya tanpa mengurangi rasa bosan karena dilakukan diberbagai media (Priyanti & Apriani, 2021). Menurut Sholiha (2022), salah satu media yang cocok dan terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan numerasi pada anak usia dini ialah media *loose part*. Hal tersebut selaras menurut Fransiska (2021), bahwa media *loose part* adalah media yang kegunaannya sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek yang salah satunya ialah logika berpikir matematika. *Loose part* sendiri adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam

seperti dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara sesuai dengan keinginan anak (Widyastuti, 2022). Selain itu menurut Mubarakah (2021), bahwa barang lepasan yang terbuka seperti media *loose part* sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memb

erikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

Media *loose part* dalam pelaksanaannya seperti menyediakan media bahan *loose part* terlebih dahulu misalnya ranting, tutup botol, kartu angka, kardus, sedotan, manik-manik dan lain sebagainya. Lalu anak bisa diajarkan berbagi teknik dari mulai berhitung, penambahan, pengurangan, mengenal simbol, geometri, dan lain sebagainya. Setelah itu memberikan apresiasi terhadap output karya anak. Selanjutnya memberikan kesempatan pada anak untuk menuangkan pengetahuannya dalam berbagai cara kegiatan untuk peningkatan kemampuan numerasi (Mulyati & Watini, 2022). Hal tersebut menguatkan dari pendapat Casey (2016), tentang media *loose part* apabila digunakan secara optimal dan diajarkan sesuai dengan tahapan-tahapan usia anak dengan aturan peraturan pembelajaran yang sesuai dengan pola pikir dan kebutuhannya, anak akan mampu menemukan ide-ide kreatifnya, mempunyai pola pikir yang kritis saat menemukan masalah sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, dan anak akan terstimulasi secara optimal.

Pada kenyataannya pembelajaran literasi numerasi tidak dapat maksimal dilakukan anak-anak, hal ini disebabkan penggunaan bahan atau media dan metode dan ketidaktahuan cara yang lain yang dapat digunakan dalam kegiatan literasi numerasi, persepsi pengembangan bakat anak yang terkesan sangat mahal, proses pembelajaran yang belum tepat, kurang bermakna dan kurang menghargai pada bakat bahkan ketidaktahuan cara mengidentifikasi dan sebagainya (Ditha Prasanti & Dinda Rakhma Fitriani, 2018) . Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan terhadap penerapan literasi numerasi pada kelompok B di BA Aisyiyah 3 Sokaraja menunjukkan bahwa pengenalan simbo-simbol angka cenderung masih belum optimal. Hal ini ditandai dengan beberapa anak sudah bisa menyebutkan angka 1-10 namun belum mengenal simbol-simbol angka dengan benar .

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka di BA Asyiyah 03 perlu adanya upaya meningkatkan kemampuan numerasi pada anak dengan media yang menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh sebab itu, sesuai dengan paparan diatas menarik bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang pembelajaran kemampuan numerasi dengan bantuan media pembelajaran *loose part*. Sehingga peneliti mengambil sebuah judul penelitian “Peningkatan Kemampuan

Numerasi Melalui Media *Loose Part* Pada Anak Kelompok B Di BA Aisyiyah 03 Sokaraja”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diteliti adalah: “Bagaimana peningkatan kemampuan numerasi pada anak Kelompok B Di BA Aisyiyah 03 Sokaraja melalui penggunaan media *loose part*?”

## **C. Tindakan yang Dipilih**

Adapun tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada siswa kelompok B pada kemampuan numerasi adalah dengan media *loose part*. Tujuan dari penggunaan media *loose part* ini adalah agar anak dapat meningkatkan kemampuan numerasi dengan menggunakan media yang menarik untuk anak.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi melalui media *loose part* pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja.

## **E. Lingkup Penelitian**

Agar hasil penelitian ini lebih mendalam dan permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Subjek penelitian hanya anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja Pelajaran 2023-2024 yang berjumlah 10 anak.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Tahun Pelajaran 2023-2024
3. Penelitian ini mengungkap tentang kemampuan numerasi anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Pelajaran 2023-2024

## **F. Signifikansi Penelitian**

Signifikan penelitian yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

### **1. Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan dan referensi bagi guru atau peneliti lainnya mengenai kemampuan membaca dengan media kartu bergambar.

### **2. Praktis**

Secara praktis hasil penelitian tindakan kelas ini nantinya akan dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Anak

Meningkatkan kemampuan numerasi dan memberikan pengalaman belajar dengan media *loose part*.

b. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan untuk mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak.

c. Bagi Orang Tua

Menambah wawasan bagaimana cara memotivasi, menstimulasi dan memfasilitasi kegiatan anak khususnya meningkatkan kemampuan numerasi anak secara optimal.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan melalui media *loose part* dan mengetahui upaya guru dalam memanfaatkan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kemampuan Numerasi**

##### **1. Pengertian Kemampuan Numerasi**

Kemampuan numerasi adalah sebuah keahlian untuk menyelesaikan masalah secara praktis dengan menggunakan angka (Winata et al., 2021). Menurut Mulyani (2022), kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan kemampuan matematika yang telah dimilikinya dalam menjelaskan suatu kejadian. Sedangkan menurut Feriyanto (2022), kemampuan numerasi juga memiliki pengertian sebuah kecakapan dalam mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung seperti dapat menggunakan beragam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta kecakapan dalam menganalisa informasi yang disajikan pada berbagai bentuk representasi seperti tabel, grafik, bagan, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat Rizki (2021), bahwa kemampuan numerasi diartikan sebagai keterampilan dalam mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi real setiap hari. Keterampilan tersebut dapat muncul pada saat permasalahannya sering tidak terstruktur (unstructured) yang biasanya memiliki banyak cara untuk penyelesaian atau bahkan tidak ada penyelesaian yang tuntas, serta terdapat hubungan dengan faktor non matematis (Saryanto, 2022)

Sedangkan kemampuan numerasi juga diartikan sebagai kemampuan menganalisis dengan menggunakan angka-angka atau pengetahuan dan ketrampilan seperti:

- 1) Menggunakan berbagai bilangan (angka) dan simbol-simbol yang berhubungan dengan matematika dasar, yang tujuannya untuk solving practical problems dalam berbagai masalah kontekstual.
- 2) Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (tabel, grafik, bagan, dan bentuk lainnya, kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk hipotesis dan mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi merupakan sebuah kecakapan kemampuan yang telah dimiliki seseorang dalam kaidah matematika seperti menggunakan berbagai bilangan angka, keterampilan operasi hitung dan simbol matematika untuk menganalisa informasi yang disajikan pada berbagai bentuk representasi (tabel, bagan, grafik, dan lain sebagainya) dan

mengambil keputusan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari

## **2. Macam-Macam Kemampuan Numerasi**

Macam dari kemampuan numerasi diantaranya seperti kemampuan menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari (Baharuddin et al., 2021). Selain itu seperti kemampuan menganalisis berbagai informasi yang ditampilkan (grafik, diagram, bagan dan lain sebagainya), menafsirkan hasil analisis untuk mengambil suatu keputusan (Friantini et al., 2021). Sedangkan kemampuan numerasi menurut Purpura dalam Friantini (2021) terdiri dari tiga kategori, yaitu:

- 1) Relasi numerasi merupakan kemampuan membedakan banyaknya suatu benda yang dapat diilustrasikan dengan kurang dari, lebih dari, lebih banyak, maupun lebih besar.
- 2) Berhitung merupakan kemampuan untuk menghitung banyaknya suatu benda atau mengidentifikasi jumlah suatu benda.
- 3) Aritmatika merupakan kemampuan untuk mengerjakan operasi-operasi aritmetika sederhana atau dasar seperti penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan definisi lain dari kategori kemampuan numerasi terdapat beberapa tahapan, yaitu seperti :

- 1) Tahap informal numerasi, pada tahap ini anak sudah mampu membilang secara runtut dan mengenal kualitas benda
- 2) Tahap formal numerasi terjadi pada anak usia dini hingga sekolah dasar awal. Pada tahap ini anak mempelajari aritmatika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Mahmud & Pratiwi, 2019).
- 3) Tahap pengetahuan numerasi, pada saat memasuki usia awal sekolah dasar kemampuan numerasi anak berubah menuju tahap pengetahuan numerasi. Kemampuan numerasi berkembang kearah konsep abstrak dimana anak mulai belajar menggunakan simbol maupun bahasa matematika di pendidikan formal.
- 4) Tahap formal numerasi, anak mempelajari operasi matematika yang lebih rumit, hal ini dikarenakan penggunaan operasi aritmatika menyajikan permasalahan matematika yang tidak hanya diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari (Ratnasari, 2020). Sedangkan menurut Teresia Wahyuni (2021), kemampuan numerasi terdiri dari beberapa kecakapan seperti menggunakan angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dalam memecahkan suatu masalah

pada kehidupan sehari-hari, kecakapan menelaah informasi yang ditampilkan untuk mengambil keputusan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan

numerasi terdapat tiga yaitu relasi numerasi, berhitung, dan aritmatika. Namun khususnya bagi anak usia dini dengan tiga tahap perkembangan dari mulai tahap informal anak yang mampu membilang dengan runtut, tahap pengetahuan numerasi anak yang mulai belajar menggunakan simbol, dan tahap formal numerasi anak yang sudah mulai mempelajari operasi-operasi aritmatika yang sederhana dan dasar.

### **3. Pentingnya Pembelajaran Kemampuan Numerasi**

Kemampuan numerasi adalah keterampilan dalam mengaplikasikan konsep dan kaidah matematika dalam situasi real setiap hari. Keterampilan tersebut dapat muncul pada saat permasalahannya sering tidak terstruktur (unstructured) yang biasanya memiliki banyak cara untuk penyelesain atau bahkan tidak ada penyelesain yang tuntas, serta terdapat hubungan dengan faktor non matematis (Rizki, Novi et al., 2021). Kemampuan bernumerasi merupakan keterampilan hidup mendasar yang sangat penting dimiliki, dimana kemampuan numerasi meresapi semua aspek kehidupan kita. Mulai dari bermasyarakat, bermain, berbelanja, mengatur keuangan agar dapat mengolahnya dengan bijak sehingga anak-anak dapat tumbuh menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab secara finansial (Mahmud & Pratiwi, 2019). Pada tahapan kemampuan numerasi khususnya bagi anak usia dini itu masuk pada tahap informal, sehingga pada tahap ini seharusnya anak dapat membilang secara urut dan mengenal sifat objek. Membilang merupakan aktivitas dalam menghitung banyaknya benda maupun mengidentifikasi banyaknya suatu benda. Anak usia dini sangat perlu memiliki kemampuan memahami dan menuliskan lambang bilangan guna membaca informasi yang berupa tulisan numerik. Kemampuan numerasi untuk anak usia dini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari ketika anak bermain, ingin membagi makanan ataupun mainnya (Wahyuni, 2022). 28 Sehingga sangat perlunya dilakukan pengenalan numerasi dilakukan yang dimulai mulai sejak dini, hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pembelajaran yang sesuai dengan anak. Menurut (Priyanti & Apriani, 2021) dalam mempersiapkan pembelajaran perlunya dengan menggunakan media yang menarik, mudah dijumpai dan diikuti oleh anak-anak. Dengan memanfaatkan bahan-bahan yang bisa dilihat anak dilingkungan. Lingkungan ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi

kebutuhan dan minat anak sesuai dengan kreativitasnya tanpa mengurangi rasa bosan. Dalam pembelajaran menurut (Azzet, 2014) mengatakan bahwa peran penting guru adalah mendampingi anak didik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, di sini anak didik mempunyai peran aktif dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator anak didiknya.

#### **4. Indikator capaian numerasi untuk Usia 5 - 6 Tahun**

- 1) Konten Aljabar : memilah, mengelompokkan, membuat pola, memecahkan masalah
- 2) Konten Bilangan : Membandingkan, Urutan (Kesatu, kedua, dan ketiga), Membagi material diantara teman, Menghitung, Hubungan satu – satu.
- 3) Konten Geometri : Geometri lebih dari sekedar menamai bentuk-bentuk geometri termasuk memahami hubungan spasial, posisi, benda 2 dimensi dan 3 dimensi
- 4) Konten Pengukuran : memahami atribut benda - benda, membangun konsep pengukuran tidak baku, aplikasi bilangan untuk mengukur, seriasi
- 5) Konten Analisis Data : mengumpulkan informasi, mengorganisasi informasi secara sederhana, bertanya dan menjawab pertanyaan sehubungan dengan informasi yang dikumpulkan dengan organisasi

#### **5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Numerasi.**

Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan kemampuan numerasi diantaranya, sebagai berikut:

##### **1) Faktor alamiah.**

Faktor alamiah adalah setiap anak yang lahir dengan seperangkat potensi. Potensi dasar akan berkembang dengan secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Karena bersifat alamiah, anak tidak dirangsang melalui belajar, tetapi anak akan mampu menerima apa yang terjadi disekitarnya.

##### **2) Faktor perkembangan kognitif.**

Seperti dengan kemampuan membilang angka 1-10 pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Keduanya mempunyai hubungan yang komplementer, karena dalam pemerolehan kemampuan membilang angka 1-10 dalam prosesnya dibantu oleh perkembangan kognitifnya.

##### **3) Faktor latar belakang sosial.**

Pada faktor latar belakang sosial yang mencakup dari mulai struktur keluarga, afiliasi kelompok sosial dan lingkungan budaya yang memungkinkan terjadinya perbedaan keseriusan dalam belajar.

4) Fator motivasi belajar.

Motivasi merupakan tenaga pendorong atau sebagai penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu.

5) Faktor kemampuan guru.

Seorang guru dapat diartikan sebagai seseorang yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran dengan sasaran anak didik, seperti dengan memberikan stimulasi atau bimbingan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya supaya mencapai tingkat perkembangan yang optimal.

6) Faktor sarana dan prasarana

Dalam pengadaan sarana dan alat belajar merupakan salah satu langkah guru atau pihak sekolah untuk mewujudkan perencanaan pembelajaran yang sudah dibuat. Sebaik dan sebegitu apapun 30 perencanaan tersebut dibuat sebagai sumber belajar peserta didik, jika guru tidak mewujudkannya dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang optimal (Sofiati & Komalasari, 2015).

Sedangkan terdapat juga faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan numerasi pada anak, seperti:

- 1) Keturunan Faktor keturunan diartikan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya.
- 2) Lingkungan. Jhon Locke dalam Shunhaji (2020), berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Sehingga, perkembangan manusia ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapatnya dari lingkungan.
- 3) Kematangan. Setiap organ (fisik ataupun psikis) dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Hal tersebut berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender).
- 4) Pembentukan. Pembentukan merupakan segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi pada perkembangan intelegensi. Dalam pembentukan bisa dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah atau formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar atau informal).
- 5) Minat dan bakat. Minat mengarahkan perbuatan pada tujuan dan merupakan sebuah dorongan untuk dapat berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi pada tingkat kecerdasannya. Seseorang yang mempunyai sebuah bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.
- 6) Kebebasan. Kebebasan merupakan manusia berfikir divergen (menyebar) yang dapat diartikan bahwa manusia itu bisa menentukan metode tertentu yang akan

digunakan dalam memecahkan masalah-masalah dan memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya (Shunhaji, 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan numerasi ialah faktor keturunan dimana anak sejak lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang perkembangannya dapat secara alamiah melalui lingkungannya dan bisa melalui pembentukan secara sengaja (sekolah atau formal, faktor kemampuan guru dalam memberikan bimbingan, faktor minat dan bakat anak, selanjutnya ialah faktor sarana dan prasarana karena sebaik apapun perencanaan yang sudah dibuat sebagai sumber belajar jika guru tidak mewujudkannya dalam bentuk pengadaan maka hasilnya tidak akan mencapai hasil yang optimal.

## **6. Cara Pengenalan Numerasi**

Pengenalan numerasi pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan cara sebagai berikut :

- 1) Menyediakan sarana lingkungan fisik yang memberikan rangsangan numerasi kepada peserta didik serta lingkungan berkarya (makerspace) yang memfasilitasi interaksi numerasi.
- 2) Membentuk lingkungan sosial-afektif positif yang mampu mendukung growth mindset bahwa numerasi adalah kecakapan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap siswa dan juga merupakan tanggung jawab semua orang, tidak hanya peran dari guru matematika saja.
- 3) Menerapkan berbagai program sekolah yang komprehensif dan relevan untuk berbagai kelompok peserta didik yang direncanakan, seperti program numerasi dini bagi peserta didik pendidikan usia dini. Menitikberatkan pada penalaran dan proses pemodelan masalah dalam pembelajaran matematika dan menerapkan numerasi lintas kurikulum di mata pelajaran matematika (Dewayani et al., 2021).

Sedangkan cara lain dari pengenalan numerasi dapat dilakukan dengan cara menggunakan konteks yang lebih dekat dengan pengalaman keseharian anak dan menghubungkan berbagai materi matematika dengan dunia nyata. Selain itu dapat dilakukan dengan menekankan pada pemahaman konsep dan penalaran, bukan hanya keterampilan hitung saja (Rizki, Novi et al., 2021). Selain itu pengenalan kemampuan numerasi pada anak juga dapat dilakukan dengan cara melakukan sebuah pendekatan penerapan numerasi secara konsisten dan menyeluruh di sekolah untuk mendukung penguatan numerasi pada peserta didik. Cara yang dimaksud ialah dengan penguatan kapasitas fasilitator, peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu,

perluasaan akses terhadap sumber belajar dan cakupan peserta didik, serta penguatan tata kelola (Feriyanto, 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengenalan numerasi pada anak dapat dilakukan dengan cara seperti mulai dari menyediakan sarana lingkungan fisik yang dapat merangsang kemampuan numerasi pada anak, lalu dapat dilanjutkan dengan melakukan pendekatan penerapan numerasi secara konsisten dan menyeluruh. Selain didukungnya dengan tersediannya sarana lingkungan fisik dapat juga didukung dengan alat-alat ataupun media permainan yang dapat melatih keterampilan numerasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi pada anak.

## **B. Media Loose Part**

### **1. Pengertian Media Loose Part**

Secara umum media adalah semua bentuk perantara untuk menyampaikan atau menyebarkan suatu pesan dan gagasan penerima (Sriningsih, 2015). Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Basyiruddin Asnawir, 2022). Definisi lain dari media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal (Asmariyani, 2016).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada penerima (siswa) untuk menarik minat dan perhatian anak.(Widyastuti, 2022).

Teori *loose part* pertama kali dikembangkan pertama kali oleh Nicholson pada tahun 1971 yang merupakan pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas melalui penggunaan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan dibuat sendiri (Ridwan et al., 2022). *Loose part* adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam seperti dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti kreativitas, konsentrasi, pemecahan masalah, motorik halus dan motorik kasar, pengembangan bahasa (literasi), sains, teknik, teknologi, dan logika berpikir matematika (Widyastuti, 2022).

Selain itu *loose part* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan dicopot atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk yang bahannya seperti logam, plastik, kayu, bahan alam, dan lain sebagainya (Oktavia Lestari & Karim Halim, 2022). Menurut Diana (2022), *loose part* adalah media lepasan, yang bisa digabungkan dan dibentuk oleh anak sesuai dengan kreativitas mereka, tanpa harus dicontohkan terlebih dahulu. Definisi lain dari media *loose part* merupakan bahan-bahan terbuka dimana anak dapat mengkombinasikan permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka (Fono & Ita, 2021). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *loose part* merupakan media lepas yang penggunaannya dapat beragam baik dipisahkan maupun disatukan atau saling dikombinasikan. Bahannya seperti logam, kayu, bahan alam, limbah pabrik, plastik dan lain sebagainya yang bisa dibentuk anak sesuai dengan ide atau kreativitas mereka. Sehingga dapat digunakan sebagai alat media pembelajaran dalam mengembangkan berbagai aspek.

## **2. Jenis-Jenis Media Loose Part**

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

### **1) Bahan alam.**

Bahannya yang dapat berupa seperti ranting, biji karet, buah, batu, tanah, air, biji-bijian, kerang, bunga, pasir (Ridwan et al., 2022).

### **2) Logam.**

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

### **3) Kayu.** Pada bahan kayu seperti tongkat, balok, meja, papan, kursi, bingkai kayu, kepingan puzzle, bilah bambu, jepitan kayu, dan manik-manik kayu (Fransiska & Yenita, 2021).

### **4) Pabrik.**

Dalam bagian ini berhubungan dengan kain dan benang, tali, karet, dan kapas (Yus, 2020).

### **5) Plastik.**

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



6) Kemasan (packing).

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

7) Keramik.

Untuk bahan keramik biasanya yang dapat digunakan ialah seperti gelas, kelereng, vas kaca, botol kaca, manik-manik (Eliza, 2022).

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

### **3. Karakteristik Media *Loose Part***

Media berbahan *loose part* memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

1) Menarik

Media *loose part* seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Seperti obyek potongan kayu, pinus, bunga, batu, daun-daunan kering, manikmanik dan lain sebagainya akan membuat anak tertarik dan tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya (Dea Indriani, Heri Yusuf Muslih, 2022).

2) Terbuka

Media *loose part* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose part* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena dalam kegiatan main menggunakan *loose part* tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaannya. Sehingga hasil dari penggunaan media *loose part* tidak tunggal tetapi sangat bervariasi tergantung dengan kreativitas anak (Nurjanah, 2020).

3) Dapat digerakan atau dipindahkan

Media *loose part* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Contohnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan atau dapat dipindahkan ke tempat lain untuk membuat sebuah tangga (Imamah & Muqowim, 2020). Sedangkan karakteristik lain dari media *loose part* seperti media yang mudah dilepas ataupun dapat disatukan kembali, media *loose part* membuat anak

berekplorasi tanpa batas, selain itu sangat mudah ditemukan (Habibah & Mufarochah, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari media *loose part* ialah menarik bagi anak karena bentuknya yang beraneka ragam, mudah untuk dilepas maupun dipasangkan kembali, dapat membuat anak untuk bereksplorasi tanpa batas sehingga hasilnya juga pun tergantung dengan kreativitas anak.

#### **4. Manfaat Media *Loose Part* Bagi Anak**

Manfaat dari media *loose part* bagi anak-anak, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak-anak akan menjadi lebih kreatif dan imajinatif dengan adanya prinsip penggunaan bahan ajar *loose part*
- 2) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruangan terbuka (Anita Damayanti et al., 2020).
- 3) Anak-anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan ajar sesuai dengan imajinasinya. Selain itu anak-anak juga akan belajar menghargai bahan-bahan ataupun benda-benda di sekeliling mereka, seperti bahan *loose part* alam (Mastuinda et al., 2020).
- 4) Anak-anak akan dapat ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain, berkreaitivitas saat merakitnya menjadi barang yang berguna (Fransiska & Yenita, 2021).
- 5) Anak usia dini cenderung lebih senang mengerjakan tugas yang memiliki konsep unik dan tidak monoton. Sehingga hal tersebut akan dapat memancing anak untuk mau bertanya dan menggali potensi anak (Widyastuti, 2022).
- 6) Membuat anak bebas berekpresi dan bereksplorasi. Media yang dapat bermanfaat untuk mengenali potensi berpikirnya.
- 7) Media *loose part* bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya (Lesti Sumiati, Oyib Sulaeman, 2014).

Sedangkan terdapat pula manfaat lain dari media *loose part* sebagai berikut:

##### **1) Manfaat fisik**

Pada saat pembelajaran seperti pada saat penggunaan media *loose part* yang berbentuk balok dapat memperkuat genggaman jari dan tangan pada anak,

selain itu juga dapat untuk meningkatkan koordinasi pada mata dan tangan (Muryaningsih et al., 2021). 42

2) Manfaat kreatif

Dalam penggunaan media loose part dapat sebagai pemicu stimulus kreatifitas pada anak, karena anak dengan media *loose part* anak akan merancang desain mereka sendiri dengan bahan yang ada untuk membuat sesuatu yang dianggap mereka menyenangkan (Priyanti & Apriani, 2021).

3) Manfaat sosial

Dengan penggunaan media berbahan *loose part* dapat mendorong anak untuk berteman dan bekerjasama yang dilakukan di ruang terbuka. Karena dalam belajar dan bermain dapat mendorong interaksi dan imajinasi anak. Kreatifitas yang dikolaborasikan dengan sebuah kegiatan sangat penting bagi kehidupan sosial anak (Rochaeni, 2020).

4) Manfaat intelektual

Media *loose part* juga dapat untuk mengembangkan intelektual pada anak. Seperti pada saat anak mencoba menggambar ukuran, bentuk dan posisi, hal tersebut dapat mengembangkan kemampuan kata-kata. Anak dapat mengembangkan kemampuan matematik atau numerasinya melalui pengelompokan, pengurangan, penambahan. Selain itu anak juga dapat belajar bentuk geometri dari bahan media loose part yang akan meningkatkan stimulasi intelektual (Prihatin, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media *loose part* ialah membuat anak menjadi lebih kreatif dengan anak bebas untuk berekspresi dan bereksplorasi, dan media *loose part* dapat membuat anak untuk lebih dekat dengan lingkungannya karena barang-barang *loose part* yang dari alam dapat didaur ulang kembali, juga dapat mendorong anak untuk berterman dan manfaat sosial seperti bekerjasama, selain juga dapat mengembangkan intelektual pada anak.

## **5. Penggunaan Media Loose Part Untuk Pembelajaran Kemampuan Numerasi**

Penggunaan media *loose part* juga melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap:

1) Tahap eksplorasi

Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada pada tahap eksplorasi ini, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yuliati Siantajani dalam (Nurliana et al., 2022) memaparkan bahwa pada tahap eksplorasi merupakan tahap dimana anak mulai berkenalan dengan *loose part*, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk, dan ukuran.

## 2) Tahap eksperimen

Pada tahap ini merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang telah dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut dengan tahap ekspansi. Yuliati Siantajani dalam (Nurliana et al., 2022) memaparkan bahwa bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam diri anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai *loose part* dan memberikan invitasi serta provokasi.

## 3) Tahap kreatif

Tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir *loose part* adalah membangun makna dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan (Nurliana et al., 2022).

Selain itu cara penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan sebagai berikut:

- 1) Menyediakan bahan *loose part*, misalnya ranting, batu, tutup botol, kartu angka, kardus, dan lain sebagainya.
- 2) Mengenalkan konsep mengenai teknik. Misalnya berhitung, simbol, penambahan, pengurangan, dan lain sebagainya.
- 3) Memberikan apresiasi terhadap output karya anak.

- 4) Memberikan kesempatan untuk anak menuangkan pengetahuannya dalam berbagai cara kegiatan peningkatan pengenalan kemampuan numerasi (Mulyati & Watini, 2022).

Definisi lain cara penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran adalah:

- 1) Pertimbangkan terlebih dahulu keamanan ketika akan memilih bahan ajar media *loose part*.
- 2) Mempertimbangkan karakteristik peserta didik di kelas.
- 3) Pilihlah *loose part* yang sesuai dengan usia anak, karena ada *loose part* yang tidak aman untuk anak usia dini.
- 4) Waspadai bahaya tersedak, tertelan atau terluka, harus selalu dalam pengawasan (Kulsum, 2022).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media *loose part* dalam pembelajaran kemampuan numerasi dapat dilakukan terlebih dahulu dengan menyiapkan bahan *loose part* lalu ditata diimbangi dengan invitasi dan provokasi. Setelah itu anak dikenalkan teknik semisal tentang simbol angka, baru setelah itu anak masuk pada tahap eksplorasi untuk menjelajahi media *loose part* yang sudah disiapkan. Selanjutnya anak bisa masuk pada tahap eksperimen dimana pada tahap ini anak dapat membuat simbol angka dari media *loose part* sesuai dengan pilihan yang disukai oleh anak. Baru setelah itu anak masuk pada tahap kreatif dimana anak pada tahap ini membuat simbol angka dengan media *loose part* sesuai imajinasi dan kreativitas anak. Baru setelah itu guru dapat memberikan apresiasi terhadap karya anak yang diimbangi dengan melakukan intervensi.

### **BAB III**

#### **PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

##### **A. Metode Penelitian**

Rancangan Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Wardani 2008:1.3) penelitian tindakan kelas berasal dari terjemahan Classroom Action Research yaitu action di dalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Terdapat beberapa bentuk atau model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh para ahli yang menekuni penelitian tindakan, antara lain model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, Kemmis, Henry, Mc Taggart, John Elliot dan Hopkins. Ahli yang pertama kali menciptakan model penelitian tindakan adalah Kurt Lewin tetapi sampai sekarang banyak dikenal adalah Kemmis dan Mc Taggart.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Rochiati Wiriaatmadja, 2005:66) yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Dalam penelitian menunjukkan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan ini dilakukan dengan sengaja dengan tujuan tertentu. Kelas dalam hal ini bukanlah ruang kelas, melainkan sekelompok anak yang dalam waktu yang sama dan pembelajaran yang sama. Penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

##### **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

###### **1) Setting Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di BA Aisyiyah 03 Sokaraja yang beralamat di Desa Pamijen Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. Adapun waktu penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, rentang waktu pelaksanaan Siklus I adalah 25 November dan Siklus II pada 04 Desember 2023.

###### **2) Karakteristik Subyek Penelitian**

Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelompok B BA Aisyiyah 03 Sokaraja, yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

### C. Variabel yang Diselidiki

➤ Variabel Terikat

Dalam penelitian ini adalah kemampuan numerasi

➤ Variabel Bebas

Dalam penelitian ini adalah media *loose part*

### D. Rencana Tindakan

Kurt Lewin dalam Wijaya (2012:20) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

1. Perencanaan atau planning

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan ini dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti membuat perencanaan dengan RPPH yang sesuai dengan tema sebagai awal pembelajaran.

2. Tindakan atau acting

Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenai tindakan didalam kelas. Adapun tindakan yang dilakukan adalah saat dimulainya awal belajar hingga penutup dalam belajar.

3. Pengamatan atau observing

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh pengamat, pengamat adalah si peneliti, dan peneliti adalah guru kelas. Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai acuan dalam mengobservasi anak. Dalam pencatatan hasil observasi pelaksanaan harus akurat karena berkaitan dengan siklus berikutnya.

4. Refleksi atau reflecting

Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebagai evaluasi peneliti yang dilakukan Ketika peneliti sudah selesai dalam melakukan tindakan, yang kemudian mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan RPPH sesuai dengan tema
- 2) Menata ruang kelas
- 3) Topik kegiatan: Sekolahku

- 4) Jenis kegiatan: tanya jawab tentang kegiatan yang dihubungkan dengan topik.
- 5) Jenis kegiatan: Literasi numerasi melalui media loose part dengan menyiapkan sumber belajar
- 6) Tempat pelaksanaan di ruang kelas kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja
- 7) Evaluasi dilakukan dengan cara observasi dan pemberian tugas.
- 8) Membuat lembar pengamatan/observasi.

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan awal adalah berbaris

- Salam
- Hafalan surat Al Fatihah
- Doa sebelum belajar
- Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya
- Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak
- Absensi
- Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya
- Guru menyampaikan materi tentang ruangan di sekolah melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap
- Anak mendengarkan, menyimak dengan baik
- Guru Menanyakan berapa jumlah ruangan di sekolah
- Anak Menyebutkan ruangan di sekolah
- Menghafalkan hadits tentang menuntut ilmu
- Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan anak

2) Kegiatan Inti

a. Menggelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan :bola, kartu angka 1-10. Anak diajak untuk menggelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10 .Guru/teman mengangkat kartu angka yang dituju bola, anak menembak angka berapa?

b. Mencontoh angka 1-10 dengan *loose part*



**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan : bahan *loose part* yang digunakan kerikil, tutup botol dan stik es krim

- Guru menulis angka 1-10 di papan tulis atau menyediakan lembaran kertas bertuliskan 1-10
- Guru mengajak menyebutkan angka 1-10
- Guru memperkenalkan bahan *loose part* (tutup botol, stik es krim, batu-batu kecil)
- Anak memilih bahan *loose part* (kerikil, tutup botol dan stik es krim)
- Guru mencontohkan membentuk angka 1-10 dengan bahan *loose part*
- Guru memberikan kata provokasi Yuk menyusun angka 1-10 dengan bahan *loose part*
- Guru menginstruksikan mencontoh 1-10 dengan *loose part*
- Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan bahan apa yang dipilih dan menyebutkan angka berapa yang dibuat?

c. Menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan :berbagai bentuk balok

- Anak menyusun balok menjadi gedung sekolah
- Anak menceritakan tentang hasil karyanya . Guru juga dapat bertanya tentang :

“ Bangunan Apakah ini ?”

“Mengapa kamu ,menyusun ini

- 3) Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada setiap siswa yang telah memperhatikan dengan sungguh-sungguh
- 4) Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru
- 5) Istirahat, berdoa, makan bekal
- 6) Kegiatan Penutup
  - o Menguatkan konsep yang didapat anak selama bermain

- Menanyakan perasaan hari ini
  - Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini
  - Memberi reward
  - Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
  - Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutupan pulang dan salam.

c. Observasi

Pengamatan pada siklus I dilakukan terhadap anak. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bekerjasama dengan rekan guru. Observasi terhadap anak menggunakan lembar observasi yang sudah ditentukan poin indikator yang sesuai perkembangan anak, baik tentang keaktifan dalam mengikuti kegiatan tanya jawab dan bercakap-cakap tentang materi .

d. Refleksi

Peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi. Peneliti dan guru mencari kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I sebagai dasar perencanaan dan pelaksanaan siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan RPPH sesuai dengan topik
- 2) Menata ruang kelas
- 3) Topik kegiatan: Sekolahku
- 4) Jenis kegiatan: tanya jawab tentang kegiatan yang dihubungkan dengan tema.
- 5) Jenis kegiatan: kemampuan numerasi dengan media *loose part* (manik-manik, mini cakram/brain flakes dan lego), mengisi pola
- 6) Tempat pelaksanaan di ruang kelas kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja
- 7) Evaluasi dilakukan dengan cara observasi dan pemberian tugas.
- 8) Membuat lembar pengamatan/observasi.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal adalah berbaris
- 2) Anak-anak dipersilahkan masuk dilanjutkan berdoa, salam
- 3) Guru memberikan materi pembelajaran sesuai topik, yang dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema yang dibahas bersama
- 4) Guru memberikan materi tentang tema hari ini

- 5) Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada setiap siswa yang telah memperhatikan dengan sungguh-sungguh
- 6) Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru
- 7) Siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan kembali secara sederhana tentang materi numerasi yang disesuaikan dengan topik.
- 8) Istirahat, berdoa, makan bekal
- 9) Penutup yang diisi dengan tanya jawab belajar, bernyanyi sayonara, berdoa pulang dan salam.

#### c. Observasi

Pengamatan pada siklus II dilakukan terhadap anak. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bekerjasama dengan rekan guru. Observasi terhadap anak menggunakan lembar observasi yang sudah ditentukan poin indikator yang sesuai perkembangan anak, baik tentang keaktifan dalam mengikuti kegiatan tanya jawab dan bercakap-cakap tentang kemampuan numerasi.

#### d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan segera setelah tindakan dan observasi pada siklus II selesai dilakukan. Peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi. Peneliti dan guru mencari kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus II, nilai prosentase mencapai 80% maka tidak perlu siklus berikutnya.

### E. Data dan Cara Pengumpulannya

#### 1) Data

Banyaknya siswa yang berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah kemampuan anak usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah 03 Sokaraja yang berjumlah 10 anak dalam kemampuan numerasi melalui media *loose part*

#### 2) Instrumen Pengumpulan Data

Nilai unjuk Kerja

Tabel 3.1 Unjuk Kerja dan Rubrik Penilaian Peningkatan kemampuan numerasi melalui media *loose part*

| No. |       | Indikator                      |                          |                           | Keterangan |
|-----|-------|--------------------------------|--------------------------|---------------------------|------------|
|     |       | Membilang Banyaknya Benda 1-10 | Mengenai Konsep Bilangan | Mengenai Lambang Bilangan |            |
| 1   | Azz Q |                                |                          |                           |            |
| 2   | Siq   |                                |                          |                           |            |
| 3   | Fal   |                                |                          |                           |            |
| 4   | Azt   |                                |                          |                           |            |
| 5   | Asy   |                                |                          |                           |            |
| 6   | Khon  |                                |                          |                           |            |
| 7   | Kyl   |                                |                          |                           |            |
| 8   | Fath  |                                |                          |                           |            |
| 9   | Azk   |                                |                          |                           |            |
| 10  | Yum   |                                |                          |                           |            |

Penilaian tersebut memakai indikator :

1. 1 atau (BB) artinya Belum Berkembang : Anak belum dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenai konsep bilangan mengenai lambang bilangan
2. 2 atau (MB) artinya Mulai Berkembang : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenai konsep bilangan dan mengenai lambang bilangan dengan bantuan guru
3. 3 atau (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenai konsep bilangan dan mengenai lambang bilangan dengan lancar secara mandiri
4. 4 atau (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10. mengenai konsep bilangan dan mengenai lambang bilangan dengan lancar secara mandiri dan dapat membantu temannya

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipersentasikan dengan rumus sebagai berikut: (Adaptasi dari Sudjiono, 2010:43)

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

Keterangan:

P = Prosentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk menghitung persentase keberhasilan anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

(Arikunto, dkk, 2008:56)

#### **F. Indikator Kinerja**

Adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada peserta didik kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja. Kegiatan di kelas dinyatakan tuntas apabila 8 dari 10 peserta didik mendapat bintang 3 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

#### **G. Tim Peneliti dan Tugasnya**

Tim peneliti dari penelitian ini adalah peneliti itu sendiri sekaligus sebagai guru kelas Kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di BA Aisyiyah 03 Sokaraja. BA Aisyiyah 03 Sokaraja berada terletak di Jalan Martadimedja RT 03 RW 02 Desa Pamijen Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas, sebagian besar masyarakat bekerja sebagai petani, pedagang kecil, ada pula yang mempunyai usaha dan rata-rata berlatar belakang sekolah menengah.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dua kali pertemuan dalam dua siklus. Pertemuan pertama Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Desemberr 2023, pertemuan kedua Siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2022. Proses pembelajaran di BA Aisyiyah 03 Sokaraja dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan sabtu, yang dimulai dari pukul 07.30 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti dua ruang kelas yang nyaman, kamar kecil/WC, musholla, halaman bermain yang luas dan lainnya.

Subyek pada penelitian ini adalah kelompok B yang jumlahnya adalah 10 anak. Terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki . Berikut tabel jumlah anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja.

Tabel 4.1 Data Anak Kelompok A BA Aisyiyah 03 Sokaraja

| No. | Nama Anak | Jenis Kelamin |
|-----|-----------|---------------|
| 1   | Azz Q     | Laki-laki     |
| 2   | Siq       | Laki-laki     |
| 3   | Fal       | Laki-laki     |
| 4   | Azt       | Laki-laki     |
| 5   | Asy       | Perempuan     |
| 6   | Khon      | Perempuan     |
| 7   | Kyl       | Perempuan     |
| 8   | Fath      | Perempuan     |
| 9   | Azk       | Perempuan     |
| 10  | Yum       | Perempuan     |

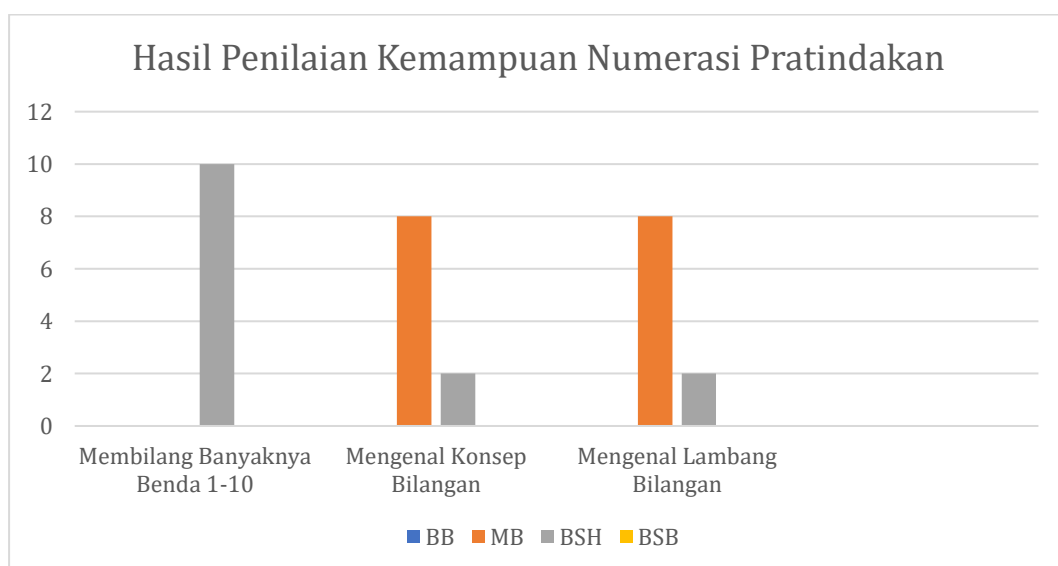
## 2. Deskripsi Hasil Penelitian

### a. Pra Tindakan

Hasil observasi kemampuan literasi numerasi pada siswa kelas B BA Aisyiyah 03 Sokaraja sebelum tindakan dapat diperoleh data pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Penilaian Kemampuan Literasi Numerasi

| No.                    |       | Indikator                      |                          |                           | Jumlah |
|------------------------|-------|--------------------------------|--------------------------|---------------------------|--------|
|                        |       | Membilang Banyaknya Benda 1-10 | Mengenal Konsep Bilangan | Mengenal Lambang Bilangan |        |
| 1                      | Azz Q | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 2                      | Siq   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 3                      | Fal   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 4                      | Azt   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 5                      | Asy   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 6                      | Khon  | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 7                      | Kyl   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 8                      | Fath  | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 9                      | Azk   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| 10                     | Yum   | 3                              | 2                        | 2                         | 7      |
| Jumlah                 |       | 30                             | 22                       | 22                        | 74     |
| Prosentase             |       | 75%                            | 55%                      | 55%                       | 61,67% |
| Indikator Keberhasilan |       | 20 %                           |                          |                           |        |



Penilaian tersebut memakai indikator :

1. 1 atau (BB) artinya Belum Berkembang : Anak belum dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan
2. 2 atau (MB) artinya Mulai Berkembang : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan bantuan guru
3. 3 atau (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan lancar secara mandiri
4. 4 atau (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10. mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan lancar secara mandiri dan dapat membantu temannya

Berdasarkan Tabel hasil perolehan Pratindakan hanya ada 2 anak yang berkembang sesuai harapan (Tuntas). Hasil rata-rata Prosentase mendapatkan hanya 20% saja, maka Peneliti merencanakan Tindakan sebanyak 2 Siklus untuk mendapatkan hasil perolehan sebesar 80% secara klasikal.

## **b. Siklus I**

### **1) Tahap I Perencanaan Tindakan I**

- a) Siklus I direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 150 menit tiap kali pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi: lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan kemampuan literasi numerasi.
- c) Menyiapkan Modul Ajar dengan topik sekolahku dengan sub topik ruangan disekolah
- d) Menyiapkan media *loose part* berupa tutup botol, stik eskrim, batu kerikil, congklak, gambar tutup botol dan gambar stik eskrim
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

### **2) Tahap 2 Pelaksanaan Tindakan I**



Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam satu hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 150 menit dengan menyiapkan Modul Ajar.

### **Proses Pembelajaran Kelompok B**

Guru mengadakan penelitian dikelompok B hari Senin tanggal 11 Desember 2023 di mulai pukul 07.30 –09.00 WIB.

#### **Siklus I Pertemuan 1**

Di kegiatan awal anak-anak berbaris sebelum masuk kelas dan lempat tangkap bola sambil menyebutkan angka 1-10. Mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang gambar ruangan di sekolah. Media sumber belajar berupa PPT sambil diselingi tanya jawab.

Pada kegiatan inti, Guru menjelaskan kemampuan literasi numerasi yaitu bermain dengan menggunakan media *loose part*. Kemampuan numerasi yang dilakukan mulai dari pengenalan tentang angka, konsep bilangan, dan membilang. Untuk kegiatan pembelajaran numerasi melalui media *loose part* ialah kemampuan mengenal lambang bilangan pertama-tama guru mengajak anak untuk menghadap kearah papan tulis, di depan guru mengajak anak untuk berhitung atau membilang dengan jari-jari tangan dari mulai 1-10. Lalu setelah itu guru menuliskan angka dari mulai 1-10 di depan papan tulis dengan menggunakan spidol, setelah itu anak-anak diajak membilang kembali dengan tulisan angka yang ada di depan papan tulis. Selain itu guru juga melakukan tebak-tebakan secara acak pada angka-angka kepada anak-anak. Selanjutnya guru mengajak anak ke tempat yang sudah ditata berbagai macam media bahan *loose part* dengan menarik oleh guru sebelumnya, selain ditata dengan rapi area penataan media *loose part* juga terdapat tulisan atau kata-kata provokasi yaitu “Yuk Kita Buat Angka 1-10”. Diarea tersebut selain terdapat media macam-macam bahan *loose part*, guru juga sudah menyediakan contoh bentuk simbol angka1-10 dengan berbagai macam bahan *loose part* . Setelah itu guru mengintruksikan pada anak bahwa kegiatan belajar dan bermain hari ini akan membuat simbol lambang angka 1-10 dengan menggunakan berbagai macam bahan *loose part* yang sudah disiapkan.

Setelah itu anak diinstruksikan oleh Ibu guru untuk berbaris dengan rapi untuk mengantri mengambil media *loose part* secukupnya dan sesuai yang diinginkan. Setelah itu anak diminta untuk maju satu persatu dengan diberi piring

plastik untuk memilih media *loose part*. Dalam posisi mengambil bahan guru tidak membatasi anak mau mengambil bahan yang mana saja diperbolehkan. Dan ketika mengambil bahan *loose part* ini anak-anak ada yang mengambil tutup botol saja, ada yang mengambil batu saja, namun ada juga yang mengambil 3 macam bahan *loose part*. Bagi anak-anak yang sudah selesai dalam mengambil media *loose part*, anak langsung diarahkan untuk memilih tempat yang sekiranya nyaman untuk menyusunnya. Jadi untuk menyusun simbol angka dengan media *loose part* ini dilakukan langsung diatas meja atau karpet. Untuk kegiatan selanjutnya dalam pembelajaran kemampuan numerasi ialah dilakukan dengan memadukan media *loose part* dengan berbagai permainan yaitu kemampuan menggunakan konsep bilangan dengan permainan mencocokkan simbol dan dengan permainan tradisional congklak. Untuk pertama-tama guru meminta anak untuk duduk di area karpet di depan dan guru menjelaskan untuk kegiatan main hari ini, di depan anak-anak guru menjelaskan untuk permainan mencocokkan simbol gambar, untuk gambarnya ialah bahan *loose part* dari stik eskrim yang berjumlah 4 dan gambar bahan *loose part* dari plastik yaitu tutup botol bekas yang berjumlah 6. Selain itu guru juga menjelaskan untuk permainan yang kedua ialah bahan *loose part* yang dipadukan dengan permainan tradisional congklak. Di permainan ini nanti anak-anak akan diajak untuk mencocokkan gambar simbol sesuai dengan bahannya dan jumlahnya. Jadi anak-anak diminta untuk menghitung terlebih dahulu, semisal untuk batu yang berjumlah 4 maka anak diminta untuk mengambil bahan *loose part* batu sesuai jumlah yang ada digambar yaitu 4, lalu ditaruh diatas masing-masing gambar. Hal tersebut juga sama dilakukan pada gambar simbol bahan *loose part* tutup botol bekas. Setelah dirasa jelas anak-anak diperbolehkan untuk praktek secara bergiliran pada tempat yang sudah tertata medianya yang disiapkan oleh guru, dengan ini anak akan dapat mengenal konsep bilangan. Selanjutnya kemampuan membilang 1-10 secara runtut dengan permainan media bahan *loose part* yang dipadukan dengan permainan congklak, anak-anak diminta untuk mengisi lubang-lubang pada congklak yang sudah disetiap lubangnya sudah diberi keterangan simbol angka yang dimulai dari angka 3-10. Jadi dalam mengisi lubang pada congklak tersebut anak memakai batu kerikil, dalam mengisinya anak-anak harus menyesuaikan dengan simbol angka yang tertulis pada lubang congklak. Jadi semisal didalam lubang congklak tersebut tertulis simbol angka

3, anak lalu mengisinya dengan batu kerikil jumlahnya harus 3, dan begitu seterusnya. Dengan adanya permainan ini anak akan dapat mengenal lambang bilangan membilang banyaknya benda 1-10. Setelah anak selesai dengan kegiatan pembelajarannya, anak-anak diajak untuk merapikan seluruh media yang telah digunakan.

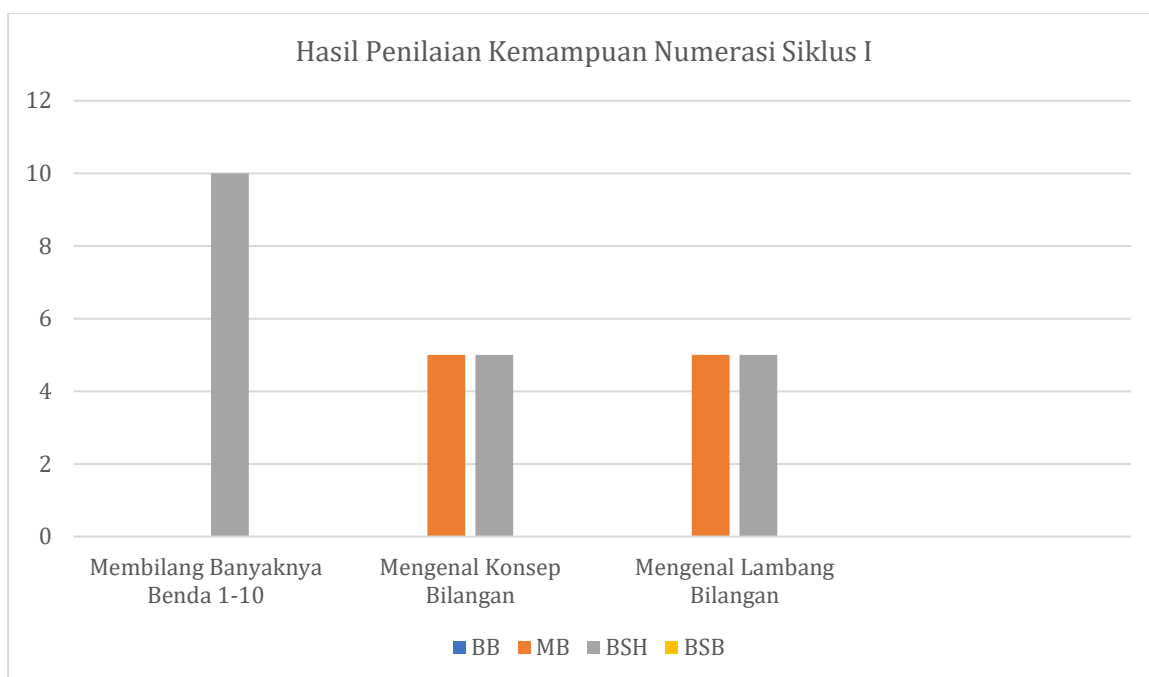
Kegiatan lainnya yaitu anak menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah. Guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

### 3) Tahap 3 Tindakan Observasi I

Hasil penilaian Siklus I kemampuan literasi numerasi dengan media *loose part* pada siswa kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja :

Tabel 4.3 Penilaian Kemampuan Literasi Numerasi Siklus I

| No.                    |       | Indikator                      |                          |                           | Jumlah |
|------------------------|-------|--------------------------------|--------------------------|---------------------------|--------|
|                        |       | Membilang Banyaknya Benda 1-10 | Mengenal Konsep Bilangan | Mengenal Lambang Bilangan |        |
| 1                      | Azz Q | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 2                      | Siq   | 3                              | 3                        | 2                         | 8      |
| 3                      | Fal   | 3                              | 2                        | 3                         | 8      |
| 4                      | Azt   | 3                              | 3                        | 2                         | 8      |
| 5                      | Asy   | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 6                      | Khon  | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 7                      | Kyl   | 3                              | 2                        | 3                         | 8      |
| 8                      | Fath  | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 9                      | Azk   | 3                              | 2                        | 3                         | 8      |
| 10                     | Yum   | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| Jumlah                 |       | 30                             | 27                       | 26                        | 80     |
| Prosentase             |       | 75%                            | 62,5%                    | 62,5%                     | 66,67% |
| Indikator Keberhasilan |       | 50 %                           |                          |                           |        |



Penilaian tersebut memakai indikator :

1. 1 atau (BB) artinya Belum Berkembang : Anak belum dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan
2. 2 atau (MB) artinya Mulai Berkembang : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan bantuan guru
3. 3 atau (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan lancar secara mandiri.
4. 4 atau (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10. mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan lancar secara mandiri dan dapat membantu temannya.

Berdasarkan tabel hasil perolehan pelaksanaan tindakan siklus I ada peningkatan yaitu 5 anak yang berkembang sesuai harapan (Tuntas). Hasil rata-rata prosentase mendapatkan hanya 50% saja, maka Peneliti merencanakan tindakan sebanyak 2 Siklus untuk mendapatkan hasil perolehan sebesar 80% secara klasikal.

#### 4) Tahap 4 Refleksi Tindakan siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan literasi numerasi. Anak tampak senang dan tidak bosan

dalam belajar. Anak juga aktif melaksanakan kegiatan. Masing – masing aspek mengalami peningkatan dari target yang telah ditentukan. Pada hasil unjuk kerja juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 50%, jadi mengalami peningkatan 30%. Maka dilanjutkan dengan siklus II hingga mencapai prosentase sebesar 80%.

### **c. Siklus II**

#### **1) Tahap I Perencanaan Tindakan II**

- a) Siklus II direncanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 150 menit tiap pertemuan
- b) Menyiapkan instrumen yang meliputi: lembar penilaian pemberian tugas dalam kegiatan kemampuan literasi numerasi.
- c) Menyiapkan Modul ajar dengan topik sekolahku dengan sub topik halaman sekolah
- d) Menyiapkan kegiatan kemampuan numerasi dengan media *loose part* berupa (manik-manik, mini cakram/brain flakes dan lego), gambar lego dan gambar mini cakram, mengisi pola
- e) Rencana kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu Kegiatan awal, Kegiatan inti, Kegiatan penutup.

#### **2) Tahap 2 Pelaksanaan Tindakan II**

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam satu hari dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 150 menit. Dengan menyiapkan modul ajar untuk 1 hari.

#### **Proses Pembelajaran Kelompok B**

Guru mengadakan penelitian di kelompok B hari Sabtu tanggal 23 Desember 2023 di mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB.

##### **a) Siklus II Pertemuan 1**

Di kegiatan awal anak-anak melakukan berbaris, sebelum masuk kelas anak-anak bergantian berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n" dan menyebutkan huruf apa yang diambil, guru mengawali kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Guru melakukan absensi. Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang halaman sekolah, sambil diselingi tanya jawab, menyanyi lagu "Bangun Pagi". Guru menunjukkan PPT tentang halaman

sekolah. Pada siklus II, untuk kegiatan pembelajaran numerasi melalui media *loose part*, Guru menggunakan manik-manik, mini cakram dan lego. Pada kegiatan inti guru menuliskan angka 1-10 di depan papan tulis dengan menggunakan spidol, setelah itu anak-anak diajak membilang kembali dengan tulisan angka di papan tulis. Selain itu guru juga melakukan tebak-tebakan secara acak pada angka-angka kepada anak-anak. Selanjutnya guru mengajak anak ke tempat yang sudah ditata berbagai macam media bahan *loose part* dengan menarik oleh guru sebelumnya, juga terdapat tulisan atau kata-kata provokasi yaitu “Yuk Kita Buat Angka 1-10”. Guru juga sudah menyediakan contoh bentuk simbol angka 1-10 dengan berbagai macam bahan *loose part*. Setelah itu guru mengintruksikan pada anak bahwa kegiatan belajar dan bermain hari ini akan membuat simbol lambang angka 1-10 dengan menggunakan berbagai macam bahan *loose part* yang sudah disiapkan.

Setelah itu anak diinstruksikan oleh Ibu guru untuk berbaris dengan rapi untuk mengantri mengambil media *loose part* secukupnya dan sesuai yang diinginkan. Dalam posisi mengambil bahan guru tidak membatasi anak mau mengambil bahan yang mana saja diperbolehkan. Dan ketika mengambil bahan *loose part* ini anak-anak ada yang mengambil lego saja, ada yang mengambil mini cakram saja, namun ada juga yang mengambil 3 macam bahan *loose part*. Anak langsung diarahkan untuk memilih tempat yang sekiranya nyaman untuk menyusunnya. Jadi untuk menyusun simbol angka dengan media *loose part* ini dilakukan langsung diatas meja atau karpet. Untuk kegiatan selanjutnya dalam pembelajaran kemampuan numerasi ialah dilakukan dengan memadukan media *loose part* dengan berbagai permainan yaitu kemampuan menggunakan konsep bilangan dengan permainan mencocokkan simbol dan dengan permainan tradisional congklak. Untuk pertama-tama guru meminta anak untuk duduk di area karpet di depan dan guru menjelaskan untuk kegiatan main hari ini, di depan anak-anak guru menjelaskan untuk permainan mencocokkan simbol gambar, untuk gambarnya ialah bahan *loose part* dari mini cakram yang berjumlah 1-10 dan gambar bahan *loose part* dari lego yang berjumlah 1-10. Selain itu guru juga menjelaskan untuk permainan yang kedua ialah bahan *loose part* yang dipadukan dengan permainan tradisional congklak. Di permainan ini nanti anak-anak akan diajak untuk mencocokkan gambar simbol sesuai dengan bahannya dan jumlahnya. Jadi anak-anak diminta untuk menghitung terlebih dahulu, semisal

untuk lego yang berjumlah 5 maka anak diminta untuk mengambil bahan *loose part* lego sesuai jumlah yang ada digambar yaitu 5, lalu ditaruh diatas masing-masing gambar. Hal tersebut juga sama dilakukan pada gambar simbol bahan *loose part* mini cakram. Setelah dirasa jelas anak-anak diperbolehkan untuk praktek secara bergiliran pada tempat yang sudah tertata medianya yang disiapkan oleh guru, dengan ini anak akan dapat mengenal konsep bilangan. Selanjutnya kemampuan membilang 1-10 secara runtut dengan permainan media bahan *loose part* yang dipadukan dengan permainan congklak, anak-anak diminta untuk mengisi lubang-lubang pada congklak yang sudah disetiap lubangnya sudah diberi keterangan simbol angka yang dimulai dari angka 1-10. Jadi dalam mengisi lubang pada congklak tersebut anak memakai manik-manik, dalam mengisinya anak-anak harus menyesuaikan dengan simbol angka yang tertulis pada lubang congklak. Jadi semisal didalam lubang congklak tersebut tertulis simbol angka 6, anak lalu mengisinya dengan manik-manik jumlahnya harus 6, dan begitu seterusnya. Dengan adanya permainan ini anak akan dapat mengenal lambang bilangan membilang banyaknya benda 1-10. Setelah anak selesai dengan kegiatan pembelajarannya, anak-anak diajak untuk merapikan seluruh media yang telah digunakan. Pada pembelajaran siklus II, anak-anak lebih antusias dengan media *loose part* yang berbeda.

Kegiatan lainnya yaitu anak membuat kreasi mengisi pola gambar Gedung sekolah dengan daun pisang kering. Pada kegiatan akhir guru mengulas kembali kegiatan hari ini dan berdoa serta anak bersalaman dan anak-anak pulang.

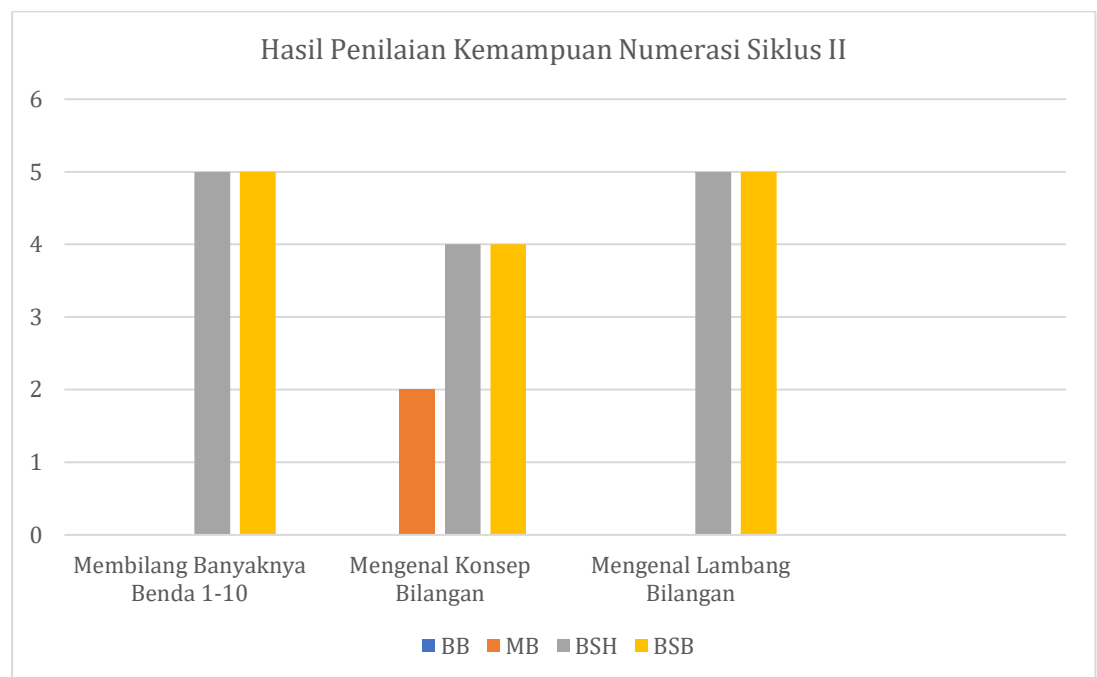
### 3) Tahap 3 Tindakan Observasi II

Hasil penilaian Siklus II kemampuan numerasi dengan media *loose part* pada siswa kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja :

Tabel 4.4 Penilaian Kemampuan Literasi Numerasi Siklus II

| No. |       | Indikator                      |                          |                           | Jumlah |
|-----|-------|--------------------------------|--------------------------|---------------------------|--------|
|     |       | Membilang Banyaknya Benda 1-10 | Mengenal Konsep Bilangan | Mengenal Lambang Bilangan |        |
| 1   | Azz Q | 4                              | 4                        | 4                         | 12     |
| 2   | Siq   | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |
| 3   | Fal   | 3                              | 3                        | 3                         | 9      |

|                        |      |       |       |       |        |
|------------------------|------|-------|-------|-------|--------|
| 4                      | Azt  | 3     | 3     | 3     | 9      |
| 5                      | Asy  | 4     | 4     | 4     | 12     |
| 6                      | Khon | 4     | 4     | 4     | 12     |
| 7                      | Kyl  | 3     | 2     | 3     | 8      |
| 8                      | Fath | 4     | 4     | 4     | 12     |
| 9                      | Azk  | 3     | 2     | 3     | 8      |
| 10                     | Yum  | 4     | 4     | 4     | 12     |
| Jumlah                 |      | 35    | 33    | 35    | 103    |
| Prosentase             |      | 87,5% | 82,5% | 87,5% | 85,83% |
| Indikator Keberhasilan |      | 80 %  |       |       |        |



Penilaian tersebut memakai indikator :

1. 1 atau (BB) artinya Belum Berkembang : Anak belum dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan/ dan mengenal lambang bilangan
2. 2 atau (MB) artinya Mulai Berkembang : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan bantuan guru



3. 3 atau (BSH) artinya Berkembang Sesuai Harapan : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan lancar secara mandiri.
4. 4 atau (BSB) artinya Berkembang Sangat Baik : Anak dapat membilang banyaknya benda 1-10. mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan lancar secara mandiri dan dapat membantu temannya

Berdasarkan tabel diatas, ada kemajuan jika dibandingkan pada kondisi siklus I kemampuan numerasi ada 5 anak dari 10 anak yang belum berhasil sesuai indikator yang diharapkan, sedangkan pada pembelajaran siklus II terdapat peningkatan, sebanyak 2 dari 10 anak yang belum berhasil sesuai indikator yang diharapkan.

#### **4) Tahap 4 Refleksi Tindakan siklus II**

Berdasarkan pengamatan yang diperoleh dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan teman sejawat, pembelajaran sudah menunjukkan kemajuan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan anak yang berhasil dalam mengerjakan tugas. Ada kemajuan jika dibandingkan pada kondisi siklus I kemampuan numerasi ada 5 anak dari 10 anak yang belum berhasil sesuai indikator yang diharapkan, sedangkan pada pembelajaran siklus II terdapat peningkatan, sebanyak 2 dari 10 anak yang belum berhasil sesuai indikator yang diharapkan. Dengan materi pembelajaran kemampuan numerasi melalui media *loose part* pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja. Dan pada Siklus ke II yang merupakan siklus terakhir terjadi peningkatan 30% yaitu 80% atau 8 anak dari 10 anak.

## **B. PEMBAHASAN**

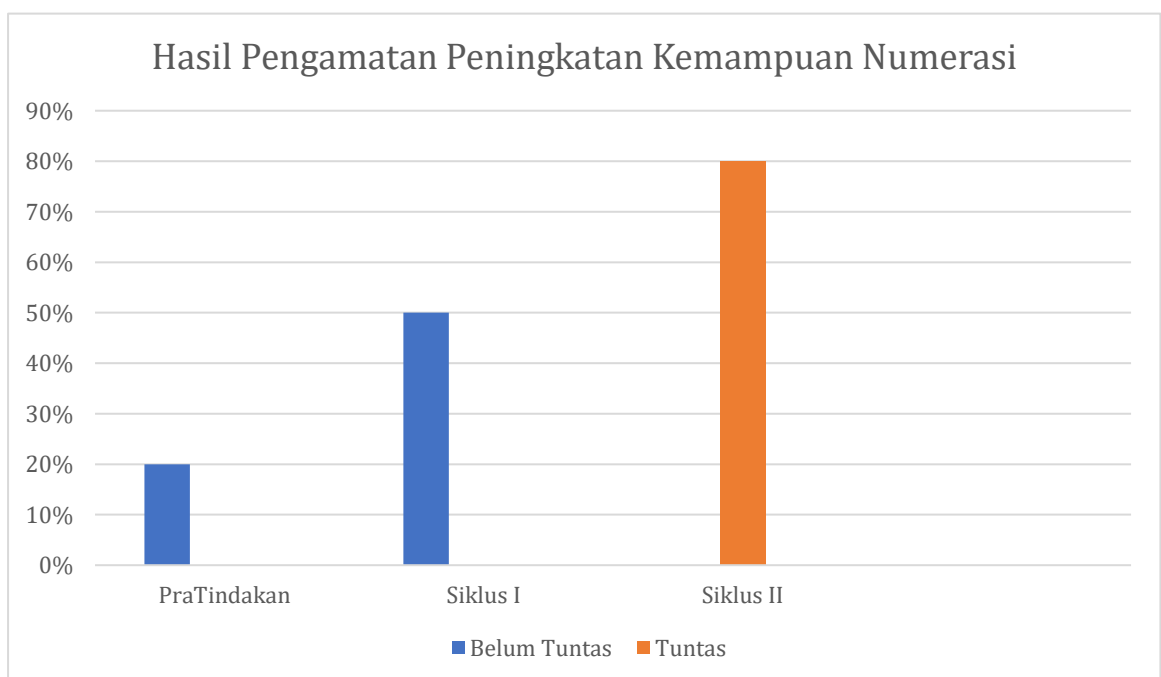
Peningkatan kemampuan numerasi melalui media *loose part* pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja tidak hanya terkait dengan kemampuan numerasi saja tetapi juga kesiapan sosial dan emosional anak, karena itu dalam pelaksanaannya harus secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Meningkatkan kemampuan numerasi melalui media *loose part* pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja adalah variasi guru dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan nilai perkembangan anak sebelum diberikan tindakan, diketahui kemampuan numerasi anak sangat rendah, tingkat perkembangan hanya

mencapai sekitar 20%, yaitu sekitar 2 anak saja dari 10 anak, yang mempunyai kemampuan numerasi yang cukup baik. Melihat kondisi demikian ini peneliti menggunakan media *loose part* terjadi peningkatan secara bertahap dari pra siklus ke siklus I peningkatan sekitar 30 % yaitu 50 % atau 5 anak dari 10 anak yang mampu, kemudian dilakukan penelitian ulang pada siklus II terjadi peningkatan sekitar 30% yaitu 80 % atau 8 anak dari 10 anak.

Hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Data Pengamatan Peningkatan Kemampuan numerasi melalui media *loose part* pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja

| No. | Siklus       | Ketuntasan | Keterangan   |
|-----|--------------|------------|--------------|
| 1   | Pra Tindakan | 20%        | Belum Tuntas |
| 2   | Siklus I     | 50%        | Belum Tuntas |
| 3   | Siklus II    | 80%        | Sudah Tuntas |



Berdasarkan data pada tabel diatas membuktikan bahwa media *loose part* terbukti efektif meningkatkan kemampuan numerasi pada anak kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja, media *loose part* memudahkan anak dalam proses literasi numerasi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dalam peningkatan kemampuan numerasi melalui media *loose part* pada siswa kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja sebagai berikut :

1. Kegiatan literasi numerasi dengan media *loose part* yang di gunakan dalam pembelajaran akan memberikan hasil sesuai harapan, ketika dalam penyajiannya guru memperhatikan situasi dan kebutuhan siswa pada waktu proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dengan beberapa siswa setelah terlaksananya proses pembelajaran. Selain itu, literasi numerasi melalui media *loose part* akan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Melalui kegiatan literasi numerasi melalui media *loose part* dapat memudahkan siswa meningkatkan kemampuan numerasi .
2. Pembelajaran literasi numerasi melalui media *loose part* yang dilaksanakan dengan sistematis dan menarik sesuai materi, dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelompok B di BA Aisyiyah 03 Sokaraja

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan dan analisis peneliti terkait dengan peningkatan kemampuan numerasi melalui media *loose part* perlu adanya perbaikan dan saran yang membangun. Adapun saran –saran tersebut antara lain:

##### **1. Kepada Siswa**

Siswa hendaknya berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran literasi numerasi melalui media *loose part* sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, perlu diberikan motivasi baik berupa nasehat maupun penyediaan media yang dapat membangkitkan minat dan semangat belajar. Karena melalui media pembelajaran yang menarik akan memudahkan bagi siswa untuk memahami materi yang sedang diajarkan.

##### **2. Kepada Guru**

Guru RA diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan anak pada kemampuan literasi anak melalui media *loose part* , dapat merangsang dan memotivasi anak untuk semakin

mengembangkan kemampuan literasi numerasi. Guru juga lebih professional, mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.

3. Orang tua di rumah dapat memberikan stimulus yang beragam untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi anak yang lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Aswita Dian. (2022). *Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecakapan Abad 21*. K-Media. Azzet,
- A. M. (2014). *Pendidikan Yang Membebaskan*. Ar-Ruzz Media.
- Baharuddin, M. R., Sukmawati, S., & Christy, C. (2021). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Pecahan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 90–101
- Basyiruddin Asnawir, U. (2022). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press. Casey, T., Robertson, J., Abel, J., Cairns, M., Caldwell, L., Campbell, K., Clark, K., Cowper, R., Duncan, J., Fox, L., Harper, I., Lai, S., Lawrence, C., Macgillivray, N., Mcfall, M., Moizer, S., Morgan, C., Motion, A., & Robertson, T. (2016). *Loose Parts Play*. Inspiring Scotland.
- Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun Cetakan Pertama 2021
- Dewayani, S., Retnaningdyah, P., Antoro, B., Susanto, D., Ikhwanudin, T., Fianto, F., Muldian, W., Syukur, Y., & Setiakarnawijaya, Y. (2021). Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. [http://repositori.kemdikbud.go.id/22599/1/Panduan\\_Penguatan\\_Literasi\\_dan\\_113\\_Numerasi\\_di\\_Sekolah\\_bf1426239f.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22599/1/Panduan_Penguatan_Literasi_dan_113_Numerasi_di_Sekolah_bf1426239f.pdf) Diana. (2022). Model I-Teach (Inclusive Teaching) Bagi Guru PAUD. KENCANA.
- Feriyanto, F. (2022). Strategi Penguatan Literasi Numerasi Matematika Bagi Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Gammath*, September, 86–94.
- Fitria, N., & Amelia, Z. (2022). Peningkatkan Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Main Numerika Untuk Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1).
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454– 5462.

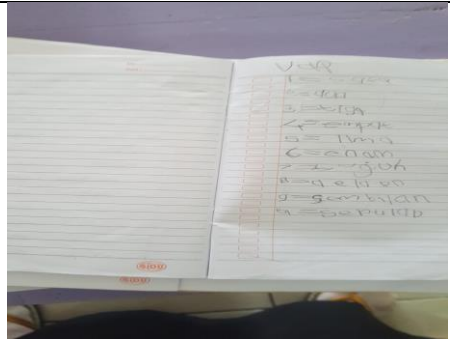
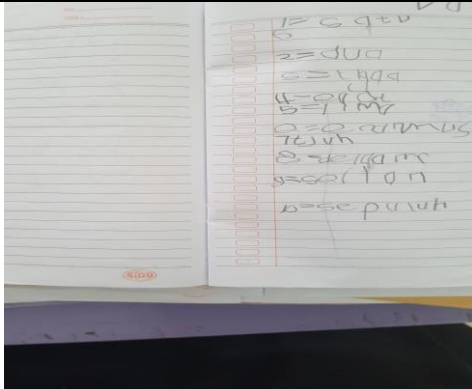
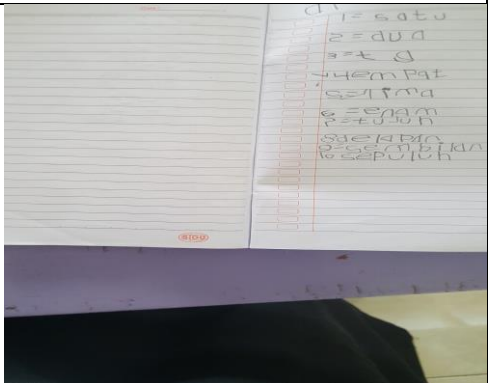
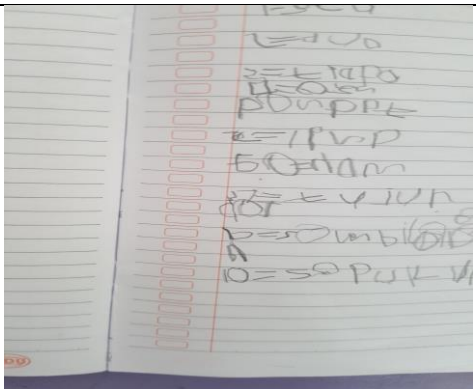
- Friantini, R. N., Winata, R., Lase, V. M., & Miranda, L. L. (2021). Penguatan Numerasi Anak Tahap Awal Sekolah Di Dusun Ugan Hilir Desa Nyiin. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 5(5), 2231–2245.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5249>
- Hanum Cahyani. (2022). Pelatihan Bagi Orang Tua Dalam Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Aud Melalui Permainan Media Ular Tangga Di Sirapit Desa Aman Damai Kabupaten Langkat. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 23(4), 1–16.
- Indrijati, H. (2016). Psikolog Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rumpai. Pranadamedia Group.
- Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi.
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 71.  
<https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>.
- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 3(1), 90–96.  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868> 115
- Maylasri. (2020). Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Indonesia 2018 Integrasi Susenas dan Riskesdas 2018. In Badan Pusat Statistik (Vol. 4, Issue 1).
- 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>
- Mulyani, S. (2022). EBH BKS Penilaian dalam Teori dan Praktik. Inspirasi Pustaka Media.
- Mulyati, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan *Loose part* di TK Mutiara Setu. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(2), 652–656. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.478>
- Oktavia Lestari, M., & Karim Halim, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. Jurnal Family Education, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Permendikbud. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 6.  
<https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699> 116
- Priyanti, N. Y., & Apriani, D. (2021). *Loose Part* Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Loose Part Interesting Media in Early Children ' s Education Learning During the Covid-19 Pandemic. Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat, 2(3), 254–259.

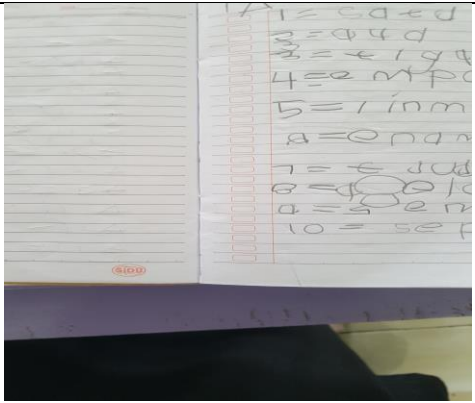
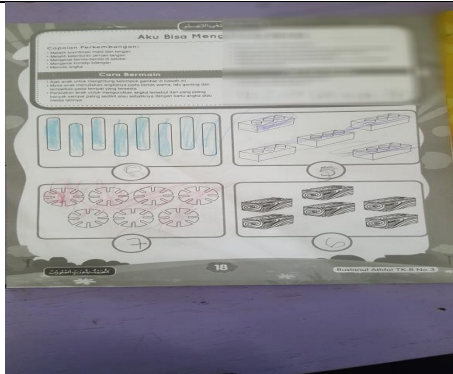
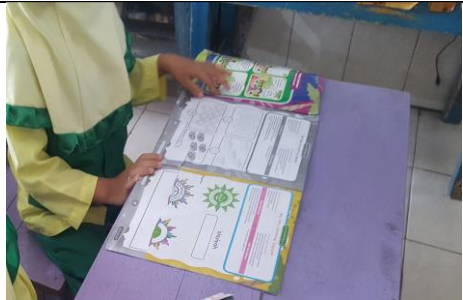
- Ratnasari, E. M. (2020). Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 185. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8003>
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105–118.
- Rizki, Novi, T., Palobo, M., Fatmanisa, N., Nasruddin, & Fuad, Y. (2021). Kajian Filsafat Merdeka Belajar Pendidikan Matematika. *Jejak Pustaka*.
- Saryanto. (2022). Inovasi Pembelajaran Merdeka Belajar. Media Sains Indonesia.
- Shunhaji, A. (2020). Eektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Islamic Education*, 2(2), 23. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798> <https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049> <http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391> <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205> <http://117>.
- Sholiha, I. I., Hasanah, L. U., Ainurrahmah, S., Luciana, U., Anak, P., Dini, U., Panca, U., & Bekasi, S. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI. 04, 63–67.
- Sofiati, N., & Komalasari, D. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Media Flanel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 5(1), 1–7.
- Sriningsih, E. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menginterpretasikan Peta Tentang Pola Dan Bentuk Muka Bumi Melalui Media Peta. *Madaniyah*, 2(11), 239
- Teresia Wahyuni. (2021). Asesmen Nasional 2021. Guepedia. Triyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Ombak (Anggota IKAPI). Uce, L. (2017). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *International Journal*, 1(2), 79. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Wahyuni, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- Widyastuti. (2022). Merdeka Belajar Pendidikan Anak Usia Dini Dan Implementasinya Merdeka Belajar, Merdeka Bermain. PT Elex Media Komputindo.
- Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Sri Cacik. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal pada Siswa Kelas XI SMA untuk Menyelesaikan Permasalahan Science. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 498–508. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1090> Deepublish (Grup Penerbitan Cv Budi Utama). 118 Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.190>

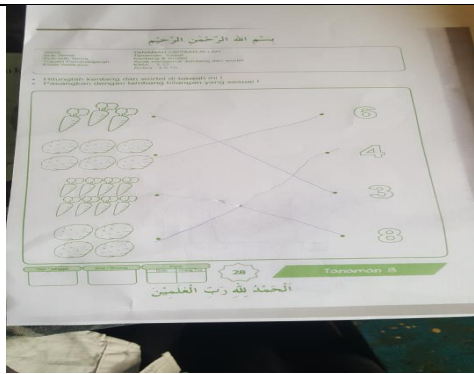
# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



# Hasil Dokumentasi Proses Kegiatan Kemampuan Literasi Numerasi Pratindakan

| No | Nama Kegiatan                  | Proses Kegiatan                                                                     | Hasil Kegiatan                                                                       |
|----|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mengenal Lambang Bilangan 1-10 |    |    |
|    |                                |                                                                                     |   |
|    |                                |  |  |
|    |                                |                                                                                     |  |

|   |                                |                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                |                                                                                                                                                                      |  <p>Handwritten list of numbers 1-10 with corresponding letters and symbols:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 = e d e d</li> <li>2 = a d d</li> <li>3 = e i g a</li> <li>4 = e m p c</li> <li>5 = i n m</li> <li>6 = o p a n</li> <li>7 = e d u d</li> <li>8 = a o i c</li> <li>9 = s o e n</li> <li>10 = s e f</li> </ul> |
| 2 | Membilang Banyaknya Benda 1-10 |   |                                                                                                                                                                                                                                                  |
|   |                                |                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|   |                                |                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|   |                               |                                                                                   |                                                                                    |
|---|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Mengenal Konsep Bilangan 1-10 |  |  |
|   |                               |  |  |

### Dokumentasi Proses Kegiatan Kemampuan Literasi Numerasi Siklus I

| No | Nama Kegiatan                  | Proses Kegiatan                                                                     | Hasil Kegiatan                                                                       |
|----|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mengenal Lambang Bilangan 1-10 |  |  |
|    |                                |                                                                                     |  |



|   |                                      |                                                                                    |                                                                                      |
|---|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                      |                                                                                    |    |
|   |                                      |                                                                                    |    |
| 2 | Membilang<br>Banyaknya<br>Benda 1-10 |  |   |
|   |                                      |                                                                                    |  |
|   |                                      |                                                                                    |  |

|   |                               |                                                                                   |                                                                                    |
|---|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Mengenal Konsep Bilangan 1-10 |  |  |
|   |                               |  |  |

### Hasil Dokumentasi Proses Kegiatan Kemampuan Literasi Numerasi Siklus 2

| No | Nama Kegiatan                  | Proses Kegiatan                                                                     | Hasil Kegiatan                                                                       |
|----|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Mengenal Lambang Bilangan 1-10 |  |  |
|    |                                |  |  |

|   |                                      |                                                                                     |                                                                                      |
|---|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                      |    |    |
|   |                                      |                                                                                     |    |
|   |                                      |   |   |
| 2 | Membilang<br>Banyaknya<br>Benda 1-10 |  |  |
|   |                                      |  |  |



|   |                                     |                                                                                    |                                                                                     |
|---|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                     |                                                                                    |   |
| 3 | Mengenal<br>Konsep Bilangan<br>1-10 |   |   |
|   |                                     |  |  |

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : GUSNIATI, S.Pd

Tempat, Tanggal Lahir : CILACAP, 27 Agustus 1978

Unit Kerja : BA Aisyiyah 03 Sokaraja Kec. Sokaraja Kab. Bayumas

Jabatan : Guru RA

Dengan ini menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA *LOOSE PART* PADA ANAK KELOMPOK B DI BA AISYIYAH 03 SOKARAJA”** sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2023 di LPTK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA adalah karya saya sendiri. Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Banyumas, 11 Januari 2024

Mahasiswa



GUSNIATI, S.Pd



## **RIWAYAT HIDUP**

Nama : GUSNIATI

Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 27 Agustus 1978

Jabatan : Guru RA

Unit Kerja : BA Aisyiyah 03 Sokaraja

Alamat : Jl Martadimedja RT 03 RW 2    Desa Pamijen Kec. Sokaraja Kab.  
Banyumas

Pendidikan Terakhir : S1- Pendidikan Guru PAUD Tahun 2021

# Modul Ajar



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 9: Modul Ajar Pra Siklus

### Modul Ajar Rumahku

#### A. Informasi Umum

Nama Penulis : Gusniati, S.Pd  
Sekolah/ Madrasah : BA Aisyiyah 03 Sokaraja  
Fase/ Kelas : Fondasi/ B  
Topik/ Sub Topik : Rumahku/Manfaat rumah  
Alokasi Waktu : 150 menit

Gambaran umum modul ajar

Modul ajar ini mengangkat topik rumahku dengan sub topik manfaat rumah untuk mencapai tujuan pembelajaran pada elemen nilai agama dan budi pekerti, elemen jati diri, dan elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, rekayasa dan seni dengan menyajikan beberapa kegiatan belajar yang dapat dipilih anak sebagai bentuk diferensiasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dapat dilaksanakan untuk satu minggu atau menyesuaikan dengan minat anak

#### B. Hasil asesmen awal

| Tujuan Pembelajaran                                                                                                         | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                        | Kegiatan                                                                                                                                                                    | Hasil Pengamatan                                                                                                                                                                                | Rekomendasi                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Modul Ajar 1</b><br><b>Nilai Agama dan Budi Pekerti</b><br>Anak dapat membedakan ciptaan Allah dan buatan manusia        | 1. Anak menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia                                                       | Menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia                                                                                                                  | Dari 10 anak, 9 anak dapat menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia                                                                                                           | Perlu kegiatan main yang menstimulasi kemampuan literasi numerasi dan mestimulasi anak untuk lebih bebas mengekspresikan perasaannya dalam sebuah gambar |
| <b>Jati diri</b><br>Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil | 1. Anak dapat mengelilingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10<br>2. Anak dapat mencontoh angka 1-10 di buku tulis | Melafalkan do'a masuk dan keluar rumah<br><br>Mengelilingkan bola menyusuri lantai menuju angka "1-10"<br><br>Mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan | 10 anak mampu melafalkan masuk dan keluar rumah<br><br>7 anak dapat mengelilingkan bola menuju angka 1-10<br>3 anak lainnya belum bisa.<br>3 anak sudah dapat mencontoh angka 1-10 dibuku tulis |                                                                                                                                                          |

|                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                       |                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                          |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p><b>Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni</b></p> <p>Anak mengenal dan menunjukan ketertarikannya pada berbagai seni yang diperkenalkan kepadanya</p> | <p>1. Anak dapat menyanyi lagu “Mars Bustanul Athfal”</p> <p>2. Anak dapat menggambar bebas rumahku dengan krayon</p> | <p>menghubungkan banyak benda 1-10 di LKA</p> <p>Menyanyi lagu “Mars Bustanul Athfal”</p> <p>menggambar bebas rumahku dengan krayon</p> | <p>7 anak lain belum mengenal 1-10</p> <p>Dari 10 anak, 8 anak dapat menyanyi lagu “Mars Bustanul Athfal”</p> <p>4 anak dapat menggambar bebas sekolah ku, 6 anak masing bingung mau menggambar apa?</p> |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

### C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah :
  1. Dimensi beriman kepada Tuhan Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
  2. Dimensi Kreatif
- Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah :
  1. Ta’addub (Berkeadaban)
  2. Qudwah (Keteladanan)

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat membedakan ciptaan Alloh dan buatan manusia
2. Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil
3. Anak mengenal dan menunjukan ketertarikannya pada berbagai seni yang diperkenalkan kepadanya

### E. Langkah-langkah Kegiatan

1. Kegiatan Pembukaan
  - Salam
  - Hafalan surat Al Fatihah
  - Doa sebelum belajar
  - Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya
  - Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak
  - Absensi
  - Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya
  - Guru menyampaikan materi tentang manfa’at rumah melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap

- Anak mendengarkan, menyimak dengan baik
- Guru Menanyakan alamat rumah
- Anak Menyebutkan alamat rumah
- Menyanyi lagu nama-nama hari dan Mars Bustanu Athfal
- Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan anak

## 2. Kegiatan Inti

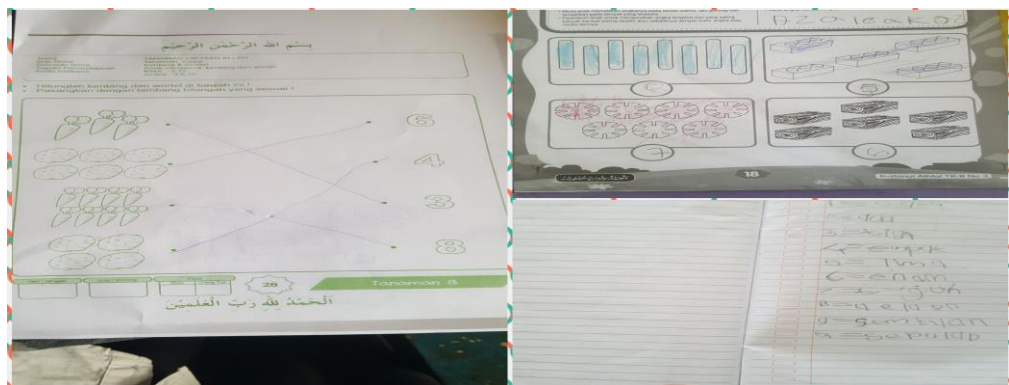
- a. Menggelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi rumahku. Alat dan bahan yang disiapkan :bola, kartu angka 1-10. Anak diajak untuk menggelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10 .Guru/teman mengangkat angka yang dituju bola, anak menembak angka berapa?

- a. Mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi rumahku. Alat dan bahan yang disiapkan : buku tulis, pensil dan LKPD

- Guru menyediakan pensil, buku tulis dan LKPD
- Guru mengajak menyebutkan angka 1-10
- Guru mengajak menulis angka 1-10 di awang-awang
- Guru memeragakan cara memegang pensil yang benar
- Guru menulis angka 1-10 dipapan tulis
- Guru mengucapkan langkah-langkah penulisan angka 1-10
- Guru memberikan kata provokasi Yuk menulis angka 1-10, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10
- Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan kegiatan apa yang dipilih dan menyebutkan angka yang dibuat



- b. Menggambar bebas sekolah ku dengan cat air dan cotton bud

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan : kertas gambar, krayon

- Anak menggambar bentuk rumah pada buku gambar atau pada kertas dengan krayon
- Anak menceritakan tentang gambarnya . Guru juga dapat bertanya tentang :  
 “Gambar Apakah ini ?”  
 “Mengapa kamu menggambar ini ?”

## 4. Kegiatan Penutup

- o Memperkuat konsep yang didapat anak selama bermain

- Menanyakan perasaan hari ini
- Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini
- Memberi reward
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutupan

#### F. Media Pembelajaran

- Lap top
- Bola
- Ragam kartu angka 1-10
- Ragam kertas
- Buku tulis
- Pensil
- Krayon

#### G. Asesmen Akhir

- Instrumen ceklis  
 Nama anak :  
 Kelompok :  
 Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                  | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia                                                  |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat melafalkan do'a masuk dan keluar rumah                                                                |         |              |                          |
| 3  | Mengelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10                                                          |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD |         |              |                          |

|   |                                                         |  |  |  |
|---|---------------------------------------------------------|--|--|--|
| 5 | Anak dapat menyanyi lagu<br>"Mars Bustanul Athfal"      |  |  |  |
| 6 | Anak dapat menggambar<br>bebas rumahku dengan<br>krayon |  |  |  |

- Instrumen Hasil karya

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

Kegiatan :

| Hasil karya dari<br>kegiatan menggambar<br>bebas rumahku dengan<br>krayon | Catatan guru |
|---------------------------------------------------------------------------|--------------|
|                                                                           |              |

## H. Glosarium

- LKPD adalah lembar kegiatan peserta didik
- Menggambar dengan krayon adalah salah satu tehnik gambar menggunakan krayon

## I. Daftar Pustaka

Esterina Lazepa. Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD TK B:  
Lingkunganku.2017. Zikrul Bestari



Mengetahui,

Kepala Madrasah

Dwi Mulyaningsih, S.Sos

Sokaraja, 27 November 2023

Guru Kelas

Gusniati



# Materi Ajar



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA



### LK-5a: Menyusun Pengembangan Materi dan Desain Pembelajaran Petunjuk

[illegible]

Fase : Pondasi

- TP (1) :
1. Anak menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia
  2. Anak dapat melafalkan do'a masuk dan keluar rumah
  3. Anak dapat menggelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10
  4. Anak dapat mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD
  5. Anak dapat menyanyi lagu "Mars Bustanul Athfal"
  6. Anak dapat membuat kreasi menggambar rumahku

| Langkah Kegiatan Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan Pembelajaran merujuk pada prinsip pembelajaran anak usia dinidan berbasis projek                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pembukaan                  | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Salam</li><li>▪ Hafalan surat Al Fatihah</li><li>▪ Doa sebelum belajar</li><li>▪ Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya</li><li>▪ Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak</li><li>▪ Absensi</li><li>▪ Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya</li><li>▪ Guru menyampaikan materi tentang fungsi sekolah melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap</li><li>▪ Anak mendengarkan, menyimak dengan baik</li><li>▪ Guru Menanyakan fungsi dan alamat rumah</li><li>▪ Anak Menyebutkan fungsi dan alamat rumah</li><li>▪ Menyanyi Mars Bustanul Athfal</li><li>▪ Menggelindingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10</li><li>▪ Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan anak</li></ul>                                                                                                                                                                             |
| 2. Inti                       | <ul style="list-style-type: none"><li>a. Mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengajak menyebutkan angka 1-10</li><li>- Guru mengajak menulis angka 1-10 di awang-awang</li><li>- Guru memeperagakan cara memegang pensil yang benar</li><li>- Guru menulis angka 1-10 dipapan tulis</li><li>- Guru mengucapkan langkah-langkah penulisan angka 1-10</li><li>- Guru memberikan kata provokasi Yuk menulis angka 1-10, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10</li><li>- Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan kegiatan apa yang dipilih dan menyebutkan angka yang dibuat</li></ul></li><li>o Membuat kreasi gambar rumahku dengan krayon<ul style="list-style-type: none"><li>- Anak menggambar bentuk rumah pada buku gambar atau pada kertas dengan krayon</li></ul></li></ul> |

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | <p>-Anak menceritakan tentang gambarnya . Guru juga dapat bertanya tentang :</p> <p>“ Gambar Apakah ini ?”</p> <p>“Mengapa kamu menggambar ini ?”</p>                                                                                                                                                                                                                    |
| 3. Penutup | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menguatkan konsep yang didapat anak selama bermain</li> <li>○ Menanyakan perasaan hari ini</li> <li>○ Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini</li> <li>○ Memberi reward</li> <li>○ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>○ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li> <li>○ SOP Penutupan</li> </ul> |

# Lember Kerja Peserta Didik



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



 ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

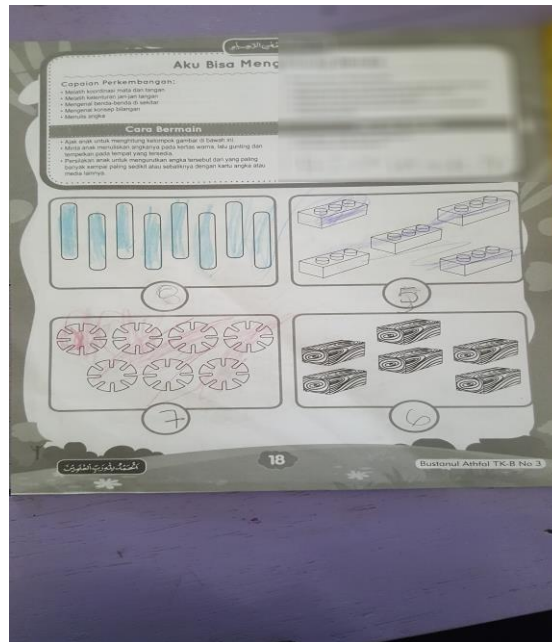
## LK-5b: Menyusun LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

### LKPD 1

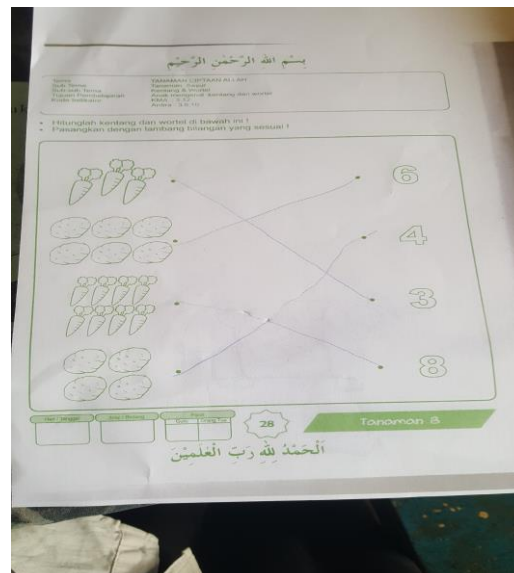
|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul ( <i>Menggambarkan bentuk penugasan yang akan dilakukan</i> ) | Mencontoh tulisan “sekolah” dengan loose part<br>Menggambar sekolah ku denga cat air dan cotton bud                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Bidang Studi                                                        | Aspek Perkembangan Bahasa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| CP dan TP                                                           | Dasar Literasi dan STEAM:<br><br>1. Mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD<br><br>2. Anak dapat menggambar bebas rumah ku dengan krayon                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Petunjuk Belajar                                                    | Video sumber belajar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Informasi Pendukung                                                 | Youtube                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Tugas dan Langkah kerja                                             | Tugas :<br><br><b>Mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD</b><br><br>1. Guru menyiapkan pensil, buku tulis, LKPD<br>2. Anak mengerjakan<br>- Anak menyebutkan angka 1-10<br>- Anak mencontoh angka 1-10, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10<br><br><b>Menggambar bebas rumahku dengan krayon</b><br>1. Guru menyiapkan kertas, krayon<br>2. Anak mengerjakan :<br>- Anak menggambar bebas bentuk rumahku pada pada kertas dengan krayon<br>- Anak menceritakan tentang gambarnya . |
| Penilaian                                                           | Ceklist, Catatan anekdot, foto berseri                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## Lembar Kerja Peserta Didik

Hitung dan tuliskan banyaknya gambar di bawah ini !



Hitung dan pasangkan dengan lambang bilangan yang sesuai!



## **Lembar Kerja Peserta Didik**

Buatlah gambar bebas rumahku dengan krayon





# Asesmen Formatif



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA



## LK 8: Penyusunan Laporan Hasil Asesmen

Instrumen ceklis

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                  | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia                                                  |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat melafalkan do'a masuk dan keluar rumah                                                                |         |              |                          |
| 3  | Mengelilingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10                                                           |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat menyanyi lagu "Mars Bustanul Athfal"                                                                  |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat menggambar bebas rumahku dengan krayon                                                                |         |              |                          |

# Asesmen Sumatif



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

### LK 8: Penyusunan Laporan Hasil Asesmen

Instrumen ceklis

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                  | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak menyebutkan makhluk hidup ciptaan Allah dan buatan manusia                                                  |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat melafalkan do'a masuk dan keluar rumah                                                                |         |              |                          |
| 3  | Mengelilingkan bola menyusuri lantai menuju angka 1-10                                                           |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat mencontoh angka 1-10 dibuku tulis, membilang banyak benda dan menghubungkan banyak benda 1-10 di LKPD |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat menyanyi lagu "Mars Bustanul Athfal"                                                                  |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat menggambar bebas rumahku dengan krayon                                                                |         |              |                          |

# Modul Ajar



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 9: Modul Ajar Siklus 1

### Modul Ajar Sekolahku

#### A. Informasi Umum

Nama Penulis : Gusniati, S.Pd  
 Sekolah/ Madrasah : BA Aisyiyah 03 Sokaraja  
 Fase/ Kelas : Fondasi/ B  
 Topik/ Sub Topik : Sekolahku/Ruangan di sekolah  
 Alokasi Waktu : 150 menit

Gambaran umum modul ajar

Modul ajar ini mengangkat topik sekolahku dengan sub topik ruangan di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran pada elemen nilai agama dan budi pekerti, elemen jati diri, dan elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, rekayasa dan seni dengan menyajikan beberapa kegiatan belajar yang dapat dipilih anak sebagai bentuk diferensiasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dapat dilaksanakan untuk satu minggu atau menyesuaikan dengan minat anak

#### C. Hasil asesmen awal

| Tujuan Pembelajaran                                                                                                                                 | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                                         | Kegiatan                                                                                    | Hasil Pengamatan                                                                                                                                                                     | Rekomendasi                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Modul Ajar 2</b><br><b>Nilai Agama dan Budi Pekerti</b><br>Anak dapat menirukan dan melafalkan bacaan hadits dengan benar                        | 1. Anak dapat mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar                                                                                 | mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar | 8 anak dapat mengucapkan secara mandiri dan benar bacaan hadits menuntut ilmu beserta artinya, 2 anak masih dibantu                                                                  | Perlu kegiatan main yang menstimulasi numerasi dan mestimulasi anak untuk lebih bebas mengekspresikan perasaanya dalam main |
| <b>Jati diri</b><br>Anak mampu menggunakan alat/ media yang ada di sekitarnya untuk melakukan kegiatan motorik kasar, halus dan taktil dengan benar | 2. Anak dapat menyimak cerita ruangan di sekolah<br><br>1. Anak dapat melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10<br><br>2. Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah | menyimak cerita ruangan di sekolah<br><br>melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10 | Dari 10 anak, 9 anak dapat menyimak cerita ruangan di sekolah<br><br>Dari 10 anak, 8 anak mampu melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10<br><br>4 anak mampu menyusun balok | pembangunan                                                                                                                 |

|                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p><b>Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni</b></p> <p>Anak menggunakan kemampuan berhitung, pengenalan pola, dan pengukuran untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dilingkungannya</p> | <p>1. Anak dapat membilang benda yang ada di dalam ruangan</p> <p>2. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 3-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></p> | <p>menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah</p> <p>membilang benda yang ada di dalam ruangan</p> <p>membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 3-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></p> | <p>menjadi gedung sekolah, 6 anak masih bingung bagaimana menyusun balok menjadi gedung sekolah</p> <p>Dari 10 anak, 9 anak mampu membilang benda yang ada di dalam ruangan</p> <p>3 anak mampu membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 3-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></p> <p>7 anak masih belum hafal angka</p> |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

#### D. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah:
  1. Dimensi beriman kepada Tuhan Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
  2. Dimensi bernalar kritis
- Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah:
  1. Ta'addub (Berkeadaban)
  2. Qudwah (Keteladanan)

#### E. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat menirukan dan melafalkan bacaan hadits dengan benar
2. Anak mampu menggunakan alat / media yang ada di sekitarnya untuk melakukan kegiatan motori kasar, halus dan taktil dengan benar
3. Anak menggunakan kemampuan berhitung, pengenalan pola, dan pengukuran untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dilingkungannya

#### F. Langkah-langkah Kegiatan

- a. Kegiatan Pembukaan
  - Salam
  - Hafalan surat Al Fatihah



- Doa sebelum belajar
- Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya
- Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak
- Absensi
- Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya
- Guru menyampaikan materi tentang ruangan di sekolah melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap
- Anak mendengarkan, menyimak dengan baik
- Guru Menanyakan berapa jumlah ruangan di sekolah
- Anak Menyebutkan ruangan di sekolah
- Menghafalkan hadits tentang menuntut ilmu
- Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan main anak

b. Kegiatan Inti

1. Melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10  
**Deskripsi kegiatan** : Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan :bola. Anak diajak bermain lempar dan tangkap bola sambil berhitung 1-10
2. Membilang benda yang ada di dalam ruangan dan membentuk angka 1-10 dengan loose part  
**Deskripsi kegiatan** : Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan : bahan *loose part* yang digunakan kerikil, tutup botol dan stik es krim
  - Guru menulis 1-10 di papan tulis dengan spidol
  - Guru mengajak menyebutkan angka 1-10
  - Guru memperkenalkan bahan *loose part* (tutup botol, stik es krim, batu-batu kecil)
  - Anak memilih bahan *loose part*
  - Guru mencontohkan membuat angka 1-10 dengan loose part
  - Guru memberikan kata provokasi Yuk buat angka 1-10 dengan bahan loose part!
  - Guru menginstruksikan membuat angka 1-10 dengan *loose part*
  - Anak mencocokkan simbol angka 3-10 dengan permainan tradisional congklak
  - Anak mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan *loose part*
  - Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan bahan apa yang dipilih dan menyebutkan angka apa saja yang dibuat?



3. Menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku.

Alat dan bahan yang disiapkan :berbagai bentuk balok

-Anak menyusun balok menjadi gedung sekolah

-Anak menceritakan tentang hial karyanya . Guru juga dapat bertanya tentang :

“ Bangunan Apakah ini ?”

“Mengapa kamu ,menyusun ini ?



c. Kegiatan Penutup

- Memperkuat konsep yang didapat anak selama bermain
- Menanyakan perasaan hari ini
- Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini
- Memberi reward
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutupan

b. Media Pembelajaran

- Lap top
- Bola
- Ragam balok pembangunan
- Bahan *loose part* (tutup botol, stik es krim, batu-batu kecil)

c. Asesmen Akhir

- Instrumen ceklis

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                      | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                        | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak dapat mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar |         |              |                          |



|   |                                                                                                                                                                                               |  |  |  |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| 2 | Anak dapat menyimak cerita ruangan di sekolah                                                                                                                                                 |  |  |  |
| 3 | Anak dapat membilang benda yang ada di dalam ruangan                                                                                                                                          |  |  |  |
| 4 | Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>losse part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |  |  |  |
| 5 | Anak dapat melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10                                                                                                                                  |  |  |  |
| 6 | Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah                                                                                                                                       |  |  |  |

- Catatan Anekdota

Nama Anak :  
Kelompok : B (5-6 Tahun)  
Tanggal :  
Kegiatan : Menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah

|                                                                                                                                                                      |                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <p>Tujuan Pembelajaran ;</p> <p>Anak mampu menggunakan alat / media yang ada di sekitarnya untuk melakukan kegiatan motorik kasar, halus dan taktil dengan benar</p> |                                                          |
| <p>Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP):</p> <p>Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah</p>                                             |                                                          |
| Foto Kegiatan                                                                                                                                                        | Deskripsi Perilaku yang Teramati Perilaku yang teramati: |
|                                                                                                                                                                      |                                                          |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
|                                     |  |
| Prilaku yang muncul sesuai TP/IKTP: |  |

d. **Glosarium**

- Media *loose part* adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam, bahan bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.
- Permainan balok adalah alat permainan edukatif dengan menggunakan media balok yang terbuat dari kayu. Anak akan belajar untuk memecahkan masalah sederhana dengan cara menyusun balok menjadi hal yang baru untuk anak.

e. **Daftar Pustaka**

Esterina Lazepa. Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD TK B:  
Lingkunganku. 2017. Zikrul Bestari



Mengetahui,

Kepala Madrasah

Dwi Mulyaningsih, S.Sos

Sokaraja, 9 Desember 2023

Guru Kelas

Gusniati, S.Pd

# Materi Ajar



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

### LK-5a: Menyusun Pengembangan Materi dan Desain Pembelajaran

| TP ( <i>learning goals</i> )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | TP ( <i>learning objectives</i> )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Materi/<br>Topik   | Link Materi                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Modul Ajar 2</b></p> <p><b>Nilai Agama dan Budi Pekerti</b></p> <p>Anak dapat menirukan dan melafalkan bacaan hadits dengan benar</p> <p><b>Jati diri</b></p> <p>Anak mampu menggunakan alat / media yang ada di sekitarnya untuk melakukan kegiatan motori kasar, halus dan taktil dengan benar</p> <p><b>Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni</b></p> <p>Anak menggunakan kemampuan berhitung, pengenalan pola, dan</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar</li> <li>2. Anak dapat menyimak cerita ruangan di Sekolah</li> </ol><br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10</li> <li>2. Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah</li> </ol> | Ruangan di Sekolah | <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1A16wZciY20Lg4p0rTAJuBh0eIxMWQECC/edit?usp=sharing&amp;ouid=107260908820495086983&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1A16wZciY20Lg4p0rTAJuBh0eIxMWQECC/edit?usp=sharing&amp;ouid=107260908820495086983&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a> |

|                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                             |  |  |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| pengukuran untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dilingkungannya | 1. Anak dapat membilang benda yang ada di dalam ruangan<br>2. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |  |  |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

Fase : Pondasi

TP (2) : 1. Anak dapat mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar  
2. Anak dapat menyimak cerita ruangan di Sekolah  
3. Anak dapat melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10  
4. Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah  
5. Anak dapat membilang benda yang ada di dalam ruangan  
6. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan *loose part* mencocokkan simbol angka 1-30 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan *loose part*

Ambilkan dari TP pada penugasan di atas

| Langkah Kegiatan Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan Pembelajaran merujuk pada prinsip pembelajaran anak usia dini dan berbasis proyek                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pembukaan                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salam</li> <li>▪ Hafalan surat Al Fatihah</li> <li>▪ Doa sebelum belajar</li> <li>▪ Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya</li> <li>▪ Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak</li> <li>▪ Absensi</li> <li>▪ Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya</li> <li>▪ Guru menyampaikan materi tentang ruangan di sekolah melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap</li> <li>▪ Anak mendengarkan, menyimak dengan baik</li> <li>▪ Guru Menanyakan berapa jumlah ruangan di sekolah</li> <li>▪ Anak Menyebutkan ruangan di sekolah</li> <li>▪ Menghafalkan hadits tentang menuntut ilmu</li> <li>▪ Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan main anak</li> </ul> |
| 2. Inti                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Membilang benda yang ada di ruangan</li> <li>○ Membentuk angka 1- 10 dengan loose part</li> </ul> <p>Guru menulis 1-10 di papan tulis dengan spidol</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru mengajak menyebutkan angka 1-10</li> <li>-Guru memperkenalkan bahan <i>loose part</i> (tutup botol, stik es krim, batu-batu kecil, ranting pohon )</li> <li>-Anak memilih bahan <i>loose part</i></li> <li>-Guru mencontohkan membuat angka 1-10 dengan <i>loose part</i></li> <li>-Guru memberikan kata provokasi Yuk buat angka 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> !</li> <li>-Guru menginstruksikan membuat angka 1-10 dengan <i>loose part</i></li> <li>- Anak mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></li> <li>- Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan bahan apa yang dipilih dan menyebutkan angka apa saja yang dibuat</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anak menyusun balok menjadi gedung sekolah</li> <li>-Anak menyusun balok menjadi gedung sekolah</li> <li>-Anak menceritakan tentang hasil karyanya . Guru juga dapat bertanya tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>“ Bangunan Apakah ini ?”</li> <li>“Mengapa kamu ,menyusun ini ?</li> </ul> </li> </ul> |
| 3. Penutup | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memperkuat konsep yang didapat anak selama bermain</li> <li>○ Menanyakan perasaan hari ini</li> <li>○ Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini</li> <li>○ Memberi reward</li> <li>○ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>○ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li> <li>○ SOP Penutupan</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

# Lember Kerja Peserta Didik



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



 ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA



**LK-5b: Menyusun LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)****LKPD 2**

|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul ( <i>Menggambarkan bentuk penugasan yang akan dilakukan</i> ) | Menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah<br>Membentuk angka 1-10 dengan losse part                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Bidang Studi                                                        | Aspek Perkembangan Kognitif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| CP dan TP                                                           | Dasar Literasi dan STEAM:<br>1. Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah<br>2. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Petunjuk Belajar                                                    | Video sumber belajar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Informasi Pendukung                                                 | Youtube                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Tugas dan Langkah kerja                                             | <p>Tugas :</p> <p><b>Menyusun balok menjadi bentuk gedung</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan balok, karpet</li> <li>2. Anak mengerjakan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menyusun balok menjadi bentuk Gedung sekolah.</li> <li>- Anak menceritakan tentang hasil menyusun balok</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan berbagai bahan <i>loose part</i></li> <li>2. Anak mengerjakan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memilih bahan <i>loose part</i></li> <li>- Anak menyebut angka 1-10</li> <li>- Anak membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i></li> <li>- Anak mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></li> </ul> </li> </ol> |
| Penilaian                                                           | Ceklist, Catatan anekdot, foto berseri                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |



# Media Pembelajaran



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



 ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

**LK 6: Menyusun media digital (video sumber belajar)**

| No | Materi/ Topik                | Nama Media Video Sumber Belajar | Link                                                                                                                                                                                      |
|----|------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Sekolahku/Ruangan di sekolah | Ruangan di sekolah              | <a href="https://drive.google.com/file/d/182ZvPKUuxHmdyHoSPP8s-aeACkRChJI1/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/182ZvPKUuxHmdyHoSPP8s-aeACkRChJI1/view?usp=drive_link</a> |

# Asesmen Formatif

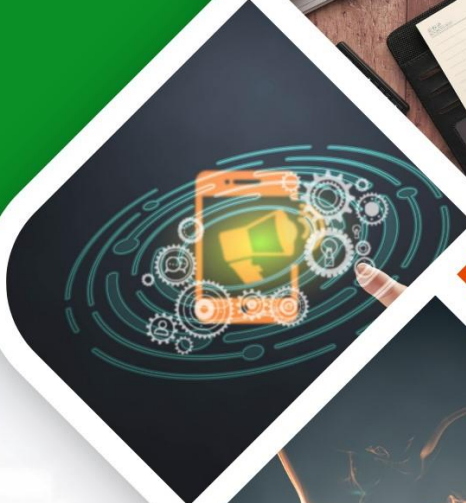


UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 8: Penyusunan Laporan Hasil Asesmen

- Instrumen ceklis

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                                             | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                               | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak dapat mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar                                                                                        |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat menyimak cerita ruangan di sekolah                                                                                                                                                 |         |              |                          |
| 3  | Anak dapat membilang benda yang ada di dalam ruangan                                                                                                                                          |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10                                                                                                                                  |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah                                                                                                                                       |         |              |                          |



# Asesmen Sumatif



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 8: Penyusunan Laporan Hasil Asesmen

Instrumen ceklis

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                                             | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                               | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak dapat mengucapkan bacaan hadits dan artinya tentang menuntut ilmu dengan secara mandiri dan benar                                                                                        |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat menyimak cerita ruangan di sekolah                                                                                                                                                 |         |              |                          |
| 3  | Anak dapat membilang benda yang ada di dalam ruangan                                                                                                                                          |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat melempar dan menangkap bola sambil berhitung 1-10                                                                                                                                  |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat menyusun balok menjadi bentuk gedung sekolah                                                                                                                                       |         |              |                          |

# Modul Ajar



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 9: Modul Ajar Siklus 2

### Modul Ajar Sekolahku

#### A. Informasi Umum

Nama Penulis : Gusniati, S.Pd  
Sekolah/ Madrasah : BA Aisyiyah 03 Sokaraja  
Fase/ Kelas : Fondasi/ B  
Topik/ Sub Topik : Sekolahku/Halaman sekolah  
Alokasi Waktu : 150 menit

Gambaran umum modul ajar

Modul ajar ini mengangkat topik sekolahku dengan sub topik manfaat sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran pada elemen nilai agama dan budi pekerti, elemen jati diri, dan elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, rekayasa dan seni dengan menyajikan beberapa kegiatan belajar yang dapat dipilih anak sebagai bentuk diferensiasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dapat dilaksanakan untuk satu minggu atau menyesuaikan dengan minat anak

#### B. Hasil asesmen awal

| Tujuan Pembelajaran                                                                                                         | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                 | Kegiatan                                                              | Hasil Pengamatan                                                                                                                   | Rekomendasi                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Modul Ajar 3</b><br><b>Nilai Agama dan Budi Pekerti</b><br>Anak dapat dan mau bermain dengan teman / orang lain          | 1. Anak dapat mengenal teman yang berbeda-beda (gender, ras, suku dan agama)<br>2. Anak dapat bertoleransi dan tidak memilih-milih teman/ orang lain saat bermain | Bermain Bersama                                                       | 10 anak sudah mengenal teman se kelompok<br><br>Dari 10 anak, 9 anak mampu bertoleransi dan tidak memilih-milih teman saat bermain | Perlu kegiatan main yang mestimulasi kemampuan numerasi dan menstimulus kreasi kolase dengan berbagai bahan |
| <b>Jati diri</b><br>Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil | 1. Anak dapat berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n"<br>2. Anak dapat membentuk angka 1-                                                                   | berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n"<br>membentuk angka 1-10 | 10 anak mampu berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n"<br>5 anak dapat mencontoh                                              |                                                                                                             |



|                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p><b>Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni</b></p> <p>Anak mengenal dan menunjukan ketertarikannya pada berbagai seni yang diperkenalkan kepadanya</p> | <p>10 dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></p> | <p>dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></p> | <p>membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i>, 5 anak masih bingung</p> |  |
|                                                                                                                                                                                          | <p>1. Anak dapat menyanyi lagu “Bangun Pagi”</p> <p>2. Anak dapat membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering</p>                      | <p>menyanyi lagu “Bangun Pagi”</p> <p>membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering</p>                                               | <p>Dari 10 anak, 8 anak mampu menyanyi lagu “Bangun Pagi”</p> <p>4 anak mandiri membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering</p> <p>6 anak masih butuh bimbingan</p>            |  |

### C. Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah :
  1. Dimensi Bergotong Royong
  2. Dimensi Kreatif
- Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah :
  1. Ta’addub (Berkeadaban)
  2. Qudwah (Keteladanan)

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat dan mau bermain dengan teman / orang lain
2. Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil
3. Anak mengenal dan menunjukkan ketertarikannya pada berbagai seni yang diperkenalkan kepadanya

#### E. Langkah-langkah Kegiatan

##### 1. Kegiatan Pembukaan

- Salam
- Hafalan surat Al Fatihah
- Doa sebelum belajar
- Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya
- Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak
- Absensi
- Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya
- Guru menyampaikan materi tentang halaman sekolahku melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap
- Anak mendengarkan, menyimak dengan baik
- Guru menanyakan APE apa saja yang ada di halaman sekolah
- Anak menyebutkan APE apa saja yang ada di halaman sekolah
- Menyanyi lagu “bangun pagi”
- Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan main anak

##### 2. Kegiatan Inti

###### 1. Berlari mengambil huruf “h, a, l, a, m, a, n”

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan kartu huruf h, a, l, a, m, a, n. Anak diajak untuk lomba lari mengambil huruf h, a, l, a, m, a, n. Anak mengangkat huruf yang diambil dan menembak huruf apa?

###### 2. Membilang APE luar yang ada di halaman dan membentuk angka 1-10 dengan *loose part*

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku. Alat dan bahan yang disiapkan : bahan *loose part* yang digunakan manik-manik, mini cakram (brain flakes) dan lego

- Guru menulis 1-10 di papan tulis dengan spidol
- Guru mengajak menyebutkan angka 1-10
- Guru memperkenalkan bahan *loose part* (manik-manik, mini cakram/brain flakes dan lego)
- Anak memilih bahan *loose part*
- Guru mencontohkan membuat angka 1-10 dengan *loose part*
- Guru memberikan kata provokasi Yuk buat angka 1-10 dengan bahan *loose part*!
- Guru menginstruksikan membuat angka 1-10 dengan *loose part*
- Anak mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak

- Anak mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan *loose part*
- Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan bahan apa yang dipilih dan menyebutkan angka apa saja yang dibuat?



### 3. Membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering

**Deskripsi kegiatan :** Guru menata lingkungan main dengan inspirasi sekolahku.

Alat dan bahan yang disiapkan : kertas gambar gedung sekolah , potongan daun pisang kering, lem fox .

- Anak mengambil kertas gambar gedung sekolah
- Anak menempel daun pisang kering pada gambar yang telah disediakan
- Anak menceritakan tentang gambarnya . Guru juga dapat bertanya tentang :  
“Gambar apakah ini ?”

Bahan apa yang digunakan ?



### 3. Kegiatan Penutup

- Memperkuat konsep yang didapat anak selama bermain
- Menanyakan perasaan hari ini
- Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini
- Memberi reward
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutupan

## F. Media Pembelajaran

- Lap top
- Ragam kartu gambar huruf
- Ragam kertas Gedung sekolah
- Potongan daun pisang kering
- Lem fox
- Bahan loose part (manik-manik, mini cakram/brain flakes dan lego)

## G. Asesmen Akhir

- Instrumen ceklis

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                                             | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                               | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak dapat mengenal teman yang berbeda-beda (gender, ras, suku dan agama)                                                                                                                     |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat bertoleransi dan tidak memilih-milih                                                                                                                                               |         |              |                          |
| 3  | Anak dapat berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n"                                                                                                                                      |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat menyanyi lagu "Bangun Pagi"                                                                                                                                                        |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering                                                                                                        |         |              |                          |

- Instrumen Hasil karya

Nama anak :  
Kelompok :  
Tanggal :  
Kegiatan :

|                                                                                                       |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Hasil karya dari kegiatan membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering | Catatan guru |
|                                                                                                       |              |

### G. Glosarium

- Media *loose part* adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam, bahan bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara.
- Mengisi pola gambar dibuat dengan cara menempelkan sesuatu atau bahan tertentu pada bidang datar/gambar menggunakan lem, sehingga akan menghasilkan gambar yang cantik dan unik.

### H. Daftar Pustaka

Esterina Lazepa. Pembelajaran Tematik Terpadu PAUD TK B: Lingkunganku. 2017. Zikrul Bestari



Mengetahui,  
Kepala Madrasah  
Dwi Mulyaningsih, S.Sos

Sokaraja, 22 Desember 2023

Guru Kelas

Gusniati, S.Pd

# Materi Ajar



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



 ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

**LK-5a: Menyusun Pengembangan Materi dan Desain Pembelajaran**  
**Petunjuk**

| TP ( <i>learning goals</i> )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | TP ( <i>learning objectives</i> )                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Materi/ Topik            | Link Materi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Modul Ajar 3</b></p> <p><b>Nilai Agama dan Budi Pekerti</b><br/> Anak dapat dan mau bermain dengan teman / orang lain</p> <p><b>Jati diri</b><br/> Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil</p> <p><b>Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni</b><br/> Anak mengenal dan menunjukan ketertarikannya pada berbagai seni yang</p> | <p>1 . Anak dapat mengenal teman yang berbeda-beda (gender, ras, suku dan agama)</p> <p>2. Anak dapat bertoleransi dan tidak memilih-milih teman/ orang lain saat bermain</p> <p>1. Anak dapat berlari mengambil huruf “h, a, I, a, m, a, n”</p> <p>2. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i>, mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></p> <p>1. Anak dapat menyanyai lagu “Bangun Pagi”</p> <p>2. Anak dapat membuat kreasi kolase Gedung sekolah dengan daun pisang kering</p> | <p>Halaman sekolahku</p> | <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1hzQ-IX5sI8UQfMY6kRUI-oqA6CqwH-mG/edit?usp=s_haring&amp;ouid=107260908820495086983&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1hzQ-IX5sI8UQfMY6kRUI-oqA6CqwH-mG/edit?usp=s_haring&amp;ouid=107260908820495086983&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a></p> |

Fase : Fondasi

- TP (3) :
1. Anak dapat mengenal teman yang berbeda-beda (gender, ras, suku dan agama)
  2. Anak dapat bertoleransi dan tidak memilih-milih teman/ orang lain saat bermain
  3. Anak dapat berlari mengambil kartu huruf “h, a, l, a, m, a, n”
  4. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan *loose part*, mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan *loose part*
  5. Anak dapat menyanyai lagu “Bangun Pagi”
  6. Anak dapat membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering

| Langkah Kegiatan Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan Pembelajaran merujuk pada prinsip pembelajaran anak usia dinidan berbasis proyek                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pembukaan                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Salam</li> <li>▪ Hafalan surat Al Fatihah</li> <li>▪ Doa sebelum belajar</li> <li>▪ Hafalan dua kalimat syahadat dan artinya</li> <li>▪ Mengucapkan Pancasila dan ikrar taman kanak-kanak</li> <li>▪ Absensi</li> <li>▪ Melakukan recalling kegiatan hari sebelumnya</li> <li>▪ Guru menyampaikan materi tentang halaman sekolahku melalui sumber pembelajaran PPT dengan bercakap-cakap</li> <li>▪ Anak mendengarkan, menyimak dengan baik</li> <li>▪ Guru Menanyakan APE apa saja yang ada halaman sekolah</li> <li>▪ Anak Menyebutkan APE yang ada halaman sekolah</li> <li>▪ Menyanyi lagu “bangun pagi”</li> <li>▪ Menginformasikan aturan dan jenis kegiatan main anak</li> </ul>                                                                                                                                                          |
| 2. Inti                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Berlari mengambil kartu huruf “h, a, l, a, m, a, m, a, n”</li> <li>○ Membilang APE luar yang ada di halaman</li> <li>○ Membentuk angka 1- 10 dengan loose part</li> <li>Guru menulis 1-10 di papan tulis dengan spidol</li> <li>- Guru mengajak menyebutkan angka 1-10</li> <li>- Guru memperkenalkan bahan <i>loose part</i> manik-manik, mini cakram/brain flakes dan lego)</li> <li>- Anak memilih bahan <i>loose part</i></li> <li>- Guru mencontohkan membuat angka 1-10 dengan <i>loose part</i></li> <li>- Guru memberikan kata provokasi Yuk buat angka 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> !</li> <li>- Guru menginstruksikan membuat angka 1-10 dengan <i>loose part</i></li> <li>- Anak mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></li> </ul> |



|            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketika anak selesai berkarya, anak dipersilakan menceritakan bahan apa yang dipilih dan menyebutkan angka apa saja yang dibuat</li> <li>○ Membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering</li> </ul>                                                                                                |
| 3. Penutup | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memperkuat konsep yang didapat anak selama bermain</li> <li>○ Menanyakan perasaan hari ini</li> <li>○ Diskusi kegiatan apa yang sudah dilakukan hari ini</li> <li>○ Memberi reward</li> <li>○ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan</li> <li>○ Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</li> <li>○ SOP Penutupan</li> </ul> |

# Lember Kerja Peserta Didik



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK-5b: Menyusun LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

### LKPD 3

|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul ( <i>Menggambarkan bentuk penugasan yang akan dilakukan</i> ) | Membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i><br><br>Membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Bidang Studi                                                        | Aspek Perkembangan Fisik motorik                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| CP dan TP                                                           | Dasar Literasi dan STEAM:<br><br>1. Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i><br><br>2. Anak dapat membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Petunjuk Belajar                                                    | Video sumber belajar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Informasi Pendukung                                                 | Youtube                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Tugas dan Langkah kerja                                             | <p>Tugas :</p> <p><b>Membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan bahan dan alat berupa: Kertas, daun pisang kering, lem</li> <li>2. Anak mengerjakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengambil kertas putih</li> <li>- Anak menempel daun pisang pada gambar yang telah disediakan</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan berbagai bahan <i>loose part</i></li> <li>2. Anak mengerjakan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak memilih bahan <i>loose part</i></li> <li>- Anak menyebut angka 1-10</li> <li>- Anak membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i></li> <li>- Anak mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i></li> </ul> </li> </ol> |
| Penilaian                                                           | Ceklist, Catatan anekdot, foto berseri                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

### Lembar Kerja Peserta Didik

Buatlah kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering !



# Media Pembelajaran



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

**LK 6: Menyusun media digital (video sumber belajar)**

| No | Materi/ Topik             | Nama Media Video Sumber Belajar | Link                                                                                                                                                                                        |
|----|---------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Sekolahku/Halaman Sekolah | Halaman Sekolah                 | <a href="https://drive.google.com/file/d/1BIxEfqnUIyIA0Uag2GUA_mkwSbruHidHY/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1BIxEfqnUIyIA0Uag2GUA_mkwSbruHidHY/view?usp=drive_link</a> |



# Asesmen Formatif



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



ppg\_uinsa\_official



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 8: Penyusunan Laporan Hasil Asesmen

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                                             | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                               | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak dapat mengenal teman yang berbeda-beda (gender, ras, suku dan agama)                                                                                                                     |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat bertoleransi dan tidak memilih-milih                                                                                                                                               |         |              |                          |
| 3  | Anak dapat berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n"                                                                                                                                      |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat menyanyi lagu "Bangun Pagi"                                                                                                                                                        |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering                                                                                                        |         |              |                          |



# Asesmen Sumatif



Wujudkan Guru Profesional  
Bersama LPTK UINSA

PPG LPTK UINSA  
Batch 2  
TAHUN 2023



<https://uinsa.ac.id/ftk/pendidikan-profesi-guru>



PPG UINSA

## LK 8: Penyusunan Laporan Hasil Asesmen

Nama anak :

Kelompok :

Tanggal :

| No | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)                                                                                                                                             | Ceklist |              | Catatan/Hasil pengamatan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------|--------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                               | Muncul  | Tidak Muncul |                          |
| 1  | Anak dapat mengenal teman yang berbeda-beda (gender, ras, suku dan agama)                                                                                                                     |         |              |                          |
| 2  | Anak dapat bertoleransi dan tidak memilih-milih                                                                                                                                               |         |              |                          |
| 3  | Anak dapat berlari mengambil huruf "h, a, l, a, m, a, n"                                                                                                                                      |         |              |                          |
| 4  | Anak dapat membentuk angka 1-10 dengan <i>loose part</i> , mencocokkan simbol angka 1-10 dengan permainan tradisional congklak, mencocokkan simbol gambar 1-10 dengan bahan <i>loose part</i> |         |              |                          |
| 5  | Anak dapat menyanyi lagu "Bangun Pagi"                                                                                                                                                        |         |              |                          |
| 6  | Anak dapat membuat kreasi mengisi pola gambar gedung sekolah dengan daun pisang kering                                                                                                        |         |              |                          |

PEDOMAN WAWANCARA  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS JUDUL PENINGKATAN KEMAMPUAN  
NUMERASI MELALUI MEDIA LOOSE PART PADA ANAK KELOMPOK B DI BA  
AISYIYAH 03 SOKARAJA

1. Sejak kapan BA AISYIYAH 03 terdapat pembelajaran pengenalan kemampuan numerasi ?
2. Adakah perbedaan dalam pengenalan kemampuan numerasi setelah menerapkan kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya di BA AISYIYAH 03 SOKARAJA ?
3. Persiapan apa saja yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam melaksanakan pengenalan kemampuan numerasi di BA AISYIYAH 03 SOKARAJA?
4. Kemampuan numerasi apa saja yang dikenalkan di BA AISYIYAH 03 SOKARAJA?
5. Media apa saja yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan numerasi pada anak di BA AISYIYAH 03 SOKARAJA
6. Sejak kapan BA AISYIYAH 03 SOKARAJA menggunakan media pembelajaran *loose part*?
7. Mengapa di BA AISYIYAH 03 SOKARAJA dalam pengenalan kemampuan numerasi menggunakan media berbahan *loose part* ?
8. Bahan *loose part* apa saja yang dipersiapkan oleh pihak sekolah dalam melakukan pembelajaran pengenalan numerasi pada anak ?
9. Apakah di BA AISYIYAH 03 SOKARAJA dalam penggunaan media berbahan *loose part* terdapat teknik khusus dalam penggunaannya ?
10. Apakah media *loose part* sudah efektif dalam mengembangkan kemampuan numerasi pada anak ?
11. Kapan tahapan evaluasi atau penilain pembelajarannya dilaksanakan ?
12. Bagaimana cara guru dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan numerasi melalui media *loose part* ?