

BAB II KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Hamzah yang merangkum pendapat para ahli, menjelaskan anak usia dini merupakan manusia yang memiliki ciri khas diantaranya tingginya sifat egosentris; besarnya rasa ingin tahu; memiliki sikap imajinatif dan tingginya khayalan atau fantasi; pembelajar yang handal; memiliki karakter emosi tersendiri; seorang pembelajar yang berdaya konsentrasi pendek; dan merupakan individu petualang.¹ Kurniasih juga berpendapat bahwa salah satu karakter anak adalah senang dipuji. Ketika mereka mencapai sebuah prestasi, dan kemudian diberikan apresiasi dari lingkungannya maka akan menjadi kebanggaan bagi mereka sehingga akan lebih bersemangat untuk melakukan hal yang lebih baik lagi.² Sedangkan Aisyah menjelaskan bahwa dunia anak adalah dunia kebahagiaan, sehingga orang dewasa akan turut merasakan kegembiraan melihat tingkah laku mereka.³

Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa masa anak usia dini merupakan usia emas (*golden age*). Prestasi belajar anak akan terpengaruh secara signifikan dari pemberian pendidikan yang tepat agar memberikan kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Pada fase usia emas ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya.⁴

Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan kompetensinya. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Permainan dan kegiatan

¹ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN PONTIANAK PRESS, 2015), 2-5.

² Imas Kurniasih, *Mendidik SQ Anak Menurut Nabi Muhammad Saw*, (Yogyakarta: Pustaka Marwa, 2010), 171.

³ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1.3.

⁴ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, (Bogor: Guepedia, 2018), 4.

bermain disesuaikan dengan perkembangan anak, sehingga merangsang kreativitas anak. Untuk itu pembelajaran melalui bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran anak usia dini.⁵

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal I ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam pendidikan anak usia dini sangat berbeda dengan tingkat pendidikan yang lainnya yang mana semua kegiatan belajar mengajar diatur oleh guru. Akan tetapi penentuan kegiatan pada pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan minat anak. Memaksa anak untuk tunduk kepada kemauan guru sangat tidak diperbolehkan karena nanti akan berdampak pada kurangnya minat belajar anak, sehingga kompetensi perkembangannya berkembang tidak maksimal.⁶

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-6 tahun yang mempunyai karakteristik tersendiri dan sedang mengalami masa keemasan dalam tumbuh kembang yang dapat diberi stimulus melalui kegiatan bermain karena dunia mereka yang penuh kebahagiaan.

b. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Seiring dengan berjalannya waktu, setiap makhluk hidup pasti mengalami perubahan dalam dirinya. Terutama pada manusia yang tumbuh dan berkembang selama masa hidupnya. Perkembangan ini merupakan perubahan yang meliputi seluruh keadaan yang dimiliki. Perubahan ini dapat bersifat konkret dan juga abstrak akan tetapi tidak bersifat kuantitatif, melainkan bersifat kualitatif yang menekankan pada segi fungsional.⁷

Namun, beberapa ahli psikologi memiliki perbedaan pendapat mengenai pertumbuhan dan perkembangan. Sebagian dari mereka mengatakan pertumbuhan dan perkembangan

⁵ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, 6.

⁶ Tuti Supatminingsih, dkk., *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020), 90.

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 19.

adalah berbeda ada juga yang mengatakan bahwa kedua hal tersebut sama. Kesamaan tersebut adalah pertumbuhan dan perkembangan sama sama proses perubaha baik jasmani maupun rohani menuju kearah yang lebih baik.

Menurut para ahli yang beranggapan bahwa pertumbuhan dan perkembangan merupakan hal yang berbeda terbagi menjadi dua kelompok, ada yang membedakannya dari cakupan perubahan yang terkandung dan ada juga yang membedakan berdasarkan sifat perubahan yang ditimbulkan.⁸ Menurut Kartono dalam Khodijah menjelaskan, berdasarkan dari cakupan perubahannya pertumbuhan didefinisikan sebagai akibat dari proses kesiapan fungsi fisik yang berubah secara fisiologis yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan.dari secara nomal pada anak dalam rentang waktu tertentu, sedangkan perkembangan merupakan psiko-fisik hasil dari proses maturitas fungsi fisik dan psikis anak⁹ Sedangkan beberapa ahli lain yang membedakannya berdasarkan cakupan perubahannya, pertumbuhan merupakan berubahnya sesuatu yang dapat dihitung secara kuantitatif sedangkan pertumbuhan bersifat kualitatif.

Sedangkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa perkembangan merupakan kesinambungan dan integrasi antara faktor keturunan dan lingkungan yang mengalami peningkatan baik kualitatif maupun kuantitatif serta menjadi sebuah perubahan perilaku. Keterlibatan orang tua serta layanan pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan dalam pencapaian perkembangan anak yang optimal. Sesuai dengan tingkat usia anak, lingkup perkembangan tersebut dibagi menjadi enam yang meliputi aspek kognitif, nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni.¹⁰

Pemberian stimulasi pada setiap aspek perkembangan sangat dibutuhkan dalam masa keemasan tidak terkecuali aspek perkembangan kemampuan berhitung sebagai bekal dalam kehidupan yang lebih lanjut. Seperti firman Allah dalam Qs. Al-Mujadalah ayat 11.

⁸ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Radja Grafindo Persada, 2014), 35.

⁹ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, 35-36

¹⁰ Permendikbud, "137 Tahun 2014, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," (14 Oktober 2014).

اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ

بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٥٨﴾

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.¹¹

Untuk dapat mencapai sesuatu yang telah dijanjikan seperti ayat diatas, guru juga harus memiliki strategi untuk membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak bisa jadi dengan memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekitar untuk menyelesaikan masalah dan membangun pembelajaran yang positif. Beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan dalam pemberian rangsangan tumbuh kembang anak adalah:¹²

- 1) Menciptakan lingkungan belajar yang ramah, imajinatif dan berpusat pada anak yang mendukung keterlaksanaan kegiatan dan berorientasi pada kreativitas dan keingintahuan anak-anak.
- 2) Kondisi lingkungan membangun tingkat kesehatan dan daya fikir anak yang berkontribusi pada kesejahteraan kolektif dan kemakmuran masa depan anak.
- 3) Mengembangkan keterampilan sains dasar dalam hal mengamati, memprediksi dan pemecahan masalah dengan bermain air, serta benda-benda lain yang mudah diperoleh dari lingkungan.
- 4) Memberi kesempatan kepada orang tua sewaktu-waktu melibatkan pada kegiatan anak untuk membantu membangun pengalaman main anak sehingga lebih memahami kegiatan yang dilakukan anak serta ikut merasakan kegembiraan yang dirasakan saat anak melakukan kegiatan dengan nyaman.

¹¹ Kemenag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Adhi Aksara Abadi Indonesia, 2011), 11, <https://quran.kemenag.go.id/sura/58/11>.

¹² Pria Gunawan, dkk., *Model Pembelajaran STEAM dengan Pendekatan Saintifik*, (Sulawesi Selatan: Kemendikbud, 2019) 19-20.

- 5) Menuliskan pemikiran dan ide mereka merupakan cara yang tepat dalam mendokumentasikan pertumbuhan anak sebagai bahan informasi terhadap pihak-pihak yang berkepentingan.

Pemberian stimulasi tidak hanya dilakukan di sekolah, tetapi pola asuh orang tua yang nantinya sangat menentukan hasil dari pemberian rangsangan tersebut. Pembiasaan pembiasaan yang dilakukan orang tua di rumah juga akan mempengaruhi kedisiplinan anak ketika mengikuti peraturan di sekolah, sehingga ketika anak tertib maka materi yang disampaikan akan diserap dengan baik.

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak di sekolah termasuk menjalin komunikasi dan kerjasama dengan guru tidak hanya akan berdampak kepada anak, tetapi juga menimbulkan perasaan tertentu terhadap guru. Misalnya guru lebih merasa dipercaya. Dengan kepuasan kerja yang demikian ini guru akan dapat mempengaruhi nuansa kelas yang positif, sehingga anak akan lebih termotivasi untuk belajar dengan baik.¹³

Dengan demikian kita mengerti bahwa pengertian mengenai teori perkembangan anak sangat luas. Perkembangan dapat disimpulkan sebagai sebuah perubahan baik pada aspek fisik maupun psikis yang bersifat kualitatif sebagai pengaruh dari proses lingkungan dan belajar. Maka untuk menyempurnakan hal tersebut diperlukan sebuah stimulasi melalui pendidikan yang baik agar berkembang dengan optimal. Manajemen pembelajaran harus difikirkan dengan baik mulai dari strategi, model, media, dan lain sebagainya.

2. Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Ahmad dan Hikmah dalam Dadan Suryana berhitung adalah sebuah cara untuk memperkenalkan berbagai konsep hitungan seperti tanda + (tambah) dan lain sebagainya.¹⁴ Berhitung merupakan sebuah aspek yang digunakan untuk mengetahui jumlah benda terkait dengan bilangan nyata dan perhitungannya. Paling utama berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.¹⁵ Sedangkan menurut

¹³ Titik Kristiyani, *Self-Regulated Learning*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2016), 110.

¹⁴ Dadan Suryana, *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 107.

¹⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 11.

Munandar, berhitung permulaan berarti suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap anak seiring dengan perkembangannya yang terkait dengan usaha melakukan, mengerjakan, serta mempelajari konsep bilangan.¹⁶

Dengan demikian, berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini merupakan sebuah perkembangan anak terkait dengan konsep bilangan dan konsep hitungan. Namun jika disesuaikan dengan usianya berhitung masih dalam tahap pengenalan lambang bilangan, membedakan jenis, dan pengelompokan.

b. Tujuan Berhitung

Aktivitas berhitung bagi anak usia dini memiliki beberapa tujuan, diantaranya tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum yang akan didapatkan oleh anak yaitu kemampuan pemahaman dasar dari pembelajaran berhitung sehingga anak akan memiliki kesiapan untuk mengikuti pelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya. Sedangkan tujuan khusus dari aktivitas berhitung adalah sebagai berikut:

- 1) Anak mampu berfikir logis dan sistematis, dapat melakukan pengamatan terhadap sebuah benda konkrit, gambar maupun angka yang terdapat disekeliling anak sejak usia dini.
- 2) Anak mampu melakukan penyesuaian diri terhadap kehidupan bermasyarakat yang membutuhkan keahlian berhitung dalam kesehariannya.
- 3) Anak dapat memiliki ketelitian, daya apresiasi yang tinggi, serta dapat lebih berkonsentrasi.
- 4) Anak mampu memahami konsep ruang dan waktu serta membuat perkiraan urutan pada peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- 5) Anak akan memiliki daya kreativitas dan imajinasu tinggi dalam menghasilkan sesuatu dengan spontan.

c. Tahap Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun

Karena anak usia dini dalam taraf *pra-operational*, maka perkembangan berhitung anak tidak langsung melangkah pada pemahaman angka dan penjumlahannya, melainkan perlu

¹⁶ Kholifah, dkk., *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Tuban: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI, 2018), 14.

berbagai tahapan untuk memberikan pembelajaran berhitung pada anak. Tahapan-tahapan berhitung anak usia dini menurut Susanto antara lain:¹⁷

1) Tahap Penguasaan konsep

Pada tahap ini anak menunjukkan ekspresi terhadap segala bentuk benda yang dilihatnya misalnya mengenal warna, bentuk dan hitungan bilangan.

2) Tahap Transmisi

Tahapan ini merupakan tahap dimana pemahaman konkrit berpindah ke pemahaman lambang, anak akan sungguh-sungguh memahami pada tahap ini.

3) Tahap Pengenalan lambang

Pada tahapan ini anak dapat memiliki kesempatan menulis lambang bilangan, bentuknya dan lain-lain tanpa adanya suatu paksaan.

Selanjutnya perkembangan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun mengacu pada standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah untuk mengatur sejauh mana ukuran pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) yang dimuat dalam Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	3-4 Tahun
III. Kognitif	
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Menyebutkan bilangan angka 1-10
B. Berpikir Logis	1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar) 2. Mengenal konsep banyak sedikit

¹⁷ Ahmad susanto, *Perkembangan anak usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 100.

3. Media Pembelajaran *Loose Part*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Loose Part*

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan guru agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.¹⁸

Terdapat beberapa penjelasan mengenai pengertian media pembelajaran *Loose part* yang merupakan alat atau bahan yang terdapat disekitar kita. Menurut Gull dalam Nurjannah, teori *loose parts* dikembangkan pada tahun 1971 pertama kali oleh Nicholson berlandaskan pada keinginannya untuk memfasilitasi anak agar dapat menyalurkan ide dan kreativitas menggunakan bahan yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali.¹⁹

Menurut Azizah dalam Wahyuningrum, *Loose part* berupa bahan-bahan terbuka yang termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dekat dengan anak, yang dapat digabungkan, dipisahkan, digunakan sendiri ataupun disatukan dengan bahan-bahan lain.²⁰

Loose part merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan Reggio Emilia. Menurut Ratna Farwati, media pembelajaran *Loose part* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, disejajarkan, dirancang ulang, dipisahkan dan digabungkan kembali dengan banyak cara.²¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *loose part* merupakan sebuah media pembelajaran atau alat maupun bahan yang dapat mendukung tumbuh kembang anak dengan berbagai kemudahannya yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar,

¹⁸ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 10.

¹⁹ Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran STEM Berbasis *Loose Parts* untuk meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal AUDI* 5, no. 1 (2020): 6, diakses pada 04 November, 2021. <http://download.garuda.ristekdikti.go.id>

²⁰ Laila Qodari Gilang Wahyuningrum, dkk., *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi: Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), 154.

²¹ Rita Farwati, dkk., *STEM EDUCATION: Dukung Media Belajar*, (Riau: CV. DOTPLUS Publisher, 2021), 17.

dipindahkan, dirubah, dirancang ulang, dan digunakan dengan cara apapun.

b. Konsep Dasar Media Pembelajaran *Loose Part*

Media pembelajaran *loose part* sangat mengedepankan kebebasan, dan dalam permainannya bisa jadi tidak dapat diprediksi. *Loose part* mendukung pola pikir anak yang unik, berbeda dan sesuai kreativitas. Karena dalam penggunaannya *loose part* tidak memiliki aturan yang terikat, maka anak akan dapat terus bereksplorasi tanpa adanya batasan.

Berdasarkan hasil penelitiannya, Spencer dalam Dewi Safitri dan Anik Lestarinigrum menjelaskan bahwa bermain menggunakan *loose part* dapat membantu perkembangan interaksi sosial anak, karena melalui *loose part* keterampilan, kemandirian, dan rasa percaya diri anak meningkat. Selain itu memanfaatkan *loose part* membuat kreativitas anak semakin tidak ada batasnya, serta dapat menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya.²²

Loose part bukan hanya media pembelajaran yang dapat mendorong perkembangan anak, namun sebagai penghubung anak dengan lingkungannya.²³ Mereka yang bermain dengan mainan buatan pabrik biasanya hanya dapat menggunakannya untuk satu atau dua cara bermain saja. Akan tetapi melalui penggunaan media pembelajaran *loose part* mereka dapat menggunakannya untuk bermain dengan berbagai cara. Karena kepuasannya dalam bermain, secara tidak langsung mereka akan mengerti bahwa lingkungan sekitar menyediakan semua hal yang mereka butuhkan.

Menurut Daly and Beloglovsky dalam Damayanti, *loose part* adalah kebalikan dari area bermain yang statis dan kaku. Karena *loose part* merupakan area bermain yang dapat dirubah dan dipindah sesuai keinginan anak. Saat menggunakan *loose part*, anak berada di dunia ‘bagaimana jika’ yang fokus pada kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) dan berfikir kreatif.²⁴

²² Dewi Safitri dan Anik Lestarinigrum, “Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 4, diakses pada 4 November, 2021, <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/3645/pdf>.

²³ Novita Eka Nurjanah, Pembelajaran STEM Berbasis *Loose Parts*, 6.

²⁴ Anita Damayanti, dkk., “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media Loose Parts,”

Jadi media pembelajaran *loose part* sangat mengedepankan konsep kebebasan, yang mana dengan pemberian kebebasan dapat melatih kemandirian anak, kreativitas, *problem solving* dan batasan yang akan mereka buat sendiri sesuai keinginan mereka serta dapat memberikan stimulus yang optimal bagi perkembangannya.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran *Loose Part*

Karena berasal dari lingkungan sekitar, jenis dari media pembelajaran *loose part* bermacam-macam. Namun, pada dasarnya *loose part* dibagi kedalam tujuh komponen dengan tekstur dan bentuk yang bervariasi, yakni²⁵:

- 1) Bahan Alam, merupakan bahan yang berasal alam seperti air, batu, tanah, pasir, ranting, lumpur, daun, kerang, biji, buah, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- 2) Bahan Plastik, adalah bahan-bahan yang berasal dari plastik. Antara lain adalah kancing baju tutup botol, botol plastik, pipa pralon, corong, sedotan, ember, selang, dan sebagainya.
- 3) Logam, merupakan benda-benda yang terbuat dari bahan logam seperti uang koin, garpu, sendok, kaleng, perkakas dapur, kunci, baut, mur, dan sebagainya.
- 4) Kayu dan Bambu, merupakan bahan yang terbuat dari kayu atau bambu yang sudah tidak terpakai seperti tongkat, balok, kepingan puzzle, dll.
- 5) Benang dan Kain, merupakan bahan-bahan yang terbuat dari serat seperti kain perca, kapas, pita, karet, tali, dll.
- 6) Kaca dan Keramik, merupakan sesuatu barang yang terbuat dari kaca dan keramik antara lain: botol kaca, gelas kaca, kaca mata, ubin keramik, cermin, kelereng, manik-manik, dan sebagainya.
- 7) Bekas Kemasan merupakan barang-barang atau wadah yang sudah tidak terpakai seperti bungkus makanan, kardus, karton wadah telur, gulungan tissue, gulungan benang, dan sebagainya.

d. Manfaat Media Pembelajaran *Loose part*

Sebagai media pembelajaran, *loose part* memiliki fungsi dan tujuan yang diantaranya sebagai berikut²⁶:

Jurnal Buah Hati 7, no. 2 (2020): 6,
<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1124/1038>.

²⁵ Laila Qodari Gilang Wahyuningrum, dkk., *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi*, 154.

²⁶ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 11.

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu mewujudkan kondisi belajar mengajar yang efektif;
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang terpadu dari seluruh situasi pengajar;
- 3) Media belajar yang digunakan sesuai dan mengacu pada tercapainya tujuan dan isi pelajaran;
- 4) Media belajar bukan hanya sekedar hiburan atau pelengkap;
- 5) Media pembelajaran fungsi utamanya untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar serta mendorong siswa memahami materi yang disampaikan guru;
- 6) Fungsi penggunaan media belajar juga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih baik.

Selain itu Anita Damayanti, dkk. menjelaskan beberapa manfaat dari media pembelajaran *loose part* antara lain²⁷:

- 1) Meningkatkan kreatifitas dan imajinasi anak.
- 2) Menjadikan fisik semakin lebih aktif.
- 3) Meningkatkan kapasitas berkomunikasi dan bernegosiasi terlebih jika dilakukan di lingkungan terbuka.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, media pembelajaran dapat memiliki tiga fungsi utama yaitu, memotivasi tindakan atau minat, menyajikan informasi, serta memberi instruksi jika media tersebut digunakan untuk individu maupun kelompok.²⁸

Berdasarkan beberapa teori diatas, *loose part* dengan berbagai macam jenis dan kemudahannya memiliki keunggulan dibidang menarik minat siswa. Sehingga melalui penggunaan media pembelajaran *loose part* dan dengan beberapa arahan, perkembangan anak akan dapat terstimulasi dengan optimal secara alami tanpa adanya paksaan.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil dari penelitian terdahulu dimaksudkan sebagai pelengkap kajian penelitian yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Pembelajaran Loose Part Di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2021-2022”. Hasil dari

²⁷ Anita Damayanti, dkk., *Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun*, 6.

²⁸ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, 13.

penelitian terdahulu yang sudah pernah dilaksanakan oleh IAIN Kudus dan penelitian oleh Perguruan Tinggi lain yaitu :

1. Penelitian oleh Nur Khayati (1610420002) Sarjana Strata Satu (S. 1) Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2020, Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus yang berjudul “Implementasi Penggunaan Media Batu Bertingkat Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Anak Usia Dini Di Ra Raudlotut Tholibin Dorokandang Lasem Rembang Tahun Pelajaran 2019/2020” Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena peneliti tidak melakukan pengujian melainkan hanya menelusuri dan mengumpulkan data mengenai Implementasi Penggunaan Media Batu Bertingkat Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Anak Usia Dini Di Ra Raudlotut Tholibin Dorokandang Lasem Rembang. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kali ini adalah sama sama meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan usia anak yang diteliti pada penelitian kali ini spesifik untuk anak usia 3-4 tahun.
2. Penelitian oleh Rika Ina Witri, dkk. Dalam Jurnal Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang yang berjudul “Penerapan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdapat II siklus. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kali ini adalah sama sama menggunakan media *loose part* untuk perkembangan kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaannya pada penelitian kali ini akan lebih kompleks terkait perkembangan berhitung anak usia 3-4 tahun.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran utama bagi pendidikan anak usia dini agar dalam penyampaian materi dapat tersampaikan dengan konkret, nyata, dan jelas. Selain itu dengan adanya media pembelajaran anak-anak menjadi bersemangat untuk menggali suatu hal karena mereka merasa dilibatkan. Salah satu media pembelajaran yang menawarkan beragam kemudahannya dan ramah lingkungan adalah media pembelajaran *loose part*. Maka dari itu untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan, pemberian stimulasi dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran termasuk stimulasi perkembangan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun.

Berikut merupakan gambaran bagan alur kerangka berpikir pada penelitian ini yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran *loose part* bagi perkembangan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun :

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

