

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan anak yang berusia 0-6 tahun atau pendidikan pertama sebelum anak bersekolah di sekolah dasar. Meskipun demikian, banyak tuntutan dari orang tua yang mengharuskan anak sudah dapat menguasai *calistung* (baca tulis hitung) sebelum anak masuk sekolah dasar. Pendidikan anak dianggap mampu oleh orang tua yaitu ketika anak sudah dapat menguasai *calistung* (baca, tulis, hitung). Namun pada surat edaran direktorat jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah nomor 1839/C.C2/TU/2009 tentang pengelolaan pendidikan taman kanak-kanak dan penerimaan siswa baru sekolah dasar bahwa pendidikan di TK tidak diperbolehkan materi *calistung* secara langsung.<sup>1</sup> Pada faktanya, pembelajaran *calistung* yang selama ini diterapkan oleh guru yaitu anak diajarkan menulis secara langsung diatas kertas, padahal hal ini dianggap memberatkan bagi anak.

Sejalan dengan hal tersebut, pengenalan *calistung* (baca, tulis, hitung) di TK/RA dilakukan dengan pendekatan yang sesuai oleh jenjang anak usia dini yaitu melalui pendekatan belajar sambil bermain. Penerapan strategi belajar sambil bermain yaitu anak belajar disertai dengan bermain, sehingga anak tidak hanya bermain saja, melainkan diterapkan pembelajaran di dalamnya. Strategi bermain sambil belajar ini dapat membantu anak agar lebih aktif, berani dan percaya diri serta membantu anak mengembangkan aspek kreativitas baik dari aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi dan sensitivitas.<sup>2</sup> Dalam strategi belajar sambil bermain ini, terdapat pula enam aspek perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan dan dikembangkan oleh seorang guru. Enam aspek tersebut meliputi aspek perkembangan moral dan agama, aspek perkembangan fisik-motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial

---

<sup>1</sup> Fahmi, dkk., "Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi Di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 931-40, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>.

<sup>2</sup> Miskawati, dkk., Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain Di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 1 (2019): 45, <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>.

emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni.<sup>3</sup>

Penerapan strategi belajar sambil bermain yang sesuai berdasarkan perkembangan anak usia dini, diperlukan media pembelajaran sebagai penghubung komunikasi guru dan peserta didik dalam menyampaikan suatu pembelajaran atau materi kepada peserta didik, sehingga dengan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran peserta didik<sup>4</sup>. Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui media pembelajaran memerlukan sarana prasarana yang dapat dipakai oleh guru untuk mentrasfer pengetahuan kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dimengerti oleh seorang peserta didik.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran dapat memusatkan perhatian anak agar tidak cepat bosan dan mampu berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran penting diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, karena dengan media pembelajaran dapat diamati langsung oleh anak, baik itu dapat dilihat, diraba, didengar dan dirasakan oleh anak. Sehingga dengan media pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 1-30 Agustus 2022 diperoleh bahwa RA NU Al-Falah Tanjungrejo telah menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu media *loose parts* berbahan pom-pom. Namun proses pembelajaran di RA NU Al-Falah mengalami hambatan dalam media yang berhubungan dengan berpikir simbolik anak. Maka dengan itu, diperlukan media yang dapat menumbuhkan jiwa berhitung pada anak, salah satunya yaitu dengan menstimulasi kemampuan berpikir simbolik.

---

<sup>3</sup> Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96, <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

<sup>4</sup> Sumarseh dan Delfi Eliza, "*PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART IN DOOR UNTUK MEMBANGUN MERDEKA BELAJAR ANAK USIA DINI*" 5 (2022): 65–75.

<sup>5</sup> Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 23–27, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media pembelajaran *loose parts*. *Loose part* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media dengan menggunakan bahan *loose part* dapat dimanfaatkan tanpa batas oleh siapa pun dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak, berupa kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*Science*), pengembangan bahasa (*Literacy*), seni (*Art*), logika berpikir matematika (*Math*), Teknik (*Engineering*), Teknologi (*Technology*). Media *loose part* ini, dari bahan alam, bahan bekas dan sintesis, yang mana dapat mudah ditemukan, aman dan juga hemat.<sup>6</sup> Salah satu manfaat dari media *loose part* dapat digunakan untuk media berpikir simbolik anak.

Penerapan media *loose parts* biasanya menggunakan satu jenis bahan *loose parts* yang dimainkan anak sesuai dengan tema dan intruksi dari guru. Namun dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan dua jenis bahan *loose parts* yaitu berupa pom-pom dan pipa yang dipadukan dan cara penggunaannya sudah jelas. Maka dari itu, adanya pengembangan media *loose part* berupa POMPITUNG (Pom-pom Pipa Berhitung) menjadikan inovasi media ajar dan kreativitas guru dalam pemilihan media pembelajaran. Media *loose parts* melalui POMPITUNG (Pom-pom Pipa Berhitung), diharapkan mempermudah anak dalam pengenalan konsep berpikir simbolik dan menjadikan penggunaan media ini menjadi media yang praktis serta menyenangkan.

Berlandaskan uraian latar belakang diatas, peneliti berpendapat musti dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran, dan peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pom-pom Pipa Berhitung untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B di RA Al-Falah Tanjungrejo.”**

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi dari permasalahan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Muzayyanah dan N Anam, “Kontribusi Media Dari Bahan Alam, Bekas Dan Sintetis (*Loose Parts*) Pada Kreativitas Aptitude Anak Usia Dini Di RA Mamba’ul Hikmah Jember,” PROCEEDING: The Annual, 2021, 40–52, <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/proceedings/article/view/856>.

1. Media pembelajaran mengenai materi berpikir simbolik di RA NU Al-Falah Tanjungrejo masih terbatas.
2. Media yang sering digunakan di RA NU Al-Falah Tanjungrejo adalah modul/majalah, tetapi ini belum menyelesaikan permasalahan.
3. Media berbahan *loose parts* sudah ada, namun penggunaanya masih terbatas dan jarang digunakan.
4. Belum dikembangkan media pembelajaran berpikir simbolik di RA NU Al-Falah Tanjungrejo.

### C. Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam penelitian ini yaitu perlu dikembangkannya media pembelajaran Pompitung (Pom-pom Pipa Berhitung) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di RA NU Al-Falah Tanjungrejo.

### D. Rumusan masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berupa media *Loose Parts* Pom-pom Pipa Berhitung (POMPITUNG).
2. Bagaimana kelayakan media Pom-pom Pipa Berhitung (POMPITUNG).
3. Bagaimana efektivitas media Pom-pom Pipa Berhitung (POMPITUNG) di RA Al-Falah Tanjungrejo.

### E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu

1. Untuk mengetahui pengembanagn media pembelajaran yang inovatif berupa media *Loose Parts* Pom-pom Pipa Berhitung (POMPITUNG).
2. Untuk mengetahui kelayakan media media *Loose Parts* Pom-pom Pipa Berhitung (POMPITUNG).
3. Untuk mengetahui efektivitas media media *Loose Parts* Pom-pom Pipa Berhitung (POMPITUNG) di RA Al-Falah Tanjungrejo.

### F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru
    - 1) Menyediakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

- 2) Mengasah kreatifitas dan inovasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.
  - 3) Meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran.
  - 4) Membantu mengatasi kesulitan belajar pada peserta didik.
- b. Bagi Peserta Didik
- 1.) Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.
  - 2.) Memudahkan pemahaman konsep berpikir simbolik pada anak.
  - 3.) Memotivasi dan meningkatkan minat belajar anak.
- c. Bagi Pihak Sekolah
- 1.) Menambahkan referensi media pembelajaran yang ada di sekolah RA Al-Falah Tanjungrejo
  - 2.) Manfaat Teoritis yang dapat diambil yaitu diharapkan memberi informasi tentang pengembangan media media pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini.

#### G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran Pom-pom Pipa Berhitung (*POMPITUNG*) merupakan media pembelajaran jenis *loose parts* yang berasal dari pipa yang berwarna-warni yang dapat di bongkar pasang dan terdapat beberapa pom-pom. Media ini dikembangkan untuk melatih kemampuan berpikir simbolik anak. Dengan media tersebut diharapkan anak dapat mengetahui dan memahami konsep berpikir simbolik yang menyenangkan.

Media pembelajaran Pom-pom Pipa Berhitung (*POMPITUNG*) memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media Pom-pom pipa berhitung (*POMPITUNG*) merupakan media pengembangan dari *loose parts* jenis pipa yang dapat dibongkar pasang dan dikombinasikan dengan pom-pom.
2. Media yang dikembangkan merupakan media untuk menstimulasi berpikir simbolik anak.
3. Prinsip media ini berpedoman pada prinsip belajar sambil bermain. Media pembelajaran ini, tidak hanya digunakan untuk media berpikir simbolik, namun juga dapat menyusun dan menggabungkan pipa menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.
4. Media pom-pom pipa berhitung (*POMPITUNG*) menggunakan pipa berwarna-warni. Tujuannya yaitu agar anak tertarik dengan media tersebut.
5. Berbentuk dari pipa yang dapat di bongkar pasang, yaitu pipa panjang dan pipa yang bentuk T dan pipa berbentuk L. bentuk

- media Pom-pom pipa berhitung (POMPITUNG) yang dapat dibongkar pasang yaitu persegi panjang. dengan ukuran sisi panjangnya 30 cm, lebarnya 45 cm
6. Di sisi atas pipa terdapat 3 bagian bentuk lingkaran. Bagian lingkaran pertama terdapat tulisan angka 1-10, bagian lingkaran kedua terdapat simbol penjumlahan (+) dan simbol pengurangan (-), dan bagian yang ketiga terdapat tulisan angka 1-10. Setiap bagiannya dapat diubah-ubah sesuai keinginan dari guru.
  7. Sisi bagian tengah diberi sambungan pipa berbentuk T. dihubungkan dengan pipa
  8. Pipa bagian tengah terdapat pom-pom yang dapat memudahkan anak dalam mengenalkan angka dan berhitung.
  9. Media tersebut dapat digunakan belajar, seperti
    - 1) Anak dapat mengenal angka dengan simbol.
    - 2) Anak dapat berlatih berhitung.
    - 3) Anak dapat mengenal macam-macam warna.
    - 4) Anak dapat mengenal bentuk geometri seperti persegi, persegi Panjang, lingkaran.
    - 5) Anak dapat mengenal konsep panjang pendek dan besar kecil.

#### H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan sebuah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran *loose parts* pom-pom pipa berhitung (POMPITUNG) antara lain

1. Media pembelajaran pom-pom pipa berhitung (POMPITUNG) dapat mengurangi keterbatasan media pembelajaran mengenai media berpikir simbolik berupa pengenalan angka dan berhitung.
2. Dapat mengurangi kesulitan belajar anak didik mengenai materi berpikir simbolik berupa pengenalan angka dan berhitung
3. Media pom-pom pipa berhitung (POMPITUNG) mengatasi permasalahan konsep berpikir simbolik berupa pengenalan angka dan berhitung
4. Media POMPITUNG berupa media ajar.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media Pom-pom Pipa Berhitung (*POMPITUNG*) adalah

1. Media Pom-pom Pipa Berhitung (*POMPITUNG*) digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.

2. Media ini terbuat dari media yang di bongkar pasang, sehingga butuh dampingan dari guru atau orang dewasa untuk menyusun media pembelajaran ini.

