

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan dan dikenal sebagai individu yang unik dengan karakteristik egosentrik. Anak usia dini ialah semua yang berusia 0-6 tahun atau masa keemasan (*golden age*). Masa keemasan merupakan masa yang tepat untuk anak mendapat rangsangan pendidikan, dengan adanya rangsangan pendidikan yang diterima anak diharapkan bisa mengembangkan potensi serta kecerdasan yang ada pada diri anak.

Pendidikan anak usia dini sangat penting, karena pertumbuhan dan perkembangan seorang anak akan dapat berkembang sesuai dengan karakter dan kebutuhan melalui program pembelajaran yang dirancang oleh suatu lembaga pendidikan agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, informal dan non formal.

Anak usia dini memiliki banyak potensi yang bisa di kembangkan supaya dapat berkembang dengan baik. Menurut struktur kurikulum PAUD pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 terdapat program-program mengenai pengembangan aspek pada anak usia dini yang meliputi: nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Seluruh aspek perkembangan pada anak diharapkan dapat

berkembang antara satu aspek dengan aspek lainnya dengan cara memberikan stimulasi sejak dini, termasuk aspek perkembangan kognitif. Pada dasarnya, kemampuan kognitif anak sangat penting dalam pembelajaran seumur hidupnya. Pada perkembangan berpikir simbolik ini anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik merupakan tahap belajar mengenai suatu konsep. Suatu konsep yang mereka pelajari agar dapat mengetahui suatu objek tetapi tidak sesuai dengan objek kenyataan. Konsep ini penting karena untuk bekal anak di kehidupan selanjutnya.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014 terdapat lampiran standar tingkat pencapaian perkembangan anak bahwa berpikir simbolik mencakup kemampuan untuk mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Pada tahap berpikir simbolik ini anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran dan imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata maupun kalimat.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk ke dalam perkembangan kognitif yang harus dicapai anak. Menurut Nursyamsiah dkk., (2019) kemampuan berpikir simbolik dimulai ketika anak menggunakan simbol untuk mempresentasikan sebuah objek yang tidak ada, kegiatan yang dilakukan seperti menghitung jumlah benda yang tidak terlihat. Pada tahap simbol anak belajar mengenal tentang simbol atau lambang (Permata & Nugrahani, 2020). Pada kehidupan sehari-hari anak sering menjumpai huruf dan angka karena

pada masa memasuki sekolah anak akan mengenal pembelajaran matematika. Karena itu, anak harus mulai mengetahui dan belajar mengenai angka-angka baik dari urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut (Delfia & Mayar, 2019).

Akan tetapi berdasarkan hasil sebelum observasi terhadap perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di RA Muslimin Awilarangan, masih rendahnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan sebab anak hanya dapat menyebutkan saja, anak kesulitan dalam mengingat lambang angka, anak terkadang tertukar ketika diminta menuliskan lambang bilangan seperti angka 6 tertukar dengan angka 9, 2 tertukar dengan angka 5. Salah satu hal yang mengakibatkan masih kurangnya kemampuan berpikir simbolik anak ini diantaranya pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif, guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang monoton dalam pembelajaran dan kebanyakan anak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan LKA pada saat pembelajaran berlangsung. Sementara berpikir simbolik dalam kegiatan berhitung bagi anak usia 4-5 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) meliputi kemampuan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan dalam menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai lambang bilangan dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dengan melalui berbagai media.

Untuk membantu menstimulus kemampuan berpikir simbolik anak dalam pembelajaran juga diperlukan media yang tepat dan menarik. Menurut

Retnaningrum (dalam Wardani & Suryana, 2022) proses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara sederhana dengan penggunaan media untuk mengarahkan anak agar pembelajaran lebih bermakna. Peran media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan materi kepada anak. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima yakni peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian. Salah satu peran adalah memilih jenis media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi kepada anak agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Oleh karena itu, media pembelajaran bagi anak perlu diperhatikan dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan agar menarik bagi anak dan tidak lepas dari unsur bermain. Peralatan dan perlengkapan yang diperlukan di dalam kegiatan hendaknya tersedia dan disesuaikan dengan kebutuhan anak serta diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini adalah melalui media *loose parts*.

Media *loose parts* adalah benda atau barang yang dapat dimainkan dan dimanipulasi oleh anak yang tanpa disadari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil bermainnya (Yusri, 2021). Media *loose parts* adalah benda-benda terlepas yang dapat dipisahkan, dipindahkan, dibawa, digabungkan, disejajarkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Bahan tersebut adalah dari bahan alami ataupun sintetis, media *loose parts* ini merupakan benda-benda yang bisa diubah dan ditata ulang sesuai keinginan anak (Syafi'i & Dianah, 2021).

Menurut Ananda, dkk (2020) *loose parts* merupakan alat atau bahan yang sangat terjangkau karena berasal dari bahan-bahan terbuka yang dapat dipisah, disusun menjadi satu, dapat dijejerkan, dipindahkan serta mudah dibawa dan fleksibel, karena bahan nya berupa benda alam dan sintetis sehingga bahan/alat tersebut dapat digabungkan dengan bahan-bahan lainnya. Adapun *loose parts* adalah bahan-bahan yang terbuka yaitu yang berupa benda-benda alam maupun sintetis, yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar tanpa mengeluarkan biaya, seperti plastik, logam, kayu, ranting, keramik, kain, bekas kemasan, bambu dan lain lain. Media *loose parts* tidak hanya mendukung perkembangan anak tetapi membantu anak- anak untuk menghubungkan diri mereka sendiri dengan lingkungan alam.

Menurut Helista (dalam Nurgaheni, 2019) *loose parts* merupakan berbagai jenis bahan, benda atau alat yang sangat mudah dijangkau karena berasal dari bahan terbuka yang dapat dipisahkan, disusun , dipindahkan, dapat dijejerkan serta mudah dibawa karena berupa benda alam dan sintetis sehingga bahan-bahan atau benda tersebut dapat digabungkan dengan bahan-bahan lainnya. Adapun *loose parts* merupakan bahan-bahan yang berupa benda-benda alam maupun sintetis yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar tanpa harus mengeluarkan biaya, diantaranya berupa plastic, kayu, ranting, keramik, kain, bekas kemasan, kardus, biji-bijian dan lain sebagainya. Jenis kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* sangat beragam diantaranya *loose parts* sering digunakan dalam konteks pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematik) untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi

anak. Contohnya, menggunakan ranting, daun, batu, botol bekas, dan barang-barang bekas lainnya untuk mendorong eksplorasi dan kreativitas anak. *Loose parts* juga dapat digunakan untuk melatih kreatifitas anak menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktivitas pembelajaran. Anak-anak dapat berpikir kreatif dan inovatif dalam membuat karya menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Media *loose parts* tidak hanya mendukung perkembangan anak tetapi juga membantu menghubungkan diri mereka sendiri dengan lingkungannya secara langsung, serta membantu anak menjadi lebih kreatif sejalan dengan (Komara & Rohmalina, 2023). Media *loose parts* memberi anak kebebasan untuk berkreasi tanpa batas, selain dapat mengenalkan anak dengan lingkungan di sekitarnya, memicu imajinasi dan kreativitas anak juga mampu menjadi media untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Loose parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok A di RA Muslimin”. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan, sehingga nantinya dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan media pembelajaran di bidang pendidikan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di RA Muslimin Awilarangan?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan?
3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media *loose parts* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui efektivitas media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di RA Muslimin Awilarangan
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media *loose parts*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran atau penerapan media *loose parts* secara lebih lanjut.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.
- c. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

a. Anak Usia Dini

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran.

b. Guru

Penelitian ini semoga menjadi masukan dalam meningkatkan kemampuan dalam metode dan media yang efektif dalam pembelajaran untuk anak usia dini

c. Sekolah

Dapat menjadi masukan yang baik dalam pengambilan kebijakan

khususnya dalam pengadaan media pembelajaran serta menjadi wadah untuk memfasilitasi pengembangan berpikir simbolik pada anak.

E. Definisi Operasional

1. Media *Loose parts*

Loose parts merupakan barang-barang yang terbuka, dan mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Adapun bahan-bahan *loose part* adalah bahan yang mudah didapat di lingkungan sehari-hari dimana mengandung unsur plastik, bahan alam, bekas kemasan, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain. Media pembelajaran yang menggunakan material *loose parts* anak bisa bebas menggunakan benda-benda termasuk benda alam yang ada disekitarnya dalam kegiatan pembelajaran dengan bebas. *Loose parts* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media penyalur pesan pembelajaran agar pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menyenangkan.

Loose parts merupakan material pembelajaran yang paling sesuai untuk pembelajaran anak usia dini, karena selain bentuknya yang konkrit, bervariasi, menarik, dapat diubah-ubah, dimanipulasi sesuai kreativitas anak, digabungkan dengan bahan lain, bahan yang tidak terbatas dan selalu ada dan sangat dekat keseharian anak, bahan yang sangat mudah dan paling banyak tersedia di lingkungan alam dan sekitar, bisa didapatkan dengan gratis tanpa biaya, sebagai alternatif pengganti alat permainan edukatif (APE).

2. Kemampuan Berpikir Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu bagian dari lingkup perkembangan kognitif. Fungsi simbolik adalah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.