

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini, karena matematika sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Khadijah, 2016) matematika adalah salah satu pengetahuan yang dibutuhkan manusia untuk menjalankan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran matematika anak usia dini materi yang diberikan akan lebih ringan dan mudah dipelajari oleh anak, karena menggunakan pendekatan yang sederhana yaitu pembelajaran matematika yang berasal dari lingkungan sekitar anak (Amalina, 2020). Pembelajaran matematika bagi anak usia dini mudah sekali didapatkan pada lingkungan sekitar anak, seperti anak menghitung jumlah anggota keluarganya, anak menghitung mainan yang ia miliki, anak dapat membandingkan banyak dan sedikit dengan mainan yang ia miliki, anak dapat mencocokkan benda yang ada di rumah dengan bentuk geometrinya, hal ini sesuai dengan pendapat Khadijah (2016), menyebutkan bahwa Pembelajaran matematika dapat berasal dari lingkungan sekitar anak, seperti menghitung jumlah barang ketika anak sedang berbelanja. Ketika anak sedang melakukan kegiatan diatas artinya anak sedang belajar matematika melalui lingkungan sekitar.

The National Council Teachers of Mathematics (NCTM) menyebutkan terdapat lima standar yang dapat dikenalkan kepada anak usia dini, diantaranya, bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data serta probabilitas (Azhima et al., 2021). Mengenal bilangan dan operasi bilangan membantu anak belajar menghitung serta memahami penjumlahan dan pengurangan, sedangkan mempelajari aljabar membantu anak memahami konsep perubahan jumlah dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dalam mengenal geometri dapat membantu mereka untuk mengenali dan mengidentifikasi bentuk dasar yang ada pada lingkungan mereka, konsep pengukuran memperkenalkan anak pada suatu ukuran seperti Panjang atau

pendek, sedangkan dalam konsep analisis data dan probabilitas akan membantu anak dalam membandingkan, menganalisis informasi secara sederhana (Ulfah & Felicia, 2019) Kelima konsep tersebut dapat memberikan pemahaman dasar yang lebih kuat serta kesiapan dalam mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks untuk pembelajaran selanjutnya, karena kemampuan berpikir pada anak usia dini dimulai dari konkret ke abstrak.

Dalam mengembangkan kemampuan berpikir pada anak dapat melalui pengalaman langsung dengan objek yang konkret sehingga anak dapat menyentuh, mencium, melihat, dan mendengar secara langsung. Menurut Bruner dalam (Khadijah, 2016) kemampuan berpikir pada anak usia dini dari konkret ke abstrak, dengan melalui tiga tahap yaitu, *enactive*, *iconic*, *symbolic*. Ketika anak berada dalam tahap *enactive*, mereka berinteraksi dengan objek secara langsung seperti, benda-benda, orang, serta peristiwa, dengan mereka melakukan interaksi anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian dari interaksi tersebut. Sangat penting untuk mengenalkan nama benda-benda kepada anak, sehingga nantinya anak dapat menghubungkan antara benda dengan simbol. Pada tahap kedua yaitu *iconic* anak belajar untuk mengembangkan simbol dengan benda, saat anak sedang mempelajari benda seperti gelas, air, serta minum, ketika anak sudah dewasa cara berpikir menjadi lebih kompleks, maka anak akan menghubungkan benda menjadi “minum air dengan gelas”. Tahap terakhir yaitu *symbolic*, pada tahap ini anak mulai berpikir secara abstrak dengan menghubungkan antara benda, objek, atau suatu kejadian, ketika tahap ini anak mulai bertanya dengan dimulai kata “kenapa atau mengapa”. Objek atau benda yang digunakan guru dalam pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran, maka dalam mengembangkan kemampuan matematika guru perlu menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran dapat terlaksana secara optimal.

Media pembelajaran digunakan agar anak dapat fokus dan tertarik terhadap suatu pembelajaran, media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga anak tidak mudah bosan. Menurut Syukri, Zaini & Dewi dalam (Ayu & Manuaba, 2021,) media pembelajaran merupakan segala sesuatu

yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak sehingga dapat meningkatkan pikiran, perhatian, perasaan serta minat pada anak. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan anak dan tema pembelajaran. Dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini, guru dapat menggunakan media seperti, lego, puzzle, dan balok. Selain media yang telah disebutkan, media *loose parts* juga dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini. *Loose part* merupakan media pembelajaran yang mudah ditemukan karena *loose part* memiliki bahan yang mudah dibawa kemana-mana, sesuai dengan pendapat Nurjanah dalam (Setianingsih & Handayani, 2022), *loose part* adalah bahan yang bisa digabungkan, dipindahkan, dibawa, dipisahkan, dirancang, serta disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose part* adalah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh anak, karena *loose part* dapat ditemukan pada lingkungan sekitar.

Loose part adalah salah satu media yang berbasis alam karena *loose part* dapat ditemukan di lingkungan sekitar anak seperti, batu, ranting, daun, bunga, kerang, kayu, biji-bijian, botol bekas, kulit buah, dan lain-lain. Media *loose part* dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, agar pembelajaran tercapai sesuai yang telah ditetapkan. Manfaat media *loose part* diantaranya, dapat meningkatkan tingkat kreativitas serta imajinatif anak, dapat meningkatkan sikap kooperatif serta sosialisasi pada anak, anak menjadi lebih aktif secara fisik, dapat mendorong kemampuan komunikasi serta negosiasi ketika dilakukan pada lingkungan terbuka, Damayanti dalam (Setianingsih & Handayani, 2022). *Loose part* terdiri dari 7 macam yaitu, *loose part* bahan alam, *loose part* bahan plastik, *loose part* bahan logam, *loose part* bahan kayu serta bambu, *loose part* benang serta kain, *loose part* kaca serta keramik, *loose part* bekas kemasan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* dapat menjadi suatu pendekatan yang efektif dan menarik dalam suatu pembelajaran.

Media *loose parts* dapat ditemukan pada lingkungan sekitar sehingga *loose parts* dapat menjadi sumber daya pembelajaran yang dapat ditemukan dan

dimanfaatkan dengan mudah oleh guru tanpa mengeluarkan biaya tambahan. Setelah melakukan observasi terdahulu yang berlokasi di TKN Centeh Bandung. TKN Centeh memiliki 5 kelas yang terdiri dari kelas A (Apel dan Ceri), kelas B (Jeruk, Semangka, dan Strawberry). Peneliti mengobservasi pada kelas B, setiap kelas mempunyai media *loose parts* yang tersimpan dengan rapih di dalam wadah. Media *loose parts* dapat digunakan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, saat pembelajaran kelas ini menunjukkan ketertarikan dan antusias yang tinggi ketika pembelajaran matematika menggunakan media *loose parts* dan respon yang positif saat mereka diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan media *loose parts*. Pada pembelajaran matematika di kelas tersebut, media *loose parts* digunakan untuk mempelajari konsep matematika, seperti bilangan, pengukuran, dan penjumlahan. Media *loose parts* membantu anak berinteraksi secara langsung dengan benda konkret, dengan begitu anak dapat memanipulasi, mengelompokkan, dan menghitung, sehingga membantu anak untuk memahami konsep abstrak lebih baik. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Prमितasari & Nurfitriah, 2024) menunjukkan bahwa media *loose part* dapat meningkatkan konsep matematika klasifikasi pada anak usia dini. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Mubarokah, 2021) menyatakan bahwa media loosepart dapat memberikan peningkatan yang baik dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Kasih & Mufliha, 2023) mengenai pra matematika menggunakan media loosepart dapat memberikan perubahan dan peningkatan dalam mengenal angka 1-10. Kesimpulan dari uraian diatas adalah media *loose parts* dapat membantu anak untuk meningkatkan klasifikasi berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna, dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan bilangan.

Hasil penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki perbedaan yaitu, pada penelitian terdahulu media *loose parts* dapat meningkatkan klasifikasi, meningkatkan kemampuan berhitung, dan meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini, sedangkan penelitian ini difokuskan bagaimana penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran dapat membantu

anak untuk memunculkan dan mengembangkan kemampuan matematika bilangan dan geometri pada anak. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan fokus khusus di TKN Centeh, karena media *loose parts* sudah digunakan sejak lama oleh guru sebagai media pembelajaran sampai saat ini masih sering digunakan. Penelitian ini dibuat untuk menggali lebih dalam mengenai penggunaan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang dibuat :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia dini ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini?
3. Bagaimana kemampuan matematika yang muncul pada anak usia dini menggunakan media *loose parts*?
4. Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematis pada anak usia dini.
3. Untuk mengetahui kemampuan matematika yang muncul pada anak menggunakan media *loose parts*.
4. Untuk mengetahui evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah mengenai mengembangkan bentuk geometri pada anak usia dini dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan mengembangkan kemampuan anak usia dini mengenal bentuk geometri.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa menambah pengalaman dan wawasan kepada guru, dalam memberikan rekomendasi mengenai penggunaan media *loose parts* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian berfungsi sebagai pedoman dalam penyusunan laporan penelitian. Pada penulisan skripsi ini, sistematika penulisannya dibagi ke dalam lima bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan: Bab ini mendeskripsikan latar belakang masalah terkait implementasi media *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan matematika pada anak usia dini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka: Bab ini secara garis besar menguraikan teori-teori tentang kemampuan matematika anak usia dini dan media *loose parts*

BAB III Metode Penelitian: Bab ini menyajikan temuan dan hasil pembahasan mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: Bab ini menyajikan hasil temuan lapangan berdasarkan masalah yang ditemui.

BAB V Penutup: Bab ini menyajikan dan mendeskripsikan simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian.