

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini memiliki banyak potensi dan karakteristik yang unik. Karakteristik anak usia dini adalah mereka yang selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan selalu bereksplorasi dan belajar (Sugiyono, 2009). Selanjutnya seorang ahli bernama Froebel (dalam Rois Akbar 2013) mengungkapkan bahwa masa anak adalah fase yang sangat penting dan berharga, pada masa inilah terjadinya pembentukan dan pengembangan bagi kehidupan individu. Oleh karena itu, pada masa anak ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggara pendidikan. Pada masa tersebut semestinya tingkat pencapaian perkembangan anak secara optimis tentunya memerlukan pembelajaran yang sesuai dengan usia dan karakteristik anak.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai peran penting dalam aspek perkembangan. Anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa-masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya, masa ini merupakan masa yang tepat untuk melestarikan dasar perkembangan anak (Trifena Yatini, 2013). Upaya guru yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak prasekolah yakni salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan mencari urutan lambang bilangan.

Hal ini sesuai dengan peraturan pemerintah No. 58 yang menyatakan tugas perkembangan anak usia 5-6 tahun terhadap kemampuan kognitif yang harus dikembangkan, meliputi kemampuan pengetahuan kognitif yang kemampuan pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf (Khairuda, 2019). Sejalan dengan pendapat dia atas salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam perkembangan kognitif seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga lingkup perkembangan yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber belajar yang mengandung bahan ajar instruksional yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Fungsi dan tujuan penerapan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah untuk merangsang anak melakukan kegiatan pembelajaran, sebagai alat peraga untuk membantu memperjelas materi, menumbuhkan kreatifitas anak, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, serta sebagai wahana permainan bagi anak usia dini (Dudung Priatna, 2014). Pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mendorong perkembangan peserta didik, terutama dalam perkembangan kognitif. Salah satu media yang sedang dikembangkan adalah media *loose parts*. *Loose parts* merupakan media lepasan dimana media ini digunakan dalam pembelajaran Anak Usia Dini untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan mereka (Lestaringrum, 2020).

Ketika anak bermain menggunakan media *loose parts* maka secara spontan akan memunculkan rasa ingin tahu pada anak. Melalui media *loose parts* anak akan mampu menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Seperti yang diungkapkan Caser dan Robinson (dalam Prameswari, 2020)

children need environments they can manipulate and where they can invent, construct, evaluate and modify their own constructions and ideas through play. They require opportunities to develop ownership of the environment where they play. The introduction of loose parts such as scarp materials, sand and water increases the possibilities for children to engage in these types of behaviours even in artificial.

Umumnya kesulitan yang ditemui dalam kemampuan kognitif didalam bidang kemampuan berhitung permulaan anak-anak di TK Islam Haruniyah masih relatif rendah, terutama pada saat anak diminta untuk berhitung dan mengurutkan benda 1-10. Kelemahan yang terjadi karena rendahnya minat dan kemampuan anak dalam berhitung permulaan, oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran berhitung permulaan yaitu dengan media *loose parts*. Dengan pemberian pembelajaran menggunakan media *loose parts* ini anak akan lebih mampu bereksplorasi serta anak dapat menggunakan cara berpikir membandingkan, menggabungkan serta mampu menguasai kemampuan dan keterampilan berhitung. Pada Taman Kanak-Kanak Islam Haruniyah Pontianak Timur, ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan berhitung anak cenderung mengalami kebosanan, karena strategi pembelajaran yang digunakan guru masih monoton, yakni dengan menggunakan menyanyi, serta kalau ada tanya jawab hanya sedikit dan biasanya hanya menggunakan media gambar yang hanya digambar di papan tulis. Untuk itu diperlukan strategi yang baru dalam bidang pembelajaran bidang kemampuan berhitung permulaan

dengan menggunakan media *loose parts*. Berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2012).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, permasalahan yang dihadapi pada anak TK Islam Haruniyah adalah kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak-anak di kelompok bermain. Anak mengalami kesulitan pada saat anak diminta untuk menghitung benda mulai dari 1-10, dan biasanya anak akan terhenti pada angka “tiga”. Dan ketika akan melanjutkan dari angka “tiga” anak cenderung menyebut angka “lima” sehingga angka “empat” terlewat dan anak melanjutkan dengan menghitung angka secara acak. Hal ini terlihat 8 dari 16 orang anak belum mampu menghitung dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik memilih judul “Implementasi Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur”

B. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimanakah implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur?

2. Masalah Khusus

Berdasarkan masalah umum tersebut dijabarkan masalah khusus penelitian dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dalam implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dalam implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur?
- c. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak setelah pembelajaran menggunakan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini ada dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang:

- a. Perencanaan pembelajaran dalam implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur.

- b. Pelaksanaan pembelajaran dalam implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur.
- c. Peningkatan kemampuan berhitung anak setelah pembelajaran menggunakan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan kajian dalam ilmu pendidikan menambah bahan pustaka yang menyangkut tentang mengenai implementasi penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan sebagai calon guru.

b. Bagi Anak

Bermain dengan menggunakan media *loose parts* ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru untuk anak yang membuat anak didik dapat lebih mudah mengenal konsep berhitung.

c. Bagi Guru

- 1) Pendidik mendapat referensi atau ide untuk menyiapkan pembelajaran yang tepat, menyenangkan dan menarik minat anak.
- 2) Memberikan masukan pada guru dalam menentukan permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran.
- 3) Pendidik dapat mengetahui cara memberi stimulus yang tepat pada anak dalam kemampuan berhitung permulaan menggunakan media *loose parts*.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memperjelas batasan-batasan penelitian dan menjelaskan materi yang menjadi fokus dalam penelitian, sehingga menghindari penafsiran yang berbeda antara peneliti dan pembaca dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi konseptual. Dalam penelitian ini definisi konseptualnya adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pelaksanaan atau juga penerapan. Implementasi merupakan suatu proses ide, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

2. Media *loose parts*

Media *loose parts* adalah media lepasan, semua mainan atau barang yang bisa dibongkar pasang dan dapat dimainkan, serta dimanipulasi anak sesuai keinginan mereka.

3. Kemampuan berhitung permulaan

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan berhitung permulaan adalah pengenalan bilangan 1-10 oleh anak usia 5-6 tahun di TK Islam Haruniyah Pontianak Timur, mengurutkan dan memasang benda sesuai jumlahnya, membedakan jumlah banyak dan sedikit serta menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.