

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan tertentu yaitu membantu anak untuk mencapai tahap-tahap perkembangannya.¹ Dalam pendidikan anak usia dini ada beberapa tahap perkembangan, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yakni nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni, dan fisik motorik.² Untuk mengembangkan beberapa aspek tersebut guru bisa menggunakan metode belajar sambil bermain.³ Karena dengan bermain anak akan merasa senang sehingga lebih mudah menerima informasi yang diberikan. Menurut Fatmawati masa kanak-kanak dapat disebut sebagai masa-masa yang ideal dan sering kali disebut sebagai masa keemasan pada anak *The Golden Age*, karena di usia ini lah perkembangan anak dapat berkembang dengan sangat pesat dan hanya akan terjadi sekali dalam seumur hidup.⁴ Pada penelitian ini ada beberapa aspek perkembangan yang perlu dikembangkan, yakni aspek fisik motorik dan kognitif. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus, motorik kasar melibatkan otot-otot besar sedangkan motorik

¹ Laksana, Dek Ngurah Laba, et al. *Aspek Perkembangan anak usia dini*. Penerbit NEM, 2021.

² Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1.1 (2017): 81-96.

³ Aisy, Adinda Rohadati, and Hafidzah Nur Adzani. "Pengembangan Kemampuan Menulis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Primagama." *Jurnal Pendidikan Anak* 8.2 (2019): 141-148.

⁴ Fatmawati, Fitri Ayu. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.

halus melibatkan otot-otot kecil.¹ Menurut Sulyandari dan Dewi perkembangan motorik kasar adalah awal dari pergerakan motorik halus, contoh aktivitasnya ialah seperti menulis, karena dengan menulis pangkal leher akan jadi lebih kuat sebelum anak memulai aktivitas pada jari-jemarinya, sehingga otot besar dan otot kecilnya dapat berfungsi dengan baik.²

Selain fisik motorik terdapat salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam penelitian ini yakni aspek kognitif. Menurut Piaget perkembangan kognitif adalah suatu tahapan yang memiliki perubahan dan terjadi dalam setiap kehidupan manusia.³ Sedangkan menurut Syaodih Kognitif memiliki pengertian yang luas yakni berfikir dan mengamati.⁴ Selain itu menurut Vygotsk kognitif adalah proses berfikir anak yang dapat terjadi secara bertahap serta dapat dipengaruhi stimulus dari luar, maka dari itu perlunya memperhatikan lingkungan luar agar perkembangan anak tetap berkembang dengan baik sesuai dengan usianya.⁵ Karena pada lingkungan luar anak akan mendapatkan pengalaman baru dan mengeksplor hal-hal baru yang dapat membawa pengaruh dalam aspek perkembangannya.⁶ Seperti secara kognitif anak akan berfikir menyelesaikan masalah yang muncul pada dirinya,

¹ Fitriani, Rohyana, and Rabihatun Adawiyah. "Perkembangan fisik motorik anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 2.01 (2018): 25-34.

² Sulyandari, Ari Kusuma, and Mutiara Sari Dewi. "Pengembangan Sirkuit Bongkar Pasang untuk Aktivitas Fisik Motorik Kasar di Lembaga Prasekolah dengan Lahan Minimalis." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 6.2 (2020): 171-181.

³ Mu'min, Sitti Aisyah. "Teori perkembangan kognitif jean piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6.1 (2013): 89-99.

⁴ Syaodih, Ernawulan. "Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah." *Diunduh Dari File. Upi. Edu/Direktori/FIP/JUR. _PGT K/196510011998022/Perk_kognitif_aNak. Pdf* (1998): 1-14.

⁵ Sulyandari, Ari Kusuma. *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia, 2021.

⁶ Putro, Khamim Zarkasih. "Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain." *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 16.1 (2016): 19-27.

memahami suatu kejadian, menciptakan rasa penasaran yang tinggi terhadap hal-hal baru atau benda-benda baru sehingga berdampak pada psikologis anak yakni rasa gembira dan rasa senang dengan hasil yang telah dicapai.⁷ Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang mengacu pada hubungan antara kemampuan kognitif dengan kemampuan fisik motorik.⁸

Dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) pada perkembangan kognitif anak di usia 4-5 tahun sedang berada dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik, diharapkan anak dapat membilang banyak benda dari angka 1-10, mengenal konsep atau bentuk bilangan, mengenal bentuk angka 1-10 dan mengenal bentuk huruf dengan maksimal.⁹ Kemampuan simbolik ini merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dipelajari oleh anak usia dini.¹⁰ karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan menggunakan konsep lambang bilangan seperti ketika anak menyebutkan benda yang dilihat, ketika ditanya orang terdekat terkait ada berapa benda yang ada di sekitar anak.¹¹ Namun, fakta yang terlihat ketika peneliti telah melakukan pra survey di TK Tunassari Keplaksari Jombang ada salah satu anak yang kurang mengenal angka dengan maksimal.

⁷ Sujiono, Yuliani Nurani, et al. "Hakikat Pengembangan Kognitif." *Metod. Pengemb. Kogn* (2013): 1-35.

⁸ Pudyaningtyas, Adriani Rahma, and Sri Anggraini Parwatiningsih. "Kompetensi motorik anak usia dini: keterkaitannya dengan kognitif, afektif dan kesehatan.," *Jurnal Ilmiah Visi*, 14.2 (2019): 123-132.

⁹ Jarwani, Jarwani. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media *Loose Part*." *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 1.1 (2022): 12-25.

¹⁰ Nur'Aisyah, Hindun. "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 10.1 (2021): 42-49.

¹¹ Rahman, Taopik, and Fitri Fuadatun. "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard." *Jurnal PAUD Agapedia* 1.1 (2017): 118-128.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, terdapat proses pembelajaran mengenal angka yang dilakukan di TK Tunassari Keplaksari, diperoleh satu anak yang belum mengenal angka dengan maksimal dibandingkan dengan teman-teman lainnya yang berinisial G. G kesulitan untuk menulis angka dari angka 1-10, konsentrasi G juga teralihkan ketika adanya pengaruh dari luar, misalnya diajak mengobrol temannya, melihat aktifitas teman lainnya yang bisa mengganggu konsentrasi G. Peneliti menemukan bahwa G sudah mampu menyebutkan angka 1-10, tetapi ketika menggambar angka 1-10 masih ada yang terbalik dan belum hafal beberapa bentuk angka, misalnya "2" menjadi "Z", "4" menjadi "€", "6" menjadi "b", "10" menjadi "01". Berdasarkan data yang diperoleh di TK Tunassari Keplaksari, peneliti menemukan satu anak yang belum mengenal lambang bilangan 1-10 secara maksimal, sehingga peneliti ingin memberikan intervensi khusus agar anak tersebut dapat mengenal lambang bilangan 1-10 dengan maksimal.

Dalam mengajar guru menggunakan metode menulis di papan tulis kemudian meminta anak untuk menyalin tulisan tersebut di buku tulisnya masing-masing. Berdasarkan observasi, peneliti menemukan ada beberapa anak yang terlihat nampak bosan, sehingga perkembangan mengenal angka anak tidak berkembang dengan maksimal. Agar kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat tercapai maka peneliti mensinyalir untuk menggunakan media baru kepada anak yang perkembangan mengenal lambang bilangannya belum maksimal.

Menurut Nurfadhillah Media adalah cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis untuk menangkap berbagai informasi dan menyusun kembali informasi yang diterima.¹² Penggunaan media pembelajaran ini juga sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar anak, dapat menarik perhatian anak, dan dapat memunculkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media pembelajaran tersebut.¹³ Selain itu media juga dapat dikatakan sebagai alat bantu mengajar untuk mewujudkan tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹⁴ Guru dituntut cerdas dan lebih kreatif untuk menentukan media dan membuat media yang digunakan dalam mengajar.¹⁵ Sebelum membuat media, guru seharusnya memahami terlebih dahulu materi pembelajaran yang diajarkan kemudian memikirkan media apa yang cocok untuk digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tersebut.¹⁶

Media *Loose Part* adalah salah satu media yang dapat diberikan kepada anak-anak. Menurut Ni'mah dan Isroani *Loose Part* adalah suatu benda atau barang yang dapat dibawa, dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya, dibongkar pasang kembali dengan berbagai macam cara.¹⁷ *Loose Part*

¹² Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

¹³ Afriyanti, Eka Diah, and Rista Dwi Permata. "Perancangan Media Pembelajaran Papan Abjad Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun: Studi Kasus Di Tk Muslimat NU." *Prosiding SNasPPM* 6.1 (2021): 680-685.

¹⁴ Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.

¹⁵ Suda, I. Ketut. "Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar." *Universitas Hindu Indonesia* (2016).

¹⁶ Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima, 2008.

¹⁷ Ni'mah, Roudlotun, Farida Isroani, and Nurul Lailiyah. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part* Di Ra Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro." *Keguruan* 8.1 (2020): 1-7.

diharapkan dapat dijadikan sebagai media belajar yang mendukung agar anak dapat mengembangkan imajinasi mereka dengan baik, sehingga anak lebih mudah memahami pelajaran yang telah disampaikan.¹⁸

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jarwani mendapatkan hasil bahwa, terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan kegiatan bermain variatif dengan media *loose part*.¹⁹ Selanjutnya pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ridwan mendapatkan hasil bahwasanya media *loose part* selalu digunakan dalam setiap pelajaran.²⁰ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari yang lebih memilih media *puzzle* dalam penelitiannya, dan media tersebut memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10.²¹ Peneliti memilih menggunakan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Karena media *loose part* memiliki keunggulan yakni meningkatkan kemampuan kreativitas dan imajinasi yang tinggi, anak menjadi lebih aktif secara fisik, selain itu media tersebut juga dapat menarik perhatian anak atau menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi.²²

¹⁸ Istim, Nur, Hendratno Hendratno, and Sri Setyowati. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Loose Part* Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 8572-8584.

¹⁹ Ibid., hal 5.

²⁰ Ridwan, Ahmad, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati. "Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5.02 (2022): 105-118.

²¹ Chandra, Ratnasari Dwi Ade. "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.01 (2019): 32-45.

²² Muslichah, Muslichah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media *Loose Part* di Tk Trisula Perwari Grabag." *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD*. Vol. 1. No. 1. 2021.

Berdasarkan ulasan diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada salah satu siswa (G) kelompok A yang berusia 4-5 tahun di TK Tunassari Keplaksari Jombang. Media *loose part* ini dapat dimanfaatkan tanpa batas, sesuai dengan imajinasi anak atau sesuai dengan kebutuhan anak.²³ Media *loose part* ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai macam kemampuan seperti memecahkan masalah, mengembangkan kreativitas, meningkatkan konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains *science*, mengembangkan bahasa, dan seni.²⁴ bahan-bahan yang dapat digunakan untuk membuat media *loose part* adalah bahan dasar alam yakni plastik, logam, kayu, bambu, kaca, biji-bijian, kemasan atau bahkan bahan bekas lainnya.²⁵

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Anak (G) kurang fokus dalam mengenal lambang bilangan 1-10.
2. Anak (G) belum hafal bentuk lambang bilangan atau belum mengenal lambang bilangan secara maksimal
3. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru saat pembelajaran mengenal angka sehingga anak kurang memperhatikan.

²³ Indriani, Dea, Heri Yusuf Muslihin, and Taopik Rahman. "Analisis Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.4 (2022): 1180-1187.

²⁴ Susanti, Desi. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Kegiatan Bermain Mengelompokkan Benda Melalui Media *Loose Part* Saat di Rumah Saja." *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 1.1 (2022): 50-62.

²⁵ Muryaningsih, Sri, and Oksarini Dewi Utami. "Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan* 15.1 (2021): 84-91.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, Peneliti membatasi masalah yaitu kegiatan menggunakan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. yaitu :

1. Objek penelitian adalah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media *loose part*.
2. Subjek penelitian ini adalah salah satu peserta didik kelompok A (usia 4-5 tahun) yang berinisial (G) di TK Tunassari Keplaksari Jombang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?
2. Seberapa besar pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun?

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah referensi, mendapatkan pengalaman bagi peneliti serta sebagai masukan dalam menerapkan media pembelajaran.
- b. Peneliti dapat mengetahui mengenai pengaruh dari media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

2. Bagi Pendidik

Dapat menambah wawasan bagi pendidik mengenai media pembelajaran *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

3. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman baru bagi anak, mencoba hal baru dan membantu anak untuk lebih mengenal lambang bilangan 1-10.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi motivasi, serta dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 dapat menggunakan media *loose part*, sehingga dapat menumbuhkan semangat untuk lebih memaksimalkan media pembelajaran yang baik dan efektif.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Anshori Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap suatu rumusan dalam penelitian yang telah ditentukan, sampai terbukti melalui data yang sudah terkumpul.²⁶ Maka Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

b. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan konseptual

a. Media *loose part*

Media *Loose Part* adalah salah satu media yang dapat diberikan kepada anak-anak. Menurut Ni'mah dan Isroani *Loose Part* adalah suatu benda atau barang yang dapat dibawa, dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya, dibongkar pasang kembali dengan berbagai macam cara.²⁷

²⁶ Anshori, Muslich, and Sri Iswati. *Metodologi penelitian kuantitatif: edisi 1*. Airlangga University Press, 2019.

²⁷Ibid hal 8

Bahan yang dibutuhkan juga sangat mudah untuk dijangkau selain itu dapat memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan media pembelajaran.²⁸

b. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada usia 4-5 tahun sangatlah penting, karena dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) pada perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sedang berada dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik, diharapkan anak mampu untuk membilang banyak benda dari angka 1-10, mengenal konsep dan bentuk bilangan, mengenal angka dan huruf dengan maksimal. Karena dalam kehidupan sehari-hari anak akan menggunakan konsep lambang bilangan seperti ketika anak menyebutkan benda yang dilihat, ketika ditanya orang terdekat terkait ada berapa benda yang ada disekitar anak.²⁹ Selain itu juga dapat digunakan sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Penegasan operasional

Pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan variasi agar anak tidak mudah bosan dan jenuh, untuk menangani hal tersebut pembelajaran dapat diselingi dengan berbagai macam media, dalam memberikan media

²⁸ Desi, Trianingsih. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts Di Taman Kanak-Kanak Harniatun Arrazzaa*. Diss. Uin Raden Intan Lampung, 2022.

²⁹ Ibid., hal 5.

juga harus sesuai dengan kebutuhan anak atau sesuai dengan materi yang diajarkan, Seperti media *loose part*. Media *loose part* ini dilakukan secara individu dengan menggunakan berbagai macam bahan seperti beras warna warni, kacang hijau, kertas bekas, jagung, dan bahan lainnya yang dapat dipindah, dibongkar pasang sesuai dengan keinginan.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini disusun untuk mempermudah pembaca atau gambaran umum dari penelitian ini, sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah :

BAB I meliputi pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II memuat landasan teori, pada bab ini membahas tentang pengaruh media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III meliputi metode penelitian, pada bab ini meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV meliputi hasil dan pembahasan yang membahas tentang hasil penelitian yang didalamnya mencakup deskripsi data yang telah diperoleh.

BAB V meliputi tentang pembahasan yang berisikan tentang jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan pada rumusan masalah.

BAB VI meliputi penutup yang berisi tentang kesimpulan dari jawaban rumusan masalah serta saran-saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian.