

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang pada usia tersebut, mereka mengalami perubahan fisik yang dapat diukur, seperti tinggi dan berat badan. Anak usia dini merupakan fase kehidupan dimana individu mengalami peningkatan secara signifikan dalam perkembangannya, sehingga dasar dan tujuan penyelenggaraan program PAUD dalam mengembangkan segala potensi dan kreativitas anak sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Kurniawati., 2022). Anak usia dini merupakan kelompok yang berusia 0-6 tahun sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 atau anak yang berusia 0-8 tahun sesuai dengan pemahaman pakar dari mancanegara yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dan merupakan individu yang sedang dalam rentang kehidupan bergantung pada orang lain (Rina, 2021). Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang memiliki kemampuan yang signifikan pada perkembangannya dan memiliki rentang hidup yang bergantung pada orang lain sehingga perlu adanya upaya stimulasi pada perkembangannya.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan anak bisa dilakukan melalui pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun (Azwada, 2019). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan

usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, dengan menyiratkan tentang sasaran, proses layanan, lingkup aspek perkembangan, tujuan, serta peran PAUD sebagai dasar bagi pencapaian keberhasilan pendidikan di tahap yang lebih tinggi (Fitria Eva Dhita Sari, Fitriah Hayati, 2021). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang menyangkut seluruh aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa dengan memberikan rangsangan bagi yang tepat dan benar agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Dian Pertiwi, 2021). Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan perkembangan anak bisa melalui pendidikan anak usia dini, dengan adanya pendidikan anak usia dini aspek perkembangan anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan salah satunya yaitu perkembangan kognitif dimana dapat diartikan sebagai perubahan yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini, dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini merupakan indikator penting dari pertumbuhan kognitif, karena ini mencakup penggunaan simbol seperti huruf, bilangan, dan visual sebagai representasi pemikiran abstrak (Wulandari

& Handayani, 2020; Hasbi, M., dkk., 2021). Menurut Hasbi dkk. (2021), tahap usia 5–6 tahun adalah masa ketika kemampuan berpikir simbolik semakin kompleks, karena anak mulai mampu menggunakan simbol untuk memecahkan masalah sederhana, serta memahami hubungan antara simbol dan konsep nyata. Perkembangan kognitif anak kelompok usia 5-6 tahun ada tiga macam antara lain, pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada lingkup perkembangan kemampuan berpikir simbolik. Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan fase penting dalam pembentukan kemampuan berpikir simbolik, yang dimana kemampuan ini menjadi dasar bagi anak untuk memahami dan menggunakan simbol-simbol, seperti angka, huruf dan gambar, yang berperan penting dalam proses pembelajaran formal disekolah (Yuandana, 2022). Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif dalam pembentukan kemampuan berpikir simbolik yang mendukung anak usia dini dalam memahami konsep abstrak secara bertahap dengan kegiatan bermain.

Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak yaitu bermain, karena bagi anak bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam-macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemampuan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh (Nurhayati., 2021). Kegiatan bermain sambil belajar bisa menggunakan media pembelajaran, salah

satunya yaitu media *loosepart* berbasis STEAM yaitu media pembelajaran yang dapat membuat anak-anak tertarik untuk lebih memperhatikan penjelasan guru juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan anak yaitu bermain, karena dengan bermain dapat menjadi sarana mengubah tenaga potensial anak, salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan sambil belajar bisa menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media *looseparts* berbasis STEAM.

Salah satu media pembelajaran yang semakin populer dan efektif dalam mengembangkan kognitif anak adalah menggunakan media *loosepart* berbasis STEAM (*Sains, Tehcnology, Enggineering, Arts, And Mathematics*). Melalui media ini anak diajak untuk belajar melalui eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah secara kreatif dan terstruktur. Media pembelajaran berbasis STEAM berpotensi tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir simbolik dengan melibatkan mereka secara aktif dalam aktivitas yang menghubungkan simbol-simbol dengan konsep-konsep konkrit. Media *loosepart* berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) adalah pendekatan pembelajaran berbasis integrasi antardisiplin ilmu, yang dikembangkan untuk mendukung perkembangan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah anak. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media *loosepart* berbasis STEAM digunakan sebagai media eksploratif yang memadukan eksperimen sederhana, eksplorasi benda konkret, kegiatan seni, dan pemecahan masalah berbasis matematika awal. Media pembelajaran untuk

mengembangkan kognitif berpikir simbolik anak adalah dengan menggunakan media loosepart berbasis STEAM.

STEAM merupakan pendekatan yang terintegrasi pada disiplin ilmu *Sains, Tecnology, Enggenering, Art, Dan Matematich* sebagai sarana dalam mengembangkan keterampilan dan inkuiri peserta didik selama pembelajaran. Pembelajaran dengan STEAM dapat melibatkan peserta didik secara penuh dalam mengeksplorasi dan memahami materi pelajaran dengan melibatkan guru sebagai fasilitator dan peserta didik yang berkesplorasi dikelas dengan cara berkolaborasi dalam memahami konsep materi pelajarannya (Fitria., 2023). Dalam pendidikan, STEAM adalah pendekatan terintegrasi yang menggabungkan mata pelajaran *Sains, Tehcnology, Enggineering, Arts, And Mathematics* sebagai sarana mengembangkan penyelidikan siswa, komunikasi dan pemikiran kritis selama pembelajaran, STEAM adalah adaptasi dari STEM, yang menyoroti hubungan dua tau lebih area konten untuk memandu intruksi melalui observasi, penyelidikan dan pemecahan masalah (Humairah Amir & Yuliana Purwanti, 2021). Penerapan STEAM digunakan untuk mendorong anak menjadi analisis, kritis, dan evaluatif dalam tindakan untuk menghasilkan cara mengatasi permasalahannya atau berkreasi. STEAM adalah pendekatan dari *Sains, Tecnology, Enggenering, Art, dan Matematic* yang dapat mendoornng anak untuk menjadi analisis, kritis dan evaluatif, dalam menghadapi permasalahan. STEAM adalah pendekatan yang terintegrasi pada disiplin ilmu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, jadi STEAM adalah salah satu

metode pembelajaran untuk mendorong anak menjadi analisis, kritis, dan evaluatif.

Hasil penelitian sebelumnya (Kurniawati., 2022) dengan judul penelitian Pengaruh Penerapan STEAM Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Merak Ponorogo, memberikan stimulus dengan menggunakan media STEAM. Penerapan penggunaan Media Berbasis STEAM ini memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media berbasis STEAM memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Merak Ponorogo. Penggunaan Media berbasis STEAM memberikan pengaruh yang besar terhadap proses perkembangan kognitif peserta didik, oleh karena itu peneliti mendorong lembaga dan guru untuk menerapkan STEAM dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, urgensi dalam penelitian ini adalah belum pernah dilakukannya penelitian untuk mengetahui pengaruh Media Loosepart Berbasis STEAM di TK Negeri Pembina Bangkalan. Selain itu pembelajaran STEAM di TK Negeri Pembina Bangkalan membutuhkan evaluasi ilmiah dan mendalam untuk perbaikan penerapan kedepannya. Untuk itu, penelitian ini penting untuk dilakukan dengan harapan dapat menjadi alat evaluasi akademis dalam penerapan pembelajaran STEAM. Dalam penelitian ini, seluruh komponen STEAM digunakan secara terintegrasi dalam satu kegiatan pembelajaran. Setiap komponen dirancang untuk mendukung satu sama lain dalam menstimulus pemahaman anak terhadap simbol huruf dan angka melalui eksplorasi, pengamatan, penempelan, penulisan, serta presentasi karya. Dengan

demikian, media *loosepart* berbasis STEAM tidak hanya membantu anak mengenal dan menyebut lambang bilangan atau huruf secara visual, tetapi juga memahami fungsi, bentuk, makna, dan penggunaannya dalam konteks nyata. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendorong proses berpikir kritis, kreatif, dan simbolik sejak usia dini.

Penelitian ini berlokasi yang terletak di kota Bangkalan, dekat kantor polisi dan kantor lainnya. Lokasi yang strategis ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan media *loosepart* berbasis STEAM dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep yang diajarkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina Bangkalan menunjukkan kondisi anak yang masih kesulitan dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, kesulitan dalam menuliskan lambang huruf, anak-anak kesulitan dalam mengatakan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Hikmah yang merupakan guru di TK Negeri Pembina Bangkalan pada tanggal 8 Oktober 2024 menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan menggunakan simbol huruf dan angka, baik dalam bentuk tulisan maupun pengenalan visual. Hal ini secara langsung berkaitan dengan indikator kemampuan berpikir simbolik, terutama pada aspek mengenal lambang huruf vokal dan konsonan serta mempresentasikan simbol dalam bentuk tulisan. Kondisi ini menunjukkan

perlunya pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak untuk memahami makna simbol secara konkret dan menyeluruh, salah satunya melalui pendekatan berbasis STEAM yang memadukan eksperimen, eksplorasi, serta representasi simbolik melalui kegiatan berbasis sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Strategi ini melibatkan aktivitas membentuk simbol huruf dan angka, mencocokkan dengan konsep nyata, serta menyelesaikan masalah sederhana melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan inovasi baru yaitu menggunakan media loosepart berbasis STEAM. Oleh sebab itu, dari observasi dan wawancara yang dilakukan maka peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Media Loosepart Berbasis STEAM Dalam Menstimulus Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh Media *Loosepart* Berbasis STEAM dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir simbolik anak di TK Negeri Pembina Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Media *Loosepart* Berbasis STEAM dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir simbolik anak di TK Negeri Pembina Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini yang membuat inovasi penggunaan Media *Loosepart* Berbasis STEAM dalam peningkatan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.
- c. Sebagai sumber pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi anak

Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh semangat dan motivasi baru pengetahuan dan pengalaman baru pada anak, meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan memperoleh wawasan baru terkait media pembelajaran yang inovasi dan sebagai referensi untuk mengembangkan kegiatan lainnya yang inovasi.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya, menambah wawasan terkait pengaruh Media *Loosepart* Berbasis STEAM dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini membahas pokok bahasan terkait pengaruh Media *Loosepart* Berbasis STEAM dalam menstimulus kemampuan kognitif simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bangkalan.

1.6 Definisi Istilah

Berdasarkan fokus penelitian yang diteliti oleh peneliti terkait pengaruh Media *Loosepart* Berbasis STEAM dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Bangkalan antara lain :

1. Media *Loosepart* Berbasis STEAM adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan antara sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika yang dapat mengajarkan anak tentang keterampilan-keterampilan seperti bekerja sama, ketekunan, kreativitas, dan kecerdasan.
2. Kemampuan kognitif berpikir simbolik adalah salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang harus dicapai anak. Oleh

karena itu, kemampuan kognitif berpikir simbolik harus terstimulus dengan baik sesuai dengan usianya dan harus dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, anak dapat tumbuh dengan optimal sesuai dengan umur anak dan capaian perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak berkembang dengan baik

3. Anak Usia Dini adalah anak usia 0-6 tahun dimana masa tersebut adalah masa yang disebut dengan masa *golden age* atau masa emas dimana untuk rentang usia tersebut memiliki karakteristik yang unik dan memiliki tahap perkembangan yang berbeda setiap anaknya.