

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang terpenting bagi setiap negara untuk mengembangkan dan memajukan negaranya. Pendidikan menjadi prioritas utama bagi negara yang hebat, karena dengan adanya pendidikan, maka kemiskinan rakyat yang terdapat di negara tersebut dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak keberagaman, mulai dari keberagaman suku, budaya, ras, bahasa, dan agama. Indonesia merupakan Negara yang mempunyai banyak pulau, suku yang tersebar di daratan Indonesia, mempunyai banyak keberagaman etnik, dan budaya. Meskipun Indonesia mempunyai banyak keberagaman masyarakat Indonesia tetap memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan masyarakat yang saling menghargai, adil, makmur, dan hidup sejahtera. Keberagaman Negara Indonesia menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dengan tujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Hakikat anak usia dini (Augusta, 2013) adalah individu yang benar-benar unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa,

dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak. Usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, seni, nilai agama dan moral. Pada saat anak memasuki masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap perkembangan anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan STTPA Tahun 2014, bahwa anak usia dini merupakan usia yang sangat mudah untuk menyerap ilmu pengetahuan, sehingga potensi dan kecerdasan termasuk aspek perkembangan anak penting untuk dikembangkan. Oleh karena itu, pendidikan yang tepat dalam proses pembelajarannya memegang peranan penting bagi pendidikan selanjutnya dan mempengaruhi tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek perkembangan salah satu diantaranya pada perkembangan kognitif. Aspek kognitif anak pada rentang usia 4-5 tahun diantaranya adalah belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional. Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk menyimbolkan sesuatu. Pada tahap ini, anak belajar dan mempresentasikan objek dengan gambar atau kata. Pemikirannya bersifat egosentris, dan dapat mengklasifikasikan sesuatu objek dengan suatu ciri.

Perkembangan kognitif sebagai salah satu aspek perkembangan yang penting terkait kemampuan berpikir anak. Kemampuan kognitif anak diperlukan dalam rangka mengembangkan pengetahuannya yang diperoleh melalui apa yang anak lihat, dengar, rasa, raba ataupun yang anak cium melalui seluruh indra yang dimilikinya. Perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak terlepas dari

kemampuan mengklasifikasikan benda. Menurut Ginsburg dalam Yulaifah (2013:3) supaya anak usia dini mampu menggolongkan (mengklasifikasikan) atau menyortir benda-benda mereka harus memahami konsep “saling memiliki kesamaan atau keserupaan” dan “perbedaan”. Ketika anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda.

Klasifikasi juga tidak hanya didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk, dan ukuran saja, akan tetapi juga dapat didasarkan pada ciri-ciri yang sama, jenis yang sama, ataupun kombinasi dari kategori-kategori tersebut. Misalnya klasifikasi berdasarkan warna dan ukuran atau berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk. Oleh karenanya, dibutuhkan keterampilan kognitif yang lebih tinggi, sehingga hal ini penting untuk dikembangkan pada anak. Menurut Sujiono (2015) (dalam Riska Hapsari, 2020: 20) karakteristik perkembangan kognitif antara lain, menghitung sampai 20, mengelompokkan benda-benda, mengerti makna berlawanan, mencocokkan bentuk, mengurutkan angka, mengenal warna, membedakan bentuk seperti persegi dan lingkaran dengan objek yang nyata, mengenal huruf besar dan kecil, serta menyebut dan memasang benda.

Mengklasifikasi merupakan kegiatan pengelompokan benda secara logis menurut ciri-ciri kesamaannya. Misalkan menurut warna, bentuk, maupun ukuran. Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan, kemampuan mengklasifikasikan benda diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan mengelompokkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini diantaranya mengelompokkan benda dengan berbagai bentuk, ukuran dan jenis.

Menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau dengan mengenal panjang pendek, sama dan tidak sama, serta menyusun benda dari besar sampai kecil (Indrawati, 2018).

Mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan menggunakan media alam saat proses pembelajaran berlangsung (Arisani, 2016). Secara tidak langsung bermain dengan media alam ini dapat mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak. Penerapan aktivitas bermain dengan media alam untuk mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran kreatif pada anak. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *loose parts*.

Loose Parts merupakan alat permainan yang menggunakan benda-benda dari alam dan barang bekas, bebas dibentuk, dipisahkan, dicampurkan, dan mudah dipindahkan. Menurut Nicholson dalam Casey dan Robrtson (2016:5) *loose parts* merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Menurut Haughey & Hill (2020:12) menyatakan bahwa *loose parts* merupakan sekumpulan benda dari alam maupun barang bekas yang digunakan untuk memunculkan ide-ide dalam dunia permainan anak. Menurut Kiewra dan Vaselek menyatakan *loose parts* adalah sebuah benda yang sudah memiliki bentuk kecil-kecil yang bebas dimainkan dan tidak dapat diperkirakan menjadi sebuah karya apa. Menurut Siantajani menyatakan bahwa *loose parts* adalah benda-benda yang mudah dijumpai di sekitar lingkungan kita (Trianingsih, 2022).

Seperti yang dikemukakan di atas bahwa media *loose parts* dapat dicari dengan mudah di sekitar kita. Maka dari itu, dengan menggunakan *loose parts* anak akan bereksplorasi dan menghasilkan suatu karya yang nyata sehingga anak akan merasa dirinya memiliki potensi yang luar biasa. Beberapa contoh bahan *loose parts* pada lingkungan sekolah atau pra sekolah seperti: batu, pasir, cangkang kerang, ranting/batang kayu, lidi, tutup botol, botol bekas, daun-daun, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di RAM NU 153 Ta'miriyah, peneliti menemukan bahwa peserta didik kelompok A memiliki kemampuan mengklasifikasi yang belum berkembang. Hal ini ditandai dengan ketika anak-anak merapikan mainan masih terlihat banyak yang belum secara optimal mengklasifikasikan benda sesuai bentuk, warna, dan ukuran, demikian juga mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sejenis dengan dua variasi (bentuk dan warna, bentuk dan ukuran, warna dan ukuran). Yaitu saat guru mencoba anak untuk mengklasifikasikan benda sesuai bentuk, warna, dan ukuran, ternyata hanya sedikit anak yang mampu melakukan mengklasifikasikan benda dengan berdasarkan dua atau tiga kategori.

Dalam kegiatan untuk mengembangkan kemampuan mengklasifikasi anak perlu adanya media sebagai perantara dalam pembelajaran agar anak lebih tertarik saat belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristianto, 2016: 6). Media pembelajaran banyak jenisnya dan dapat dibuat dari berbagai macam bahan yaitu dengan menggunakan

media eksplorasi alam yang lebih menarik bagi anak dalam proses pembelajaran mengklasifikasikan benda. Dikarenakan dengan media pembelajaran tersebut anak akan lebih mudah untuk dapat mengenal lingkungan sekitar, mengerti perbedaan-perbedaan benda yang ada di lingkungan sekitar, membangkitkan motivasi belajar anak terstimulus dengan optimal, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda.

Adapun penelitian sebelumnya yang serupa dengan penelitian ini, menurut Srianti (2011: 24) dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Bermain Klasifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Kelompok B TK Darma wanita", menuliskan bahwa pada usia TK, anak mengalami kesulitan dalam melakukan klasifikasi benda dua dimensi. Hal ini terjadi karena cara berpikir anak masih berpikir *centration*, yaitu cara berpikir yang memusatkan perhatian atau memfokuskan hanya pada satu dimensi atau karakteristik. Seharusnya anak usia TK mulai mampu mengelompokkan benda dua dimensi misalnya lingkaran berwarna merah. Hasil belajar penerapan bermain klasifikasi dikatakan sangat berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena terjadi peningkatan skor hasil belajar dari refleksi awal 48,3% meningkat pada siklus I dengan rata-rata secara keseluruhan 77,22%. Untuk itu, disarankan dalam pembelajaran bermain klarifikasi hendaklah menyediakan benda konkrit yang menarik untuk anak.

Selain itu penelitian ini juga didukung dengan adanya jurnal penelitian dan artikel pendidikan. Jurnal yang serupa dengan penelitian ini, menurut Ilma (2013: 69) berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengklasifikasi melalui Media Bola pada Anak Usia Dini Kelompok B Usia 4 tahun di PAUD

Bhakti Pertiwi Boja” menuliskan bahwa melalui kegiatan kognitif mengklasifikasi benda anak dapat belajar secara langsung dan nyata. Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan strategi mengklasifikasi melalui media bola, dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif mengklasifikasi melalui media bola, dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif mengklasifikasi benda anak PAUD Bhakti Pertiwi Boja Kecamatan Boja terbukti mengalami peningkatan. Sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 20% anak mampu, pada siklus 1 57% anak yang mampu.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini merujuk ke kemampuan mengklasifikasikan benda yang bertujuan untuk menambah wawasan bagi peneliti dan pembaca. Penelitian ini berjudul ”Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Dalam penelitian ini akan menjawab bagaimana pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 4-5 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 4-5 tahun?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 4-5 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengetahuan terhadap pengembangan pembelajaran pendidikan anak usia dini mengenai kemampuan mengklasifikasikan benda melalui *Media loose parts*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap perkembangan kognitif anak, sehingga dapat berkembang dengan baik, dan dapat mengklasifikasikan benda sehingga mampu meningkatkan kreativitas.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada guru agar mempersiapkan prosedur media yang tepat untuk anak, serta memberikan motivasi semangat kepada anak, agar anak dapat menggemari belajar yang menunjang kreativitas anak, dan dapat menjadi solusi penyelesaian permasalahan yang sama bagi sekolah lain.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi acuan bagi guru mengenai aspek-aspek yang dapat meningkatkan kognitif anak dan memberikan pemahaman bagi guru mengenai media yang dapat mengklasifikasikan benda pada anak.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan sekaligus menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitiannya terkait pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis pada anak.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian yang akan diteliti dapat dikaji secara mendalam dan tidak berkembang lebih lanjut maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini. Adapun beberapa batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RAM NU 153 Ta'miriyah.
2. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *loose parts* bahan alam. Media *loose parts* merupakan sekumpulan benda dari alam maupun barang bekas yang digunakan untuk memunculkan ide-ide dalam dunia permainan anak. Seperti: batu, pasir, cangkang kerang, ranting/batang kayu, lidi, tutup botol, botol bekas, daun-daun, dan sebagainya.
3. Kemampuan mengklasifikasikan benda yang diteliti adalah mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis dengan 2 variasi.

1.6 Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan. Maka dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Mengklasifikasi

Mengklasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena mengklasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengklasifikasikan benda. Kemampuan mengklasifikasi tidak tumbuh begitu saja pada diri seseorang, namun perlu dibangun sejak dini. Anak harus sudah mulai diasah kemampuan mengklasifikasi dalam hal yang konkrit berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Misalnya, dimulai dari melatih anak mengelompokkan benda-benda di lingkungan sekitar berdasarkan warna, ukuran dan bentuk.

2. Media *loose parts*

Media *loose parts* merupakan bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Adapun bahan yang digunakan untuk bermain anak yaitu benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah usia yang sangat mudah untuk menyerap ilmu pengetahuan, sehingga potensi dan kecerdasan termasuk aspek perkembangan anak penting untuk dikembangkan.