

## Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media *Loose Parts* Anak Kelompok B di TK Pertiwi 2 Sapuran

Tri Wiyanti<sup>1</sup>, Sri Haryanto<sup>2\*</sup>, Fatiatun<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

<sup>3</sup>Pendidikan Fisika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

\*Email: [sriharyanto@unsiq.ac.id](mailto:sriharyanto@unsiq.ac.id)

### Abstrak

Rendahnya kemampuan berhitung anak usia dini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik minat belajar. Media yang digunakan yaitu jari-jari dan anak-anak itu sendiri. Penelitian ini akan dikembangkan mengenai efek pembelajaran *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Sapuran dan mengetahui apakah media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Sapuran. *Loose parts* adalah benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, dimanipulasi dan cara penggunaannya ditentukan oleh anak. Subjek penelitian berjumlah 18 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart, melalui empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat langkah tersebut merupakan suatu siklus atau putaran. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklus melalui 2 pertemuan dengan 2 rpph. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi dan dokumentasi dalam proses pembelajaran dengan media *loose parts*. Teknik analisis data dengan rumus presentase. Hasil penelitian menunjukkan presentase ketuntasan pada siklus I pertemuan 1 diperoleh sebesar 22,2%, pertemuan 2 menjadi 44,4%. Siklus II terjadi kenaikan yang signifikan yaitu pertemuan 1 diperoleh 83% dan pertemuan 2 menjadi 100%. Disimpulkan bahwa media *loose parts* efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B.

**Kata kunci:** Berhitung, Anak Usia Dini, *Loose Parts*.

### PENDAHULUAN

Usia dini ialah masa keemasan (*golden age*) dimana anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan dengan pesat (Mastuinda dkk., 2020:91; Saputra, 2018:184). Anak usia dini termasuk individu yang tengah membutuhkan stimulasi guna mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, diantaranya aspek perkembangan kognitif (Hijriati, 2016:35). Menurut Piaget (dalam Aisyah dkk., 2011:55), aspek perkembangan kognitif anak yang sering kita jumpai yaitu aktivitas mental dengan simbol-simbol yang berkaitan dengan matematika dan pemecahan masalah. Berhitung juga merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif (Musfiroh, 2011:33).

Berhitung pada anak usia dini adalah menyebutkan serta mengurutkan lambang bilangan dengan benar sesuai dengan tingkat perkembangan anak, kemudian meningkat ke dalam tahapan penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dan mendasar (Dewi dkk.,

2021:56). Sriningsih (dalam Surur, 2016:7) mengemukakan bahwa berhitung pada anak adalah kegiatan menyebutkan bilangan secara runtut tetapi tidak mengaitkan pada benda-benda konkret. Aturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 (PERMEN RI Nomor 137, 2014:37) menjelaskan standar pendidikan AUD bahwa indikator capaian perkembangannya dalam ranah kognitif yaitu: Anak mampu mengenal konsep bilangan 1-20. Mampu menyebutkan bilangan 1-20 secara runtut. Mencocokkan jumlah bilangan dengan benda. Menghitung benda melalui penjumlahan dan pengurangan.

Permasalahan yang terjadi saat ini bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah (Oktriyani, 2018:37). Permasalah yang sama juga ditemukan pada salah satu TK Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih minimnya kemampuan berhitung anak dalam pengenalan konsep angka, mengurutkan bilangan tidak sesuai dengan urutannya. Anak belum mampu untuk mencocokkan angka dengan jumlah benda (Nirawati dan Yetti, 2019:52; Malapata dan Wijayaningsih, 2019:56). Permasalahan lain yang ditemukan adalah media pembelajaran kurang membangkitkan kreativitas anak, media berhitung dengan jari-jari dan anak-anak itu sendiri. Metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak terkesan sederhana hanya memberikan penugasan kepada anak berupa angka yang dihubungkan dengan gambar, tanda ceklis, membuat angka sebanyak gambar yang ada (Lestarinigrum dan Wijaya, 2020:104; Azizah, 2020:51).

Berdasarkan masalah tersebut, kemampuan berhitung pada anak dapat ditingkatkan dengan sebuah media pembelajaran (Hikmah, 2016:39). Media pembelajaran adalah suatu perantara, sarana maupun alat komunikasi berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak dipergunakan dalam suatu proses pembelajaran serta tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran (Magfiroh dan Suryana, 2021:1563). Mursid (2018:89) mengatakan bahwa penggunaan media belajar anak usia dini haruslah menarik, membangkitkan minat untuk belajar dan menambah kreativitas. Hamalik (dalam Tafanao, 2018:110) berpendapat bahwa peranan media untuk belajar mengajar diantaranya yaitu: membangkitkan motivasi dan minat anak. Pemberian rangsangan untuk belajar semakin efektif. Kegiatan belajar anak menjadi semakin aktif. Menarik perhatian anak didik.

Media pembelajaran harus memiliki fungsi dan manfaat agar penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Muhyidin dkk., 2014:110). Levie dan Lents (dalam Filtri, 2020:815) telah mengemukakan fungsi dari media pembelajaran yaitu: Fungsi atensi yang dapat mengarahkan serta menarik perhatian anak. Fungsi afeksi yang dapat

membangkitkan emosi dan sikap pada anak. Fungsi kognitif dapat mengingat serta memahami informasi. Fungsi kompensatoris yang berguna untuk mengakomodasikan anak Sodana dan Rivai (dalam Saurina, 2018:67) mengemukakan manfaat media pembelajaran guna meningkatkan proses belajar pada anak, yaitu menjadi semakin menarik perhatian anak sehingga motivasi belajarnya akan tumbuh. Media belajar semakin variatif. Anak akan banyak melakukan kegiatan belajar

Media pembelajaran yang menarik juga membangkitkan kreativitas anak salah satunya yaitu media *loose parts* (Nurjanah, 2020:21). Gaya belajar di era 4.0 atau abad 21 yaitu mengajak anak untuk bebas berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka (Wahyuningsih dkk., 2020:296). *Loose parts* merupakan material lepasan dapat dipindahkan, dimanipulasi serta penggunaannya tergantung anak itu sendiri. Penggunaan yang tepat akan meningkatkan kreativitas pada anak (Damayanti dkk., 2020:78).

Karakteristik media *loose parts* diantaranya menarik karena dapat didesain ulang setiap hari maka dari waktu ke waktu akan terlihat lebih menarik seiring dengan meningkatnya keterampilan pada anak. Terbuka merupakan media pembelajaran yang tidak akan habis dalam penggunaannya, mudah untuk didapatkan sehingga lebih hemat dan murah. Media *loose parts* juga dapat digerakkan /dipindahkan (Maryam dkk., 2021:240). Terdapat 7 komponen *loose parts* yaitu dari bahan alam seperti: batu, daun, ranting pohon dan biji-bijian. Plastik seperti: tutup botol bekas dan sedotan. Logam seperti: uang koin dan sendok aluminium. Kayu seperti balok. Benang dan kain seperti kain parca. Kaca dan keramik seperti kelereng dan manik-manik. Bekas kemasan seperti kardus dan gulungan tisu (Mastuinda, 2020:91). *Loose parts* dalam pembelajaran matematika yaitu anak belajar dengan konsep penjumlahan secara benar, menarik juga menyenangkan (Fahrani dan Supriyadi, 2020:4).

Penerapan pembelajaran melalui media *loose parts* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak, khususnya berhitung. Ide-ide perencanaan pembelajaran dengan pendekatan *saintifik* menjadi strategi baru oleh pendidik sebagai praktisi dalam keterampilannya mengembangkan material belajar untuk menarik minat anak. Peneliti berharap bahwa media *loose parts* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian yang dilakukan juga diharapkan bermanfaat menambah hasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini. Anak menjadi lebih kreatif melalui prinsip penggunaan media *loose parts*, mereka secara bebas membongkar pasang bahan untuk berkreasi sesuai imajinasinya. Dapat meningkatkan mutu dan kualitas demi kemajuan suatu lembaga.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2010:110). Model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Targgart (dalam Wulansari, 2017:116), melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan suatu siklus atau putaran. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklus melalui 2 pertemuan dengan 2 rpph. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini seperti yang dikemukakan oleh F.N Kerlinger (dalam Syoadih, 2010: 159) bahwa variabel merupakan suatu konsep. Kemampuan berhitung adalah variabel yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini dan variabel bebasnya adalah media *loose parts*. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi serta dokumentasi. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi dalam bentuk *rating scale* serta studi dokumentasi dalam penggunaan media *loose parts*. Analisis data dengan menggunakan rumus presentase (Andriani dkk, 2011: 56).

Pelaksanaan penelitian di TK Pertiwi 2 Sapuran, berada di Dusun Bakalan Sengon Rt.003 Rw.010, Kelurahan Sapuran, Kecamatan Sapuran, Kabupaten Wonosobo. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah keseluruhan 18 anak yaitu 13 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Peneliti berkolaborasi dengan guru sejawat dalam menggali informasi mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu *loose parts* yaitu material dapat dipindah, digabungkan, dibawa, dirancang kembali, disatukan dan dipisah melalui banyak cara (Siskawati dan Herawati, 2021:78). Jenis *loose parts* yang digunakan sangat bervariasi antara lain dari bahan alam seperti batu, daun, ranting, kerang dan biji-bijian. Bahan logam seperti uang koin, bahan keramik seperti kelereng. Bahan plastik seperti manik-manik dan kancing baju. Anak bebas memilih *loose parts* yang diminati untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka (Prameswari dan Lestaringrum, 2021:26).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

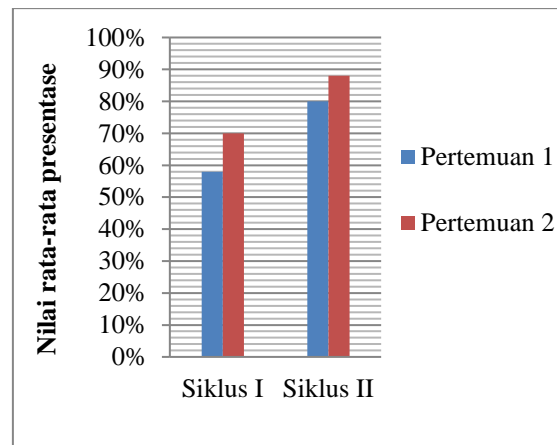
Langkah pertama peneliti melakukan tindakan dimulai dari siklus I secara kelompok dan siklus II secara klasikal. Perencanaan dirumuskan sesuai pada siklus. Peneliti bersama kolabolator memulai pelaksanaan sesuai pada rancangan. Prosedur tindakan siklus I dan II

melalui 2 pertemuan menggunakan 2 rpph. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit, meliputi 15 menit sebagai pembukaan, 60 menit kegiatan inti yang telah didesain menggunakan media *loose parts*, 15 menit sebagai penutup kemudian mereview pembelajaran yang telah berlangsung.

Peneliti dan kolabolator mengamati proses pembelajaran untuk menilai serta mengevaluasi apakah tindakan yang diberikan dalam kegiatan sesuai dengan rencana yang dibuat. Hasil pengamatan dituangkan dalam bentuk deskripsi. Laporan observasi anak dipergunakan untuk pertimbangan dalam proses perbaikan selanjutnya (Nurazizah dkk, 2020:61). Selama pelaksanaan tindakan peneliti juga mendokumentasikan proses kegiatan menggunakan kamera sebagai data pendukung dalam studi dokumenter (Witri, 2020:219). Refleksi dilakukan menggunakan analisis data melalui tahap reduksi, pemaparan dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan dalam tindakan siklus berikutnya. Refleksi dilakukan melalui perbandingan skor rata-rata yang didapat pada 2 pertemuan setiap siklusnya (Hadiyanti dkk, 2021:241).

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan berhitung melalui media *loose parts* anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Sapuran, analisis data kegiatan berhitung anak dinyatakan keseluruhan 18 anak. Pertemuan 1 jumlah anak mulai berkembang yaitu 7, anak yang berkembang sesuai harapan juga berjumlah 7, anak yang berkembang sangat baik yaitu 4. Pertemuan 2 anak yang BSH yaitu 8 anak, BSB 10 anak. Nilai rerata pertemuan 1 diperoleh 58% dalam kategori berkembang sesuai harapan. Pertemuan 2 diperoleh 70% dalam kategori BSH. Pertemuan 1 dan pertemuan 2 dalam siklus I masih dalam kategori yang sama atau tidak ada peningkatan maka akan dilanjutkan siklus ke II.

Siklus II dinyatakan keseluruhan 18 anak. Pertemuan 1 jumlah anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 3 anak, dan berkembang sangat baik (BSB) 15 anak. Pertemuan 2 keseluruhan anak telah berkembang sangat baik (BSB). Nilai rerata pada pertemuan I diperoleh 80% dalam kategori berkembang sangat baik. Pertemuan II diperoleh 88% dalam kategori berkembang sangat baik. Siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan maka tidak dilanjutkan siklus berikutnya. Analisis data peningkatan kemampuan berhitung anak siklus 1 dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



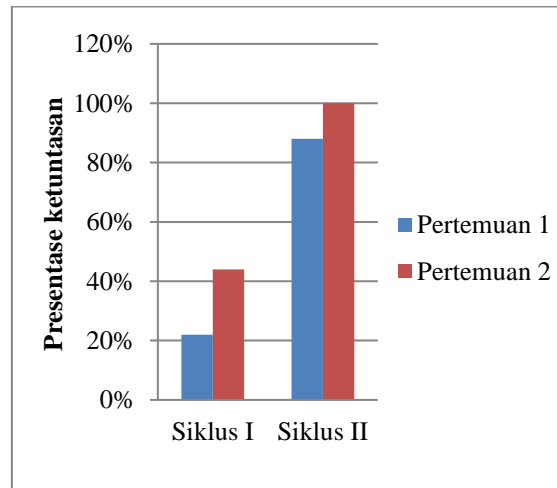
Grafik 1. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B

Analisis data lanjutan untuk mengetahui capaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditetapkan. Penelitian ini berhasil apabila anak memperoleh hasil capaian indikator termasuk dalam kategori berkembang sangat baik dalam skor 1 yaitu dengan perhitungan nilai 75-100%.

Laporan analisis lanjutan siklus I pertemuan 1 yang tuntas ada 4 anak, jumlah yang tidak tuntas 14 anak. Jumlah keseluruhan 126 dengan rata-rata presentase sebesar 58%. Nilai tertinggi 75% dan nilai terendah 41%. Hasil presentase ketuntasan sebesar 22,2% dalam kategori belum berkembang. Fitri (2019:60) mengungkapkan bahwa kriteria tersebut belum mencapai ketuntasan. Pertemuan 2 jumlah anak yang tuntas ada 8 anak, jumlah yang tidak tuntas 10 anak. Jumlah keseluruhan 153 dengan rata-rata presentase sebesar 70%. Nilai tertinggi 83% dan nilai terendah 58%. Hasil presentase ketuntasan sebesar 44,4% dalam kategori mulai berkembang (Fitri, 2019:60). Siklus I belum mencapai ketuntasan maksimum sehingga analisis lanjut pada siklus II diharapkan dapat mencapai kriteria ketuntasan maksimum.

Siklus II pertemuan 1 jumlah anak yang tuntas 15, jumlah yang tidak tuntas 3 anak. Jumlah keseluruhan 174 dengan rata-rata presentase sebesar 80%. Nilai tertinggi 91% dan nilai terendah 58%. Hasil presentase ketuntasan sebesar 83,3% termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan seperti yang dikemukakan oleh Fitri (2019:60). Kriteria tersebut telah mencapai ketuntasan tetapi pada perolehan nilai presentase masih ada 3 anak yang belum tuntas. Pertemuan 2 mengalami kenaikan yang signifikan yaitu keseluruhan anak telah mencapai ketuntasan. Jumlah keseluruhan 192 dengan rata-rata presentase sebesar 88%. Nilai tertinggi 100% dan nilai terendah 75%. Hasil presentase ketuntasan sebesar 100% dalam kategori berkembang sangat baik. Siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 telah mencapai

kriteria ketuntasan maksimum artinya penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Pertiwi 2 sapuran telah berhasil. Analisis lanjutan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel:



Grafik 2. Analisis peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian melalui 2 siklus disimpulkan bahwa media *loose parts* efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Terbukti adanya kenaikan pada setiap siklusnya. Penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B telah mencapai kriteria ketuntasan maksimal yaitu dalam kategori berkembang sesuai harapan. Terlihat hasil presentase siklus I pertemuan 1 diperoleh ketuntasan 22% dalam kategori belum berkembang, pertemuan 2 diperoleh 44% dalam kategori belum berkembang. Siklus II pertemuan 1 presentase ketuntasan menjadi 83,3%, pertemuan 2 presentase ketuntasan menjadi 100%. Terjadi kenaikan presentase yang berarti kemampuan berhitung anak kelompok B meningkat melalui media *loose parts*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andriani, Durri dkk. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Damayanti, Anita dkk. 2020. *Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media Loose Parts*. Buah Hati 7, No 2.
- Dewi, Ni Wayan Uci ratna dkk. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi*. PAUD Undiksha 9, No 1.
- Fahrani Inti dan Adeng Supriyadi. 2020. *300+ Ide Pembelajaran Berbasis STEAM*. Jakarta Timur: Bestari (Anggota IKAPI).
- Filtri Heleni. 2020. *Media Pembelajaran Bernilai Ekonomis Berbasis recycle System untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Obsesi 4, No 2.
- Fitri Mardi. 2019. *Peningkatan Kemmapuan Berhiutng melalui Permainan Menjemur Angka pada Anak Kelompok B3 TK Adhyaksa banda Aceh*. Skripsi Fakultas tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Hadiyanti, Siti Mayam dkk. 2021. *Analisis Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampaun Motorik Halus Anak Usia Dini*, PAUD Agopedia 5, No 2.
- Hijriati. 2016. *Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood*, Ar-Raniry 1, No 2.
- Hikmah *et.al.* 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*, Edukasi UNEJ III, No 2.
- Lestaringrum, Anik dan Intan Prastihastari Wijaya. 2020. *Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun*, Pedagogik 11, No 2.
- Maghfiroh, Shofia dan Dadan Suryana. 2021. *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*, Pendidikan Tambusai 5, No 1.
- Malapata Elisa dan Lanny Wijayaningsih. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Lumbung Hitung*. Obsesi 3, No 1.
- Mastuinda dkk. 2020. *Persepsi Guru tentang Penggunaan Loose Parts dalam Pembelajaran di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*, JRPP 3, No 1.
- Muhyidin dkk. 2014. *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini jilid 1 Anak Usia Dini*.  
Y o g y a k a r t a : P T P u s t a k a I n s a n M a d a n i .
- Musfiroh Tadkiroatun. 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.



- Nirawati, Titin dan Rivda Yetti. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar di Taman Kanak-kanak*, Riset Tindakan Indonesia 4, No 1.
- Nurazizah, Siti dkk. 2020. *Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts pada Anak Kelompok B PAUD Unggulan Taman Belia Candi Semarang*, Paudia 9, No 1.
- Oktriyani, Nova. Oktober 2017. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permaian Lingkaran Angka di Taman Kanak-kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang* Pendidikan Anak Usia Dini I, No 1.
- PERMEN RI Nomor 137. 2014. *Tentang Standar Pendidikan AUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Prameswari, Titania Widya dan Anik Lestarinigrum. 2020. *STEAM Based Learning strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years*, Afektor 7, No 1.
- Saputra Aidil. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Ilmiah Pendidika Agama Islam 10, No 2.
- Saurina Nia. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*, IPTEK 20, No 1.
- Siskawati dan Herawati. 2021. *Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A pada Masa Belajar dari Rumah*, Pendidikan Luar Sekolah 15, No 1.
- Surur Lailatus. 2016. *Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun*, artikel Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Syaodih Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tafanao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Komunikasi 2, No 2.
- Wahyuningsih, Sri dkk. 2020. *Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. Obsesi: Pendidikan Anak usia Dini 4, No 1.
- Witri, Rika Ina. 2020. *“Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Loose Parts Pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah Kota Baru”*. Dewantara 2, No 2.
- Wulansari Dwi. 2017. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko dengan Menggunakan Model Make A Match*, Taman Cendekia 1, No. 2.