

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) pada masa sekarang ini telah marak tentang pentingnya penerapan media pembelajaran. Selain sebagai sarana untuk menyampaikan suatu informasi, media pembelajaran sangat berperan penting dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Sependapat dengan Kemp & Dayton dalam Khodijah, menerangkan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama jika digunakan oleh perorangan maupun kelompok diantaranya dapat menyajikan informasi, memberikan intruksi, serta dapat memotivasi tindakan dan minat belajar.¹ Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar yang bersifat nyata. Berbagai bahan di lingkungan sekitar seperti bahan limbah, bahan plastik, bahan sisa bangunan dapat digunakan sebagai media permainan *loose part* untuk anak usia dini.

Loose part merupakan media lepas yang dapat disusun, digabung maupun dirangkai sesuai perasaan sebagai rasa ingin tahu anak pada suatu hal yang baru. Penerapan media *loose part* dapat memberikan pengaruh positif secara signifikan bagi aspek perkembangan anak, salah satunya pada perkembangan kognitif anak. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elfrida Rahmatina, dkk., bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan atas aspek berpikir dan memecahkan suatu masalah sesudah menggunakan media *loose part*.² Artinya pada media pembelajaran *loose part* diakui keefektifannya dibanding sebelum menerapkan media *loose part*.

Perkembangan kognitif secara signifikan setelah menerapkan media *loose part* ini juga dijelaskan pada penelitian Ulfa, dkk., bahwa media *loose part* sangat membantu merangsang kemampuan kognitif anak seperti mengenal besar dan kecil benda, mengenal simbol, sehingga muncul rasa inisiatif anak dalam merangkai sesuatu kemudian dapat mempresentasikan hasil yang telah dibuatnya.³ Mengutip hasil penelitian Elza, bahwa bahan alam bernilai efektif

¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 125.

² Elfrida Rahma Valentina Dewi, Hibana, Musyafa Ali, "Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 279

³ Ulfa Tia Ramlah, Arifah A. Riyanto, Lenny Nuraeni, "Media Loose Parts Play Dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal CERIA* 5, no. 3 (2022): 298

digunakan sebagai media pembelajaran loose parts dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.⁴ Sejalan dengan pendapat Umi Kulsum, bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta minat belajar anak.⁵ Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *loose part* bernilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kognitif merupakan kemampuan untuk mengkoordinasikan cara berpikir dalam menuntaskan suatu masalah yang dihadapi. Perkembangan kognitif mengacu pada kemampuan anak dalam mengerti suatu pengetahuan, sehingga dapat merangsang daya berfikir anak usia dini. Menurut Patmodewo dalam Khadijah, bahwa kognitif memiliki pengertian luas tentang berpikir dan mengamati sesuatu sehingga muncul adanya tingkah laku yang menimbulkan seseorang memperoleh pengetahuan.⁶ Sejalan dengan Alfred Binet dalam Susanto, berpendapat bahwa potensi kognitif tercermin pada kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi melalui pemahaman dan penalaran.⁷

Perkembangan kognitif perlu diupayakan dengan cara memberikan stimulus sesuai tahap usia perkembangan anak, hal ini harus dilakukan guna meningkatkan pemahaman tentang konsep baru melalui pengamatan dan berpikir. Melengkapi proporsi pentingnya melatih berpikir mulai sejak dini, tercantun dalam ayat Alqur'an Surah Al-Jasiyah:13

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ ۗ اِنَّ فِيْ
ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ

*Artinya: dan dia (Allah) menundukkan apa yang ada dilangit dan dibumi untukmu semuanya. Sungguh, demikian itu benar-benar tanda Kuasa Allah bagi orang-orang yang berpikir.*⁸

⁴ Elza Pristikasari, Mustaji, Miftakhul Jannah, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9218

⁵ Umi Kulsum, "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Loose Parts," *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2022): 65

⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 32.

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 51.

⁸ Alquran, al-Jasiyah ayat 13, *Al-Quddus Alqur'an dan Terjemahannya* (Kudus: CV. Mubarakatan Thoyyibahh, Ma'had Tahfidh Yanbu'ul Qur'an, 2014), 478.

Demikian betapa pentingnya fungsi berpikir agar setiap manusia mengetahui hal-hal baru yang perlu diamati dan diketahui, karena dalam arti luas tanpa berpikir maka masalah tidak akan terpecahkan. Salah satu potensi yang dapat merangsang berpikir anak yaitu dengan mengembangkan pembelajaran yang menarik dan nyata sesuai standar capaian anak usia dini.

Usia dini merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan cepat, maka intervensi efektif sangat baik diterapkan pada masa usia dini. Sebagaimana pendapat Piaget (1969) dalam Soemarti yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terdiri dari empat tahapan diantaranya (1) Tahapan sensorimotor, yaitu anak sejak lahir hingga usia 1-2 tahun dapat memahami objek sekitar dengan aktivitas gerakannya. (2) Tahapan pra operasional, yaitu proses berpikir anak terfokus pada simbol-simbol dan mampu menceritakan masa lalu. (3) Tahapan kongret operasional, yaitu anak mampu mengatasi masalah yang bersifat kongret saja atau belum sampai yang bersifat abstrak. (4) Tahapan formal operasional, merupakan tahapan dimana anak sudah dapat mengatasi masalah yang bersifat abstrak.⁹ Piaget juga menyertakan bahwa anak usia 5-6 tahun masuk pada tahap pra-operasional konkret, yaitu anak mulai dapat memanipulasi objek simbol seperti berimajinasi dengan pura-pura dalam bermain.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pendidik RA Attarbiyatul Islamiyyah, sebuah lembaga pendidikan yang berkembang di Desa Jurang Rt 05/ Rw. 03, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Sebelum ada penerapan *loose part* pada anak usia dini, pembelajaran masih sering menekankan anak pada baca dan tulis di buku maupun lembar kerja anak (LKA) saja. Akhirnya terjadi rasa bosan dan jenuh pada diri anak karena pembelajaran yang monoton. Guru menerangkan dan rata-rata anak belum dapat menerima apa yang disampaikan oleh guru dengan baik. Seringkali permasalahan yang terjadi pada kelompok usia 5-6 tahun adalah anak dapat menyebutkan huruf abjad “a” sampai “z” namun dalam menyusun huruf menjadi kata, beberapa anak masih salah penempatan. Hal itu juga terjadi pada pengenalan angka, anak dengan mudah menyebutkan angka “1” sampai “20” tetapi masih banyak yang salah dalam menunjukkan

⁹ Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 23-24.

¹⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 50.

simbol angkanya. Maka dari itu dalam menstimulasi aspek perkembangan anak, penerapan media pembelajaran yang menarik perhatian anak sangat digiatkan untuk mencapai kompetensi sesuai tahap perkembangan anak.

Menurut Kepala RA Attarbiyatul Islamiyah, penerapan media *loose part* pada usia 5-6 tahun cukup berpengaruh besar pada proses perkembangan anak dari segi kemampuan kognitif, fisik motorik, juga sosial emosional anak. Hal ini juga dijelaskan oleh wali kelas kelompok B, bahwa penerapan media *loose part* di RA Attarbiyatul Islamiyah sudah dijalankan beberapa waktu dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar, seperti batu, daun-daunan, bahkan bahan sisa parutan kelapa yang sudah dikeringkan. Pembelajaran dirancang dengan model inkuiri (nyata), mengamati perkembangan siswa satu persatu dikelas B dengan jumlah siswa 22 anak. Pembelajaran *loose part* dapat dilakukan kapan saja, karena bahan-bahan dapat ditemukan dengan mudah. Pembelajaran di RA Attarbiyatul Islamiyah telah bersifat inkuiri, mengacu pada kurikulum merdeka yang telah ditetapkan oleh pemerintah atas kewenangan otonom sesuai kondisi dan ciri khas lembaga pendidikan.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *loose part* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, karena pada dasarnya konsep belajar melalui bermain memberikan pengaruh positif dilihat dari keterlibatan anak secara langsung. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Implementasi Media Loose Part dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog”**.

B. Fokus Penelitian

Uraian dari latar belakang di atas, peneliti akan lebih fokus pada penelitian penerapan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B rentan usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, peneliti dapat merumuskan masalah:

1. Bagaimana implementasi media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog tahun pelajaran 2023/2024?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, penelitian bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog tahun pelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Attarbiyatul Islamiyah Gebog tahun pelajaran 2023/2024.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memajukan kualitas pendidikan dan keprofesionalan guru dalam belajar mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memperluas ilmu pengetahuan dan mendukung penerapan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Teori Praktis

Penelitian diharapkan dapat membuahkan hasil kepada seluruh pihak dalam mengetahui capaian perkembangan anak melalui media *loose part*:

- a. Bagi Anak
Media *loose part* dapat menjadi permainan yang menarik dan menyenangkan serta dapat merangsang daya pikir anak.
- b. Bagi Guru
Penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
- c. Lembaga Sekolah
Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak, lebih bermutu dan dapat menjadi contoh lembaga sekolah lain.

F. Sistematika Penulisan

Sebagai pemahaman apa saja yang terakandung dalam penelitian, maka dibutuhkan adanya sistematika penulisan untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai isi pembahasan. Berikut merupakan sistematika dalam penelitian:

- BAB I : bagian Pendahuluan, mengenai latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah dan sistematika penelitian.
- BAB II : memuat tentang Kerangka Teori, terdiri dari judul, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir. Kerangka berfikir meliputi 6 bahasan yang terkait meliputi Pengertian Media *Loose Part*, Hak Asasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, Pengertian Kurikulum Merdeka, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir.
- BAB III : mengenai metode penelitian, yang meliputi jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi, pengujian keabsahan data, seta teknik analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.
- BAB IV : mengenai hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi gambaran hasil penelitian, deskripsi data, dan analisis data
- BAB V bagian penutup, yang berisi kesimpulan dan saran
- DAFTAR PUSTAKA