

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Media**

##### **1. Pengertian Media**

Media pembelajaran bagi anak usia dini sangat beragam, karena tanpa media pembelajaran yang bervariasi maka pembelajaran bagi anak didik di lembaga PAUD tidak akan menarik dan membosankan. Media pembelajaran yang digunakan biasanya dikhususkan untuk peningkatan aspek-aspek tertentu seperti kosakata, kognitif, berbicara, kreativitas, berhitung, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, membaca, dan lain sebagainya.<sup>7</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan anak sehingga mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada dirinya. Dengan demikian, media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana dan prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan

---

<sup>7</sup> R. Rupnidah, Dadan Suryana Universitas Negeri Padang, Indonesia, Publication date 01 June 2022.

pengajaran di sekolah . Banyak sekali manfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. menggantung menempel, membentuk sesuai keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya.<sup>8</sup>

## 2. Macam-macam Media

Beberapa media pembelajaran yang di gunakan untuk mempermudah menarik perhatian anak didik, menurut Latif dkk, diantaranya: media visual/grafis, media audio, media proyeksi ( audio visual).

a.) Media visual/grafis, Jenis media ini berbentuk gambar atau foto yang dapat dilihat., banyak dipakai oleh pendidik pada lembaga pendidikan anak usia dini dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang akan diajarkan. Contoh dari media visual/grafis adalah gambar, foto, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel (*flannel board*), dan papan buletin (*bulletin board*).

b.) Media audio ini merupakan media yang berhubungan dengan indra pendengaran. Semua pesan yang akan disampaikan terdapat dalam lambang-lambang audifik, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Contoh dari media audio adalah alat perekam suara magnetik, radio, dan sound.

---

<sup>8</sup> Siskawati & Herawati. Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah di PAUD Kelompok A 2021

c.) Media Proyeksi (audio visual) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu alat dalam pendidikan yang berbentuk video, berfungsi untuk menyalurkan informasi atau materi dari pendidik kepada peserta didik. Media audio visual sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>9</sup>

### **3. Manfaat Media**

Dapat menarik dan minat belajar anak, membuat pembelajaran terasa lebih interaktif, membantu anak untuk menangkap pesan pembelajaran, membantuanak belajar dimana saja, membantu mengenali gaya belajar anak.

## **B. Media *Loose Part***

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

Loose Parts yaitu Istilah loose part berasal dari bahasa inggris yang jika diartikan berarti bagian yang longgar atau lepasan. disebut loose parts karena material yang digunakan merupakan bagian atau kepingan yang mudah untuk dilepas dan disatukan, dapat digunakan sendiri atau dapat pula digabungkan

---

<sup>9</sup> Utami Ningsih. Pengembangan GPB (GEOMETRY POCKET BOX) pada bidang perkembangan kognitif anakusia dini usia 5-6 tahun. Skripsi Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, MALANG 2019

dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan dapat dikembalikan pada kondisi dan fungsi semula. Dengan semuanya itu anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi senang.<sup>10</sup> Dapat ditangkap dari penjelasan *Nicholson* bahwa *loose parts* merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. Semuanya itu terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira.

Definisi lain dari media *loose part* merupakan bahan-bahan terbuka dimana anak dapat mengkombinasikan permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka.<sup>11</sup> Merujuk pada berbagai pemaparan tersebut, *Loose Parts* dapat dimaknai sebagai material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun diluar ruangan dengan berbagai cara. dapat dipindahkan ke seluruh

---

<sup>10</sup> Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. 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.

<sup>11</sup> Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanuza. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9290–9299.2021.

ruangan baik di dalam maupun di luarruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas.

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. Karakteristik Loose Part**

Material *loose parts* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, seperti yang telah kita ketahui bahwa pembelajaran anak identik dengan bermain. Maka *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam proses kegiatan bermain mempunyai karakteristik sebagai berikut:

### **a. Menarik**

*Loose parts* itu seperti halnya magnet bagi anak yang mempunyai rasa ingin tahu dan ketertarikan yang tinggi. Bahan seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, serta daun kering sehingga akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai kemauan dirinya sendiri. Secara tidak langsung, ini menanamkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi

*higher order thinking skill/HOTS* yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis dan kreativitas. Dapat disimpulkan bahwa *media loose parts* yang menarik ini akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap media yang baru mereka coba. Selain itu, karena mudah ditemukan maka anak akan menghargai bahan yang ada dilingkungan sekitar.<sup>12</sup>

b. Terbuka

*Loose parts* memungkinkan aktivitas main tanpa ada batasnya. Bahan *loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari pemakaian bahan tersebut tidak sendiri, tetapi bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasinya yang berbeda-beda. Bahan *media loose parts* bisa terbuat dari potongan kayu yang dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dll. Disini anak dapat menuangkan ide dan gagasannya ke berbagai bentuk karya, mereka bebas untuk menunjukkan kemampuan melalui caranya sendiri.

---

<sup>12</sup> Dea Indriani, Heri Yusuf Muslihin, T. R. Analisis Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. 4(4), 1180–1187. 2022

c. 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.

Sedangkan karakteristik lain dari media *loose part* seperti media yang mudah dilepas ataupun dapat disatukan kembali, media *loose part* membuat anak bereksplorasi tanpa batas, selain itu sangat mudah ditemukan.<sup>13</sup> 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.

### 3. Macam-macam Loose Part

Ada beberapamacam loosepart yangsering digunakan dalam pembelajaran anakusia dini, Berikut macam-macam bahan *loose parts* menurut Imamah yang dapat digunakan untuk media pembelajaran anak :

---

<sup>13</sup> Habibah, N., & Mufarochah, S. Media Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dan Perananan Orang Tua Dalam Memotivasi Semangat Belajar Pada Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 20–27. 2021.

- a. Bahan dasar alam, bahan yang dapat ditemukan di alam. Diantaranya, batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan lain sebagainya.
- b. Plastik, barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain, sedotan, botol plastik, tutup botol, pipa, paralon, selang, ember, corong.
- c. Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain, seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle.
- d. Benang dan kain, adalah barang yang terbuat dari serat. Antara lain, kapas, kain perca, tali, pita, karet.

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

Lingkungan anak usia dini yang penuh dengan loose parts adalah laboratorium yang mendukung anak untuk menemukan sebuah katalisator yang kaya dengan pemecahan masalah. Loose parts adalah material yang sangat *magic*. *Loose parts* sangat lentur mengikuti ide anak, bisa menjadi apa saja. Jika dibandingkan dengan mainan jadi buatan pabrik, maka mainan jadi dibuat dengan design khusus dan peruntukannya sangat spesifik. Anak diharapkan bermain sesuai dengan ide dari penciptanya. Berbeda dengan *loose parts*, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak

untuk menjadi pencipta/perancang, dengan design ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi anak yang kreatif dan pemecah masalah (*problem solver*).

Diantara banyaknya manfaat tentang *loose parts*, ada 4 manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu:

- a. Mengembangkan keterampilan inkuiri.
- b. Mengajarkan anak untuk bertanya.
- c. Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- d. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas .

Ada banyak alasan mengapa ruang bermain perlu memiliki berbagai *loose parts*, sehingga lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, yang memungkinkan anak dapat bermain secara aktif. Alasan-alasan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial.
2. *Loose parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak.
3. *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara.
4. *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi.
5. *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik

6. *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara berbeda sesuai ide anak.
7. *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak.
8. *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka.
9. Lebih memilih *loose parts* dibandingkan mainan modern. Upaya menumbuhkan daya kreativitas anak melalui penerapan metode steam dengan media loose part.
10. Loose parts mendorong pembelajaran terbuka.
11. Anak lebih memilih *loose parts* dibandingkan mainan modern.

##### **5. Langkah atau Proses Penggunaan Media *Loose Part***

Proses pembelajaran atau permainan di dalam kelas. Anak-anak menyukai permainan dan pembelajaran yang menggunakan media *loose part* ini karena anak diberi kebebasan dalam menciptakan bentuk sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak. Langkah-langkah atau cara penggunaan media *Loose Parts* ini dilakukan secara bertahap yaitu pada awal pembelajaran, guru memperkenalkan media *Loose Parts* yang bervariasi terdiri dari berbagai bahan. Adapun langkah-langkah persiapan pembelajaran berbasis *Loose Parts* adalah sebagai berikut:

a. Menyiapkan bahan media pembelajaran yang akan digunakan.

Adapun bahan media yang disiapkan yaitu:

- Gambar sesuai dengan tema yang diajarkan.
- Cerita sesuai dengan tema yang bahwa langkah-langkah dalam menggunakan media *Loose Parts* itu diajarkan.
- Bahan *Loose Parts* yang terdiri dari tujuh komponen sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya.

b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai dengan pembelajaran berbasis media *Loose Parts*.

c. Membuat skenario pembelajaran.<sup>14</sup>

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode pembelajaran media *Loose Part* adalah sebagai berikut:

Guru dapat mempersiapkan terlebih dahulu rencana kegiatan harian sesuai capaian perkembangan.

- 1) Guru bisa menjelaskan pada lembar kegiatan anak untuk bahan yang harus digunakan diantara 7 jenis bahan *Loose Parts*.
- 2) Materi dapat disesuaikan dengan tema yang sedang berjalan

---

<sup>14</sup> Azky Farida, "penggunaan loose parts untuk mengembangkan kreatifitas anak usia Dini di aPaud Al-Musfiroh Gunung Sindur bJawa Barat" 2020

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan mempersiapkan terlebih dahulu bahan media pembelajarannya yang sederhana dan mudah untuk didapatkan, menginvitasi dengan menata komponen-komponen media Loose Part dan yang terakhir guru membuat skenario pelaksanaan pembelajaran serta memberikan provokasi sesuai tema.

Sementara itu, media *loose part* yang digunakan di RA KM Bulurejo Kec. Kepung ini berupa bahan-bahan bekas seperti botol-botol bekas, tutup botol, stik eskrim, bekas dan kain perca, tempat telur, cangkang telur, toples bekas permen, cangkir air buah atau bekas gelas mineral, penjepit pakaian, dan bahan-bahan bekas lainnya. Media *loose part* di RA KM Bulurejo Kec. Kepung ini juga berupa bahan-bahan alam seperti batu-batuan kecil (kerikil), dan pasir. Ada berapa proses pembelajaran menggunakan *media loose part* sebagai berikut:

- a. Perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* sesuai tema, yang sesuai rencana pembelajaran harian(RPPH).
- b. Menyiapkan bahan *loose parts*, dan menata ruang kelas.

- c. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* didalam pelaksanaan melalui lima tahap yaitu pembuka, inti, recalling, penutup, rencana penilaian.<sup>15</sup>

## C. Pengenalan Bentuk Geometri

### 1. Pengertian Bentuk Geometri

Geometri berasal dari bahasa Yunani *ge* dan *metrein*. Geometri artinya bumi dan *metrein* artinya mengukur. Jadi geometri adalah study tentang bangun datar dan bangun ruang dan hubungan-hubungannya. Geometri merupakan cabang matematika yang pertama kali di perkenalkan oleh *Thales* yang berkenaan dengan relasi ruang. Masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena pada masa tersebut anak sangat peka terhadap ransangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu anak yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus/rangsangan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan anak. Kegiatan pengenalan bentuk geometri diberikan melalui berbagai macam permainan dan media tentunya akan lebih efektif karena merupakan salah satu wahana pembelajaran bagi anak. Anak akan lebih mudah mempelajari

---

<sup>15</sup> Amilia Niken Pratiwi, Penggunaan Media Loose parts dalam mengembangkan Media Loose parts dan Mengembangkan Aspek Kognitif mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 1-4 Tahun di TK PGRI Pandean Ngeplak Boyolali 2023

sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai minat, kebutuhan, dan kemampuannya.<sup>16</sup>

Geometri adalah “ilmu yang mempelajari bentuk dan ruang, termasuk ruang dua dimensi (2-D) dan tiga dimensi (3-D)”. Geometri sangatlah penting untuk dikenalkan sejak dini, karena “memiliki peran pendukung penting dalam pengembangan konsep angka dan pembelajaran matematika pada tahap selanjutnya.” Maka dari itu, sudah selayaknya jika mengenal bentuk geometri menjadi salah satu bagian kegiatan pembelajaran di PAUD yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam rangka untuk pembelajaran matematika. Ramadhini dan Mahdi berpendapat bahwa “anak usia dini mulai memahami konsep geometri melalui lingkungan fisik di sekitarnya seperti benda-benda yang sering ditemuinya, selain itu anak juga mengeksplorasi bentuk geometri saat bermain” mengenalkan geometri pada anak bisa dilakukan dengan cara mengajak anak melihat bola maka anak akan bercerita “Bola ini bentuknya seperti bakso,” dari cerita tersebut secara tidak langsung anak sedang mengembangkan pemahaman tentang bentuk geometri.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Anisa Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dengan permainan media smart box di Paud padang

<sup>17</sup> Muliana, Pengenalan Benbentuk Geometri melalui kue tradisional untuk mengembangkan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun di TK Nurul Hikma Mamuju Tengah 2022

Pendapat Lestari, K.W mengenalkan bentuk geometris pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal, menunjuk, menamai, dan mengumpulkan benda berdasarkan bentuk geometri dari bentuk-bentuk geometris. Selain itu Charleworth dan Lind menjelaskan bahwa “Bentuk Geometri tersusun dari satu garis lurus.” Konsep geometri bersikap abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun non konkret. Bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok dan lain- lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segi tiga dan lain-lain.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan lain-lain.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Ian, Dindin, Abdul Muiz L dan Feranis, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri program studi PGPAUD tasik Malaya 2017

## 2. Macam-macam Bentuk Geometri

Menurut para ahli ada beberapa bentuk geometri yang dapat di perkenalkan kepada anak yang di antaranya:

### a. Bola/Lingkaran

Bola adalah volume bangun ruang yang hanya terdiri dari satu sisi lengkung saja. Hal tersebut membuat bola tidak memiliki rusuk maupun sudut. Unsur-unsur adalah titik pusat, jari-jari, diameter, volume dan juga luas permukaan.

### b. Segi tiga

Segitiga adalah sebuah bangun datar yang berbentuk dari tiga titik yang saling dihubungkan menggunakan garis bangun ini memiliki rumus keliling semua sisinya dijumlahkan atau sisi-sisi dan luas.

### c. Segi empat

Segi empat adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi dan empat sudut yang dimana panjang sisi dan besaran sudutnya ada yang beraturan dan ada yang tidak beraturan.

### d. Lingkaran

Lingkaran adalah himpunan titik-titik yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu yang disebut pusat lingkaran. Titik tertentu disebut sebagai pusat lingkaran dan kumpulan titik-

titik tersebut jika dihubungkan satu sama lain akan membentuk suatu garis lengkung yang tidak berujung.<sup>19</sup>

### **3. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini**

Kemampuan Anak Mengenal Geometri *Jamaris* menjelaskan bahwa anak mulai mengenal atau mengetahui ada bentuk-bentuk dasar (bentuk geometri) yang mempunyai nama nama sendiri. Pada saat pembelajaran awal biasanya anak belajar nama setiap bentuk tersebut, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Baru kemudian mereka belajar persegi panjang, belah ketupat, dan bentuk lainnya.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Andreas Sanjaya Putra et al., “Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Dan Datar Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android”, (Universitas Kristen Petra),

<sup>20</sup> Safira1 Fidesrinur1 Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al-Azhara Indonesia, [fideza@uai.ac.id](mailto:fideza@uai.ac.id) jurnal 2018