

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pada masa usia 0–6 tahun, anak berada pada masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya berkembang secara optimal, termasuk aspek perkembangan kognitif.

Pentingnya stimulasi kognitif sejak usia dini selaras dengan komitmen global dan nasional dalam memantau kualitas tumbuh kembang anak. Berdasarkan data *Early Childhood Development Index (ECDI)* yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bekerja sama dengan UNICEF, Indeks Perkembangan Anak Dini (IPAD) Indonesia pada rentang usia 36–59 bulan menunjukkan bahwa capaian pada aspek perkembangan literasi dan numerasi (*learning/cognitive*) masih menjadi tantangan terbesar dibandingkan aspek perkembangan fisik, sosial emosional, maupun kemampuan belajar lainnya.

Secara nasional, persentase anak usia dini yang memenuhi kriteria cakap pada domain literasi dan numerasi dasar (yang di dalamnya mencakup pengenalan bentuk, simbol, serta konsep matematika awal seperti pola) masih berada di bawah target optimal, yaitu sekitar 58,1% (BPS, 2021). Kondisi ini

mengindikasikan bahwa terdapat hampir 41,9% anak usia dini di Indonesia yang belum mendapatkan stimulasi kognitif numerasi secara optimal sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar.

Rendahnya capaian pada aspek kognitif dan numerasi awal ini turut diperkuat oleh temuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022) dalam Kajian Akademik Kurikulum Merdeka, yang menyebutkan bahwa sebagian besar proses pembelajaran matematika awal di tingkatan PAUD masih bersifat abstrak dan didominasi oleh lembar kerja berbasis kertas (LKS). Hal tersebut menyebabkan anak kesulitan memahami konsep konsepsi matematika dasar termasuk kemampuan mengenali, meniru, dan melanjutkan pola karena tidak dilibatkannya media konkret yang konseptual. Oleh karena itu, rendahnya data capaian nasional ini mempertegas perlunya pemanfaatan media konkret berbasis lingkungan sekitar, seperti media *loose part*, untuk mengoptimalkan fondasi numerasi dan kognitif anak sejak dini.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup kemampuan berpikir, mengingat, memecahkan masalah, mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, serta mengenal pola. Kemampuan mengenal konsep pola merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif karena menjadi dasar bagi kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Anak yang mampu mengenali pola akan lebih mudah memahami hubungan antar objek, memprediksi urutan berikutnya, serta mengembangkan kemampuan matematika pada jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA),

anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu mengenal, meniru, melanjutkan, dan menciptakan pola sederhana menggunakan berbagai benda di sekitarnya. Namun, dalam praktek pembelajaran di taman kanak-kanak masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali pola. Anak sering kali belum mampu melanjutkan urutan pola secara benar, membedakan bentuk atau warna yang berulang, serta belum dapat membuat pola sederhana secara mandiri.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK Harapan Mulia menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep pola pada anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan ketika diminta melanjutkan pola berdasarkan warna, bentuk, ukuran, maupun jenis benda. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih didominasi penggunaan lembar kerja sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola adalah media *loose parts*. *Loose parts* merupakan berbagai bahan yang dapat dipindahkan, disusun, dipisahkan, digabungkan, serta digunakan kembali sesuai kreativitas anak. Media ini dapat berupa batu, daun, ranting, tutup botol, stik es krim, kerang, kancing, biji-bijian, maupun benda-benda alam dan barang bekas yang aman digunakan.

Melalui media *loose parts*, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan melakukan eksplorasi, mengamati persamaan dan perbedaan benda, menyusun pola berulang, serta menciptakan pola baru sesuai imajinasi mereka. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal

konsep pola, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, koordinasi motorik halus, serta kemampuan bekerja sama. Penggunaan media *loose parts* juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan prinsip belajar melalui bermain (*learning through play*). Anak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, media *loose parts* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal konsep pola pada anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Pola pada Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Media *Loose Parts*."

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan observasi awal dan permasalahan yang peneliti temukan, maka fokus penelitian dibatasi hanya pada 15 anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki di TK Harapan Mulia serta pada hal-hal berikut:

1. Kemampuan Mengenal Pola

Kemampuan anak dalam mengenal dan membedakan urutan benda berdasarkan ciri-cirinya, seperti pola warna, bentuk, dan ukuran.

2. Kemampuan Melanjutkan Pola

Kemampuan anak untuk memprediksi dan menentukan benda apa yang seharusnya ada selanjutnya dalam suatu rangkaian pola

3. Kemampuan Membuat Pola: Kemampuan anak untuk menyusun atau menata benda-benda (*loose parts*) secara berurutan sesuai dengan

aturan pola yang ditentukan atau kreasi sendiri.

4. Penggunaan Media *Loose parts*

Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep pola melalui penggunaan *Loose parts* (benda lepas). Media *loose parts* yang digunakan adalah, biji karet / *klatak*, tutup botol dan kerikil sebagai alat bantu bermain dan belajar yang banyak ditemukan disekitar lingkungan tempat tinggal anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media *Loose parts* dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal pola di TK Harapan Mulia Tulang Bawang Barat?
2. Apakah penggunaan media *Loose parts* dapat meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal pola di TK Harapan Mulia Tulang Bawang Barat?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal pola di TK Harapan Mulia Tulang Bawang Barat setelah diterapkan media *Loose parts*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak 5-6 tahun dalam mengenal konsep pola melalui media *loose parts* yang berasal dari lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Anak dapat memahami

bahwa biji karet yang dihasilkan kebun orang tua mereka dapat dijadikan mainan dan dapat pula dijadikan media belajar. Tutup botol, benda yang sudah tidak terpakai dapat dimanfaatkan kembali, dengan harapan anak tidak membuang sampah sembarangan. Anak dapat memilah dan memilih sampah organik dan sampah non organik.

Selain tujuan umum diatas, tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media *loose parts* dalam pembelajaran.
2. Untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep pola.
3. Untuk mengetahui perubahan hasil belajar anak setelah diterapkan media *loose parts* dalam pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah, dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penggunaan media *Loose parts* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep pola.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Anak

Membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami konsep pola melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

Menjadi strategi dan media pembelajaran yang inovatif dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyediaan media pembelajaran yang kreatif.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep pola.