

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Membilang dan Menggunakan Konsep Bilangan

a. Kemampuan Membilang:

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2008: 126) mengatakan bahwa kata "mampu", yang berarti "kuasa", "bisa", atau "sanggup" untuk melakukan sesuatu, berasal dari kata "mampu". Kemampuan didefinisikan sebagai kebiasaan atau kesanggupan seseorang untuk melakukan usaha untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan kondisi yang diharapkan.

Sutan, F (2013: 91) menyebutkan bilangan merupakan sesuatu yang abstrak serta menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok yang terdiri dari rangkaian bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, ... dan seterusnya berupa lambang bilangan asli untuk menghitung atau membilang anggota suatu benda.

Lestari (2011: 9) mengatakan bahwa membilang adalah kemampuan untuk menyebutkan bilangan berdasarkan urutan yang harus dimiliki untuk memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka dan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak TK sebagai kemampuan matematis untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada.

Sejak anak-anak mulai berbicara dan meniru orang dewasa di sekitarnya, mereka dapat mengucapkan angka-angka seperti "satu, dua, tiga," dan seterusnya. Namun, mereka belum bisa membilang angka-angka tersebut karena mereka belum memahami artinya.

Handayani (2021: 108) menyebutkan bahwa untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak-anak TK, mereka harus memiliki kemampuan membilang, yaitu kemampuan untuk memahami dasar-dasar operasional yang berkaitan dengan angka. Menghitung benda-benda dan membilang angka meningkatkan kecerdasan logika matematika anak sejak dini. Kegiatan ini membantu anak-anak belajar berpikir logis dan sistematis dengan melihat benda-benda, gambar, atau angka di sekitar mereka. Kegiatan ini termasuk membilang benda, membilang angka, dan mengurutkan lambang bilangan.

Lisa (2018: 3) mengatakan bahwa anak-anak yang aktif, mampu menghitung dengan cepat, dan berhati-hati dalam pelajaran matematika akan lebih mudah memecahkan masalah dalam pelajaran matematika dan dalam kehidupan sehari-hari karena mereka dapat menggunakan kemampuan mereka untuk mencari solusi. Lisa (2018: 5) menyatakan bahwa berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam pembelajaran matematika, seperti mengurutkan bilangan, membilang, dan mengenal jumlah untuk meningkatkan keterampilan sehari-hari, sebagai fungsi dasar dalam pengembangan

keterampilan matematika untuk mempersiapkan siswa untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, kegiatan membilang untuk anak TK B usia 5-6 tahun, termasuk membilang 1-20, akan mendukung kemampuan anak dalam membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

b. Kemampuan Menggunakan Konsep Bilangan

Sutan, F (2013: 91) menyebutkan bahwa konsep bilangan didefinisikan sebagai himpunan benda atau angka yang dapat memberikan pengertian yang selalu terkait dengan hubungan antara benda dan lambang. Perkembangan kepekaan terhadap konsep bilangan adalah salah satu konsep matematika yang paling penting yang dipelajari anak usia dini.

Fauzi (2020: 60) menyebutkan bahwa aktivitas seperti menunjukkan inisiatif, memecahkan masalah, mengklasifikasikan, memilah, dan menyebutkan bahwa bahasa diperlukan untuk menunjukkan perkembangan kognitif anak. Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2006: 392), anak-anak berusia empat tahun telah mempelajari nama-nama bilangan, tetapi anak-anak tidak dapat memahami lambang-lambang bilangan. Sebagai contoh, seorang anak mungkin bisa mengucapkan "satu, dua, tiga", tetapi dia tidak bisa

membedakan antara "satu" dan angka satu. Kemampuan untuk memahami kesesuaian satu lawan satu adalah bagian dari kepekaan bilangan. Anak-anak mulai memahami bahwa kata "satu" mengacu pada satu objek dan kemudian dikaitkan dengan angka "dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya".

Supriati & Ismiatun (2021: 602) menuliskan bahwa konsep bilangan anak dalam PAUD berbeda dalam arti bahwa seseorang dapat menghitung 1 hingga 10; menyebut urutan angka 1 hingga 10; mengurutkan angka; memasangkan angka dengan jumlah benda; dan/atau membedakan dan/atau membuat 2 (dua) kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya, atau lebih banyak atau lebih sedikit.

Yuliandari & Mahyuddin (2020: 77) mengatakan bahwa penting bagi anak usia dini untuk memahami konsep bilangan karena ini akan menjadi dasar penguasaan konsep matematika selanjutnya. Ini juga membantu anak-anak memahami konsep matematika yang akan mereka gunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Yuliandari & Mahyuddin (2020: 80) menulis bahwa salah satu aspek pelajaran matematika yang harus ditingkatkan pada anak usia dini adalah keterampilan berhitung yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi dasar bagi pendidikan selanjutnya. Saat anak-anak mampu menghitung jumlah benda dan menuliskannya dengan simbol yang sesuai, mereka telah memahami konsep bilangan dan angka yang

abstrak, yang merupakan komponen dasar matematika untuk meninggikan. kemampuan berhitung sehari-hari.

Rekysika & Haryanto (2019: 57) menulis bahwa kegiatan pembelajaran matematika untuk anak usia dini harus berbentuk permainan dengan alur yang jelas sehingga anak menjadi antusias dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini juga harus memungkinkan anak untuk mengamati, mengkategorikan, dan menunjukkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dengan tujuan akhir. Untuk mengajar anak mengenal dan menggunakan konsep bilangan yang abstrak, strategi pembelajaran yang melibatkan pengalamannya dengan lingkungannya harus dipertimbangkan. Strategi ini harus mempertimbangkan penggunaan benda konkrit oleh pendidik, yang kemudian dapat menggantinya dengan gambar dan simbol.

Karena konsep bilangan adalah abstrak dan cenderung sulit dipahami oleh anak PAUD/TK, diperlukan media pembelajaran yang konkret dalam aktivitas sehari-hari untuk membantu proses pembelajaran menggunakan konsep bilangan sebagai dasar untuk penguasaan konsep matematika.

b. Cara Mengembangkan Kemampuan Membilang dan Mengenal Konsep Bilangan

Lestari (2011: 17-18) mengatakan bahwa pengembangan konsep bilangan dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu:

- a. Tahapan menghitung: anak-anak belajar menghitung dengan menghafal angka atau membilang dengan menggunakan angka dengan bernyanyi, bermain jari, dll.
- b. Tahapan memahami hubungan satu-satu: anak-anak belajar memahami hubungan satu-satu.
- c. Kegiatan menjumlah, membandingkan dan simbol angka.

Anak diminta untuk mengambilkan 3 buah biskuit dan anak membawa sejumlah 3 buah biskuit, itu berarti anak tersebut mengerti tentang konsep jumlah karena yang paham urutan angka, serta mengetahui bahwa kalau menghitung 3 biskuit dari kiri ke kanan dan sebaliknya jumlahnya adalah sama. Anak juga memahami konsep perbandingan benda-benda mana yang lebih besar atau lebih kecil, jumlahnya lebih banyak atau lebih sedikit atau sama. Dalam mengembangkan konsep angka dapat dilakukan kegiatan dengan meminta anak menghitung jumlah gelas/cangkir yang dibutuhkan untuk mengisi botol sampai penuh, atau menghitung jumlah balok yang dibutuhkan anak untuk membuat bangunan. Dengan kata lain, menggunakan kegiatan sehari-hari untuk menghubungkan setiap angka atau bilangan dengan jumlah benda yang sesuai.

Ada beberapa ciri seseorang yang memiliki kesadaran bilangan pada Modul 3.5 Transisi PAUD-SD Kemdikbudristek (2022c: 2) tentang cara membangun secara bertahap kemampuan literasi numerasi anak-anak sejak PAUD hingga SD, seperti dengan: 1) anak-anak dapat memasang

bilangan dengan sejumlah benda (bilangan 3 dihubungkan dengan 3 bola); 2) menggunakan strategi penalaran, seperti mengetahui jika mainannya akan berkurang atau melakukan penaksiran yang wajar dengan membandingkan banyak-sedikit; 3) memahami cara merepresentasikan bilangan dengan melakukan korespondensi satu-satu; 4) mempresentasikan angka dengan cara yang menarik; 5) memperoleh pemahaman tentang hubungan antara bilangan dan sistem bilangan dengan mulai memahami bahwa urutan angka saat melakukan penjumlahan tidak mempengaruhi hasil, tetapi akan berbeda untuk pengurangan; 6) mengetahui bahwa $5+4 = 4+5$, dan mengetahui bahwa $5-4$ tidak sama dengan $4-5$; dan 7) dapat berhitung komputasi tanpa bantuan.

Capaian kemampuan berhitung dalam Modul 3.4 Transisi PAUD-SD Kemdikbudristek (2022b: 2-6) didefinisikan sebagai suatu kemampuan yang mencakup lebih dari keterampilan matematika dasar. Kemampuan numerasi menghubungkan pelajaran matematika di sekolah dengan situasi di luar sekolah yang membutuhkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan pemahaman konteks yang lebih dalam untuk menyelesaikannya. Kemampuan numerasi memungkinkan siswa untuk menangani situasi baru dengan menggunakan matematika sebagai dasar untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah. Menurut Direktorat Pendidikan Sekolah Dasar, pengenalan angka dan bilangan adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman numerasi peserta didik dari PAUD hingga SD awal. Ini dilakukan dengan memperkenalkan peserta didik

dengan angka dan bilangan secara bertahap, mulai dari mengenal angka-angka dasar, menghitung secara berurutan, hingga mereka memahami konsep bilangan.

Khasanah, Nurul (2021: 2) sebutkan bahwa untuk membantu siswa dalam kemampuan membilang benda, kegiatan membilang dapat dikenalkan melalui benda konkret. Membilang sama dengan menghitung, yaitu suatu proses di mana anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya sebagai hitungan awal, yang meliputi dua kegiatan: 1) anak menyebut urutan angka mulai dari satu dan 2) anak menunjuk pada objek yang berbeda. Dan membilang memiliki 4 (empat) prinsip: 1) setiap objek yang dihitung harus dihubungkan dengan satu nama bilangan; 2) nama bilangan harus sesuai dengan urutan objek tertentu; 3) membilang tidak perlu mulai dari objek pertama atau terdepan; dan 4) nama bilangan yang terakhir adalah jumlah dari semua objek.

★ Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi bukan satu-satunya hal yang diperlukan untuk membuat siswa lebih mudah memahami pengetahuan lainnya. Kemampuan numerasi juga diperlukan untuk memungkinkan siswa mengakses dan menerapkan ilmu yang lebih luas dalam berbagai aspek kehidupan. Kegiatan berhitung pada anak usia prasekolah diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika dan mempersiapkan anak untuk pembelajaran matematika lebih lanjut. Kegiatan ini harus mengajarkan konsep dasar matematika seperti bilangan, lambang, warna, bentuk, ukuran, ruang, dan posisi melalui

berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Orangtua ingin anak-anak mereka segera mahir berhitung, membaca, dan menulis karena berhitung juga membangun sikap kritis, logis, cermat, kreatif, dan disiplin. Orang tua seringkali tidak memahami perkembangan anak dengan baik, jadi diperlukan panduan yang mencakup prinsip-prinsip dan pola pengenalan keterampilan yang tepat dari segi psikologis dan pedagogis.

Berbagai pernyataan tersebut diatas dapat dirumuskan indikator kemampuan membilang dan mengenal konsep bilangan ini peneliti susun sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2.1.
Indikator Kemampuan
Membilang dan Menggunakan Konsep Bilangan
Anak Usia 5-6 tahun (Pra SD)

No	Kemampuan Membilang	Kemampuan Menggunakan Konsep Bilangan
1.	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20	Anak mampu mengurutkan angka 1-20 yang sudah diacak
2.	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-20	Anak mampu membilang benda sesuai bilangan/angka
3.	Anak mampu membuat urutan bilangan dengan benda-benda	Anak mampu memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlahnya 1-20
4.	Anak mampu membedakan jumlah dari 2 kumpulan benda	Anak mampu menuliskan lambang bilangan 1-20 sesuai jumlah benda

2. Media Pembelajaran *Loose Parts*

Muhammad Yaumi (2017: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan. Ini dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (*software*) atau perangkat keras (*hardware*).

Wulandari et al. (2023: 3929) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar dan mengajar karena digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar siswa memahaminya. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar untuk menumbuhkan minat dan keinginan, meningkatkan motivasi, dan bahkan memiliki efek psikologis pada proses belajar.

Kristanto, n.d. (2021: 3-6) menyebutkan beberapa definisi media, seperti yang diberikan oleh Kozma, Belle, dan Williams (1991), yang menyatakan bahwa media didefinisikan melalui teknologinya, sistem simbolnya, dan kemampuan memprosesnya. Teknologi dan aspek mekanikal dan elektrikalnya juga menentukan fungsinya, serta bentuk dan tampilan fisik lainnya.

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther (2008:) mengatakan bahwa "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium", yang berasal dari bahasa Latin dan mengacu pada apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Media terbagi menjadi 6 (enam) kategori utama, yaitu teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek), dan manusia, yang dimaksudkan untuk membantu berkomunikasi dan belajar.

Vernon S. Gerlach, Donald P. Ely (1980: 224) mengatakan bahwa media adalah orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media, menurut Siregar (2015: 1.3) didefinisikan sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Romiszowski (1988) mengatakan bahwa media adalah pembawa pesan yang dikirimkan oleh sumber, seperti pendidik atau sumber lain, kepada penerima pesan.

Kristanto (2016: 3-4) menulis bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mempermudah komunikasi. Menurut Gagne & Reiser (1983: 49), alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan materi pelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Gerlach & Ely (1980: 224) menyatakan bahwa media secara umum mencakup: individu, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perspektif.

Winkel (2009: 318) mengusulkan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat non-personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kristanto, (2016: 4) mengatakan bahwa media

pembelajaran adalah semua bahan dan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dll. Kami hanya menggunakan cakupan yang berkaitan dengan masalah pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran, yang mencakup teknologi perangkat keras dan komunikasi cetak atau pandang-dengar, terdiri dari dua kata: "media", yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dan "pembelajaran", yang berarti suatu kondisi yang membantu seseorang menyelesaikan kegiatan belajar.

Suryani, (2018: 5) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Media ini juga digunakan untuk menyampaikan pesan dalam tujuan pembelajaran serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Lisa (2017: 97-98) mengatakan bahwa usia TK adalah masa yang sangat ideal untuk memulai kegiatan berhitung matematika, karena usia TK sangat sensitif terhadap stimulasi dan rangsangan yang diterima dari lingkungannya. Keingintahuannya yang tinggi akan tersalurkan dengan stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya. Permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak, sehingga mereka akan lebih berhasil dalam mempelajari sesuatu apabila yang dipelajarinya sesuai dengan minat,

kebutuhan, dan kemampuan mereka. Akibatnya, kegiatan berhitung yang dilakukan melalui permainan akan lebih efektif.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan, dan dalam kegiatan pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara sumber pesan, yaitu pendidik, dan penerima pesan, yang berisikan bahan atau materi pelajaran yang terkait dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, membuat metode lebih bervariasi, dan membuat siswa lebih banyak tahu tentang apa yang mereka pelajari.

d. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Khasanah et al. (2023: 2) menulis bahwa sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mempengaruhi lingkungan, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru.

Sanaky (2009: 5) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran untuk siswa adalah sebagai berikut: 1) meningkatkan keinginan siswa untuk belajar; 2) memberikan dan meningkatkan variasi materi pelajaran; 3) menyediakan struktur materi pelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai usia mereka; 4) memberikan informasi dasar dan pokok-pokok pelajaran secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar; 5) mendorong kreativitas dan pemikiran kritis; dan 6) menciptakan

lingkungan main dan lingkungan belajar yang menyenangkan. dan 7) membantu siswa memahami materi pelajaran dengan sistematis melalui media pembelajaran.

Ekayani (2017: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa tujuan: 1) Menjelaskan pesan sehingga tidak terlalu verbal; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; 3) Menumbuhkan gairah belajar dan memungkinkan siswa berinteraksi lebih langsung dengan sumber belajar; 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan bakat visual, auditori, dan kinestetik mereka; dan 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menumbuhkan kesadaran

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas materi, mempermudah proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi.

e. Penggunaan Media Pembelajaran *LooseParts*

Ifina Trimuliana (2023:1) mengatakan bahwa bagian lepas adalah bahan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Mereka dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan cara apa pun yang diinginkan anak-anak. Ini membantu anak-anak menjadi lebih kreatif dan menunjukkan kemampuan kreatif mereka yang tak terbatas. Tidak perlu mengeluarkan banyak uang

karena bahan-bahannya mudah ditemukan di sekitar kita. Sebagai contoh, seorang anak mengambil kerikil dan membuatnya menjadi apapun yang dia mau sesuai dengan kreativitas, minat, keinginan, dan kebutuhannya.

Anak-anak memiliki lebih banyak kebebasan saat membuat sesuatu dengan bagian yang lepas. Dengan mengatakan, "Apakah kamu bisa membuat bentuk kupu-kupu?" atau "mari kita bersama-sama membuat Menara yang tinggi!", pendidik cukup memberikan semangat atau fasilitator sekaligus motivator bagi anak, tetapi mereka tidak perlu memberi tahu anak bagaimana membuatnya. Hal ini berbeda dengan praktik kelas umum yang biasa kita lihat. Guru sering mengatur atau memberikan instruksi kepada siswa berdasarkan keinginan mereka sendiri, tanpa mempertimbangkan minat dan kemampuan siswa.

Pendidik yang baik harus memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri daripada terikat dengan tindakan yang telah dicontohkan oleh pendidik. Kemungkinan hasil yang berbeda dimungkinkan oleh komponen kosong. *Looseparts* memungkinkan berbagai jenis produk yang dibuat oleh anak-anak dan memberi mereka kebebasan untuk melakukan apa yang mereka suka.

Lisa Daly and Miriam Beloglosvky (2015: 2) menyebutkan bahwa bagian lepas, juga dikenal sebagai *looseparts*, adalah bahan yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dikontrol, dan diubah oleh anak-anak saat mereka bermain permainan. Mereka menarik dan menawan, menangkap minat anak-anak, membebaskan mereka untuk berimajinasi, dan mendorong

mereka untuk belajar. Ratusan foto yang inspiratif menunjukkan berbagai aspek yang lepas dari dunia nyata saat kita masih kecil. Dan ringkasan ide yang dapat dipelajari anak-anak ketika menggunakan bagian-bagian yang lepas memberikan dasar untuk memasukkan bagian-bagian yang lepas ke dalam pengajaran Anda untuk memberdayakan anak-anak dan meningkatkan permainan mereka. Kemungkinannya tidak terbatas.

Sumarsih dan Delfi Eliza (2022: 67) menyebutkan bahwa bagian yang tidak terikat dapat dipasang, dilepas, dan dibawa, sehingga pendidik dapat mengatur pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran yang tidak membosankan. Dengan memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri, diharapkan mereka akan memiliki kemampuan untuk berpikir logis, memiliki pemahaman yang luas tentang apa yang mereka pelajari.

★ Ifina Trimuliana (2024: 1) menyebutkan bahwa penggunaan looseparts baik di dalam maupun di luar ruangan dapat meningkatkan berbagai keterampilan perkembangan, seperti matematika, keaksaraan awal, permainan sensorik, seni, dan perkembangan lainnya. Selain itu, komponen bebas ini dapat ditemukan dari berbagai sumber sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan sisa-sisa proyek bangunan dan rumah tangga, seperti potongan balok, keramik, bongkaran tembok, dan serbuk gergaji kayu, guru harus mempertimbangkan keamanan anak saat memilih bahan.

- b. Bahan-bahan yang ada di luar Alam sekitar adalah tempat yang bagus untuk menemukan bahan-bahan yang menarik untuk digabungkan, seperti batu dengan berbagai ukuran dan tekstur, daun-daun kering dan basah, bunga segar dan kering, bunga pinus, biji-bijian, kulit kacang kering, pasir, ranting kering, cangkang kerang, dll.
- c. Daur ulang bahan bekas, seperti kain perca, stik es krim, sedotan, botol minuman, dan sebagainya.

Badriyah & Samiaji (2022: 2-3) menyebutkan bahwa anak usia dini, sebagai peniru hebat dan pembelajar aktif, akan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Karakteristik anak usia dini memerlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Melakukan kegiatan main menggunakan media looseparts adalah bahan dan alat permainan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Media looseparts tidak hanya dapat dibawa, digabungkan, dan dirancang ulang, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan bahan lain.

Kegiatan bermain yang menggunakan media pembelajaran looseparts sangat cocok untuk anak usia dini yang sedang belajar menggunakan seluruh panca inderanya untuk dapat langsung melihat dan meraba berbagai tekstur benda untuk mengenalinya dan menggunakan berbagai imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media

looseparts. Media pembelajaran looseparts ini akan membawa anak untuk lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memberikan mereka pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan dan benda. Dengan menggunakan media yang fleksibel, kemandirian belajar anak dapat ditingkatkan. Ini memberi anak kesempatan untuk memilih berdasarkan minat dan pengetahuan mereka.

B. Penelitian yang Relevan

1. Nurul Hasanah (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membilang Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sd N Tulaan”, mengungkapkan bahwa media pembelajaran matematika *Flash Card* yang digunakan untuk menjelaskan konsep nilai tempat suatu bilangan, operasi penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efektivitas, efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Euis Siti Badriyah, dkk (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Media Looseparts dalam Mengembangkan Apek Kognitif Anak Usia Dini” mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran dengan media bahan *looseparts* adalah menjadikan anak-anak lebih kreatif karena diberikan kebebasan untuk berkreasi dengan membongkar pasang bahan *looseparts* yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka, bisa memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka dan ikut memelihara lingkungan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa kemampuan 10 orang anak di PAUD Nurul Hidayah Garut terjadi peningkatan dalam mengembangkan aspek kognitifnya sesuai target yang diharapkan.

3. Eka Robiul Khasanah, dkk (2023) dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Putra Bangsa Srijaya Baru, mengemukakan bahwa jenis penelitian yang dilaksanakan adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pre Test-Post Test*. Sampel yang diambil berjumlah 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan dengan menggunakan tehnik pengumpulan berupa observasi, tes dan dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.
4. Sumarseh, Delfi Eliza (2022) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part in Door* untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini” yang mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran berbahan *loose part* dapat membangun merdeka belajar anak usia dini dengan kebebasan bermain sesuai dengan latar belakang masalah dan tujuan penelitian. Dengan strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang berbeda, penggunaan bermacam bahan *loose part*, penggunaan pertanyaan-pertanyaan terbuka oleh guru maupun anak didik, kebebasan memilih kegiatan main dan memilih bahan yang diinginkan pada saat proses, serta hasil karya yang telah diamati guru dapat membangun kemerdekaan belajar bagi anak usia dini secara optimal.

5. Mirawati Anggarasari, Nandhini Hudha, dan Milah Nurkamilah (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “*Fun Cooking: Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini*” mengemukakan bahwa *fun cooking* merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan anak dan diasumsikan mampu menstimulasi berbagai kemampuan matematis anak seperti *number sense*, pola, geometri, pengukuran dan kemampuan matematis lainnya karena *fun cooking* tersebut didesain khusus untuk melibatkan berbagai proses matematis bagi anak.
6. Riska Amelia, Elan, dan Sima Mulyadi (2020) dalam jurnal yang berjudul “Melalui Permainan Kartu Angka Sebagai Alat Untuk Mengenalkan Konsep Lambang Bilangan Semi Konkret 1 Sampai 10 Pada Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun Penelitian *Quasi Experiment*”, mengatakan bahwa matematika membantu orang dalam kehidupan sehari-hari, seperti ekonomi, politik, budaya, dan kesehatan, jadi perlu diajarkan sejak dini. Namun, peneliti menemukan bahwa beberapa metode pembelajaran matematika di PAUD tidak menggunakan permainan, penalaran, atau bimbingan. Hal ini tidak sesuai dengan sifat dan prinsip pembelajaran anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pendekatan untuk mengajar matematika anak usia dini dengan menggunakan arahan, penalaran, dan permainan yang berupa benda manipulatif, termasuk permainan benda konkret, permainan benda semi-konkrit, dan permainan balok matematika. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa produk yang dibuat memenuhi kriteria valid, seperti yang ditunjukkan oleh hasil validasi rata-

rata dari dua validator, dan memenuhi kriteria praktis, seperti yang ditunjukkan oleh hasil penilaian pengguna.

7. Nopia Yuliandari dan Nenny Mahyuddin dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Metode Montessori*”, menyebutkan bahwa mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting agar mereka memahami konsep bilangan, yang akan menjadi dasar penguasaan konsep matematika selanjutnya. Anak-anak yang memahami konsep bilangan sejak dini akan dapat memecahkan masalah dan menggunakan pengetahuan mereka tentang konsep matematika dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini.

Orisinalitas dari penelitian ini dapat ditinjau dari beberapa penelitian yang relevan tersebut, adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal/ dll), Penerbit, Tahun Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Nurul Hasanah, “ <i>Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membilang Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD N Tulaan</i> ”. 2021	Melalui penggunaan Flash Card, Nurul Hasanah membantu siswa kelas 1 SD memahami konsep nilai tempat bilangan dan operasi penjumlahan dan pengurangan.	Kedua peneliti sama-sama untuk menyelidiki bagaimana media pembelajaran mempengaruhi kemampuan membilang.	Mengevaluasi pengaruh media pembelajaran loose parts terhadap kemampuan membilang dan pemahaman konsep bilangan pada anak-anak prasekolah usia 5-

				6 tahun di Taman Kanak-kanak..
2.	Euis Siti Badriyah, dkk, <i>“Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini”</i> , 2022	Euis Siti Badriyah, dkk berfokus pada anak usia 4-5 tahun dalam mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini menggunakan media pembelajaran looseparts dengan tujuan menjadikan anak agar lebih kreatif, karena mereka bebas berkreasi membongkar-pasang sesuai dengan imajinasi mereka.	Kedua peneliti sama-sama menggunakan Media Pembelajaran <i>LooseParts</i> .	mengevaluasi bagaimana media pembelajaran looseparts berdampak pada kemampuan membilang dan pemahaman konsep bilangan pada anak-anak prasekolah usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
3.	Eka Robiul Khasanah, dkk, <i>“Pengaruh Penggunaan Media Loose Part terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Putra Bangsa Srijaya Baru”</i> , 2023	Dengan menggunakan jenis penelitian pre-experimental dan desain satu grup pre-test-post-test, Eka Robiul Khasanah et al. berkonsentrasi pada penelitian mereka pada anak-anak usia 4-5 tahun di TK.	Kedua peneliti sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan Media <i>LooseParts</i> terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan.	Mengevaluasi bagaimana media pembelajaran <i>looseparts</i> berdampak pada kemampuan membilang dan pemahaman konsep bilangan anak prasekolah dasar (usia 5-6 tahun) di Taman Kanak-kanak.
4.	Sumarseh, Delfi Eliza, <i>“Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door untuk Membangun Merdeka Belajar</i>	Sumarseh berfokus pada pengembangan Belajar Merdeka Anak Usia Dini dengan menggunakan Media	Kedua peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan Media Pembelajaran <i>Loose Part</i> ,	Mengevaluasi bagaimana media pembelajaran bebas bagian berdampak pada kemampuan membilang dan pemahaman

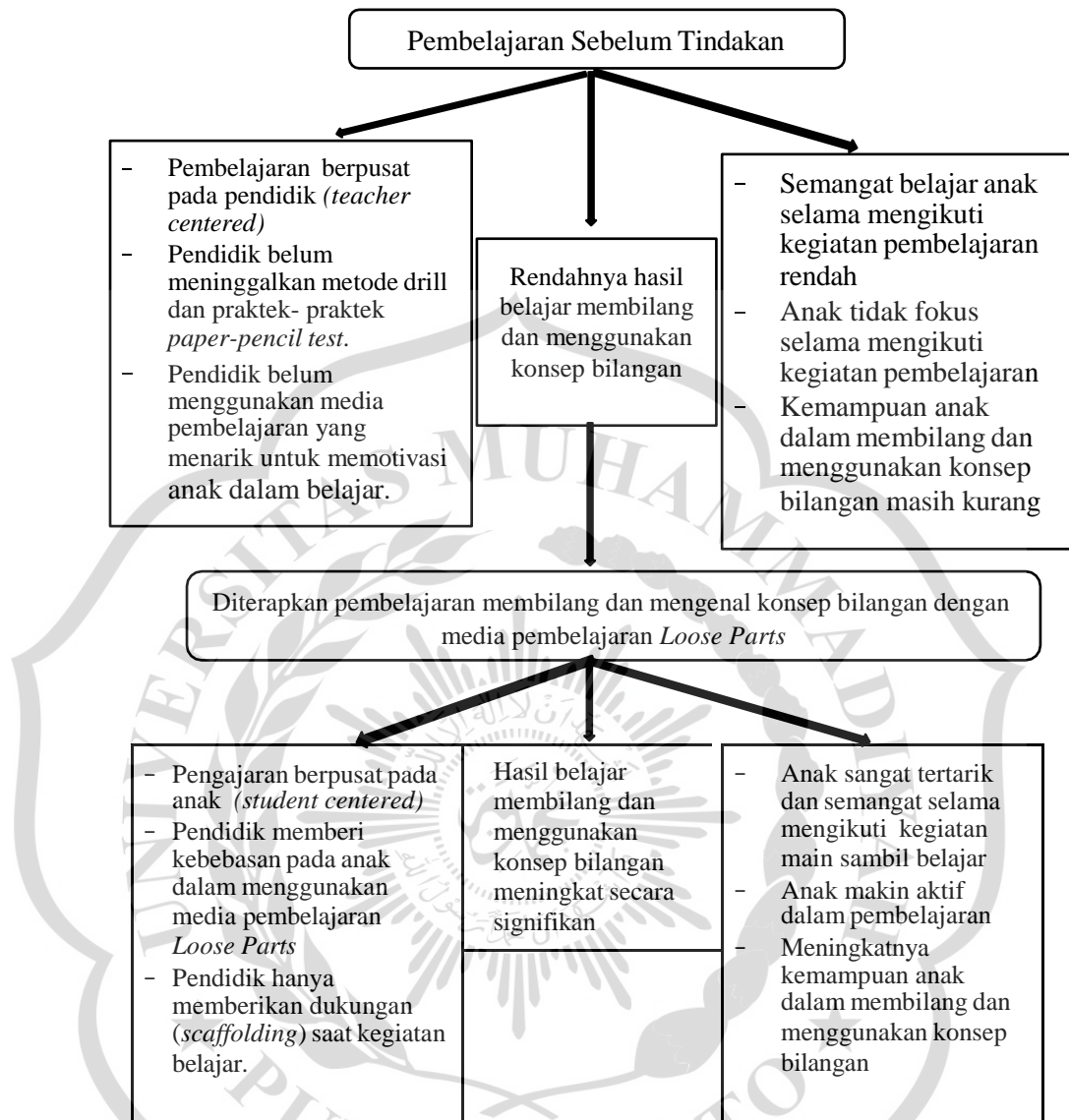
	<i>Anak Usia Dini</i> ”, 2022.	Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door.	yang memberikan pemain kebebasan untuk memilih kegiatan bermain yang mereka sukai dan memilih bahan dan alat yang mereka inginkan.	konsep bilangan pada anak-anak prasekolah usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak.
5.	Mirawati Anggarasari, Nandhini Hudha, dan Milah Nurkamilah, “ <i>Fun Cooking: Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini</i> ”, 2018.	Mirawati Anggarasari, dkk berpusat pada bagaimana memasak dengan menyenangkan (<i>Fun Cooking</i>) dapat menjadi model pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak usia dini.	Kedua penelitian sama-sama meneliti tentang kemampuan matematika dasar pada anak PAUD, antara lain: <i>sense of number</i> , membilang, mengenal konsep bilangan, dll.	Mengevaluasi pengaruh media pembelajaran looseparts terhadap kemampuan membilang dan penggunaan konsep bilangan pada anak-anak prasekolah dasar (usia 5-6 tahun) di Taman Kanak-kanak
6.	Riska Amelia, Elan, dan Sima Mulyadi, “ <i>Melalui Permainan Kartu Angka Sebagai Alat Untuk Mengenalkan Konsep Lambang Bilangan Semi Konkret 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Penelitian Quasi Experiment</i> ”, 2020	Riska Amelia, Elan, dan Sima Mulyadi fokus pada permainan kartu angka sebagai alat untuk memberi tahu anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun tentang konsep lambang angka semi-konkret 1 hingga 10 melalui berbagai jenis permainan yang berupa benda-benda manipulatif, termasuk	Kedua penelitian sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>Quasi Experiment</i> dan mengkaji metode pembelajaran matematika di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).	Menganalisis tentang pengaruh dari media pembelajaran <i>looseparts</i> terhadap kemampuan membilang dan mengenal konsep bilangan pada anak Pra SD (usia 5-6 tahun) di Taman Kanak-kanak.

		permainan benda-benda konkret, permainan benda-benda semi-konkret, dan permainan balok matematika.		
7	Nopia Yuliandari dan Nenny Mahyuddin, “ <i>Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Metode Montessori</i> ”, 2020	Penelitian dari Nopia Yuliandari dan Nenny Mahyuddin ini berfokus pada pengenalan konsep bilangan matematika pada anak usia dini melalui metode Montessori.	Studi ini berfokus pada upaya untuk mengajarkan konsep bilangan kepada anak-anak di PAUD agar mereka memahami konsep bilangan, yang akan membantu mereka mempelajari matematika lebih lanjut.	Mengevaluasi pengaruh media pembelajaran looseparts terhadap kemampuan membilang dan menggunakan konsep bilangan pada anak usia prasekolah (usia 5-6 tahun) di Taman Kanak-kanak.

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang diantaranya berupa kegiatan membilang dan menggunakan konsep bilangan dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak pada kelompok usia 5-6 tahun yang merupakan masa transisi PAUD-SD dengan media pembelajaran *looseparts* yang menyenangkan untuk membekalinya pada jenjang pendidikan selanjutnya.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan beberapa teori di atas, dalam penelitian ini, peneliti memiliki kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut: “Dengan menggunakan media pembelajaran *Loose Parts* dapat meningkatkan kemampuan membilang dan mengenal konsep bilangan pada anak pra SD usia (5-6 tahun).