

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung dalam kehidupan sebagai upaya untuk menyeimbangkan kondisi dalam diri dengan kondisi luar diri. Proses penyeimbangan ini merupakan bentuk *survive* yang dilakukan agar diri dapat mengikuti setiap kegiatan yang berlangsung dalam kehidupan (Bahar, 2013). Pendidikan dapat berlangsung di sekolah sebagai institusi pendidikan formal, yang diselenggarakan melalui proses belajar mengajar. Salah satu contoh pendidikan formal yaitu Taman Kanak-kanak. Taman kanak-kanak pada dasarnya merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan formal yang menyelenggarakan program Pendidikan bagi anak usia empat hingga enam tahun (Suwarno, 2009).

Pendidikan merupakan tonggak penting dalam kehidupan manusia, memberikan fondasi yang kokoh untuk pertumbuhan pribadi, sosial, dan ekonomi. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berhasil dalam kehidupan. Dengan akses yang setara terhadap pendidikan, kesenjangan sosial dan ekonomi dapat diatasi, sementara pemahaman yang lebih baik tentang dunia dapat memperkuat toleransi dan kerjasama antarbudaya. Selain itu, pendidikan juga merupakan motor utama untuk pembangunan ekonomi dan sosial suatu negara, memungkinkan pertumbuhan inovasi, produktivitas, dan pembangunan masyarakat yang berkelanjutan (Depdiknas, 2003).

Sekolah dasar merupakan tahapan awal yang krusial dalam pendidikan formal di mana anak-anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang membentuk fondasi bagi perkembangan intelektual dan sosial mereka. Selain itu,

sekolah dasar juga berfungsi sebagai tempat untuk membentuk keterampilan sosial, membiasakan diri dengan disiplin dan struktur, serta membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya dan guru. Melalui pendidikan di sekolah dasar, anak-anak dibekali dengan dasar-dasar yang diperlukan untuk sukses dalam pendidikan lanjutan dan kehidupan sehari-hari mereka (Pidarta, 2007).

Faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi kesulitan dalam berpikir simbolik bisa bervariasi, termasuk faktor genetik yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, lingkungan yang kurang mendukung contohnya rumah yang tidak memiliki buku ataupun mainan edukatif untuk anak, peran orang tua contohnya tidak sering mengajak anak untuk bercerita, dan yang terakhir pengalaman belajar. Selain itu, faktor-faktor seperti kualitas pengajaran, lingkungan belajar, dan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik anak. SD Negeri 96 Palembang adalah salah satu sekolah dasar yang berada dikecamatan seberang ulu II, kota Palembang. SD Negeri 96 Palembang terdapat 8 kelas yaitu kelas I sampai kelas VI yang dibagi masing-masing satu dan dua kelas. Proses pembelajaran di SD N 96 Palembang dilakukan dengan cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kemudian dicatat oleh siswa, terdapat juga diskusi kelompok, serta pengerjaan latihan di sekolah maupun pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran di SD Negeri 96 Palembang terbagi menjadi 12 Mata Pelajaran, diantaranya Pendidikan Agama Islam, PPKN, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, Seni Musik, Seni Tari, Seni Rupa, Seni Teater, PJOK, Bahasa Inggris, dan BTA (Baca Tulis Al-Qur'an). Namun, pada kelas II hanya berfokus pada 8 mata pelajaran saja, yaitu Pendidikan Agama Islam, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Rupa, PJOK, dan Bahasa Inggris. Sistem penilaian yang digunakan di SD N 96 Palembang yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau nilai batas terendah yang ditetapkan

oleh satuan pendidikan sekolah yang menunjukkan bahwa peserta didik mencapai ketuntasan belajar dalam suatu mata pelajaran atau kompetensi dasar. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada SD N 96 Palembang yaitu 70.

Pada dasarnya, perkembangan kognitif merupakan aspek penting dalam pembelajaran seumur hidup. Perkembangan kognitif mengacu pada berbagai perubahan proses berpikir sepanjang siklus hidup anak, mulai dari konsepsi hingga usia 8 tahun. Kemampuan kognitif anak penting bagi perkembangannya karena fungsinya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan mengembangkan pengetahuan berdasarkan objek yang ditangkap panca indera (Sujiono & Yuliani, 2012).

Pada teori perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam buku Paul Suparno (2001) menyatakan bahwa perkembangan kognitif memiliki empat tahapan antara lain tahapan sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahapan pra operasional (2-7 tahun), tahapan operasional konkret (7-11 tahun), tahapan operasional formal (11 tahun-dewasa). Penelitian ini berfokus pada tahap perkembangan operasional konkret yang dikhususkan pada anak usia 7-10 tahun dimana anak SD kelas II rata rata berusia 8-9 tahun. Tahapan operasional konkret yang berlangsung usia 7 sampai 11 tahun terdapat dua sub tahapan, yaitu tahap pemikiran logis dan pemahaman tentang konsep konservasi (jumlah, luas, dan volume).

Tahap operasional konkret ini merupakan tahap lanjutan dari tahap pra operasional, dimana pada tahap sebelumnya anak sudah mulai mengembangkan dan memunculkan penggunaan bahasa untuk bermain, sedangkan tahap pemikiran intuitif yaitu anak memiliki rasa ingin tahu dari semua pertanyaan dan mulai menggunakan penalaran primitif. Sehingga, pada tahapan operasional konkret ini anak sudah mampu dalam kemampuan berpikir simbolik menurut Piaget dalam buku Paul Suparno (2001)

Menurut Piaget dalam (Istiqomah & Maemonah, 2021) pada tahap ketiga perkembangan anak (7 tahun sampai 11 tahun) yaitu tahap operasional konkret dimana anak sudah belajar mengenai simbol, lambang yang ada dilingkungan sekitarnya. Pada tahap ini pula mereka juga mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara logis dan sistematis, yang menjadi dasar untuk pemikiran abstrak di tahap selanjutnya. Kemampuan berpikir simbolik pada anak salah satunya adalah mengenal lambang bilangan atau angka. Kemampuan kognitif dapat ditandai dengan kemampuan berpikir simbolik diantaranya membilang benda, mengenal konsep, mengenal lambang bilangan (Kulsum, 2022).

Untuk menstimulus anak diperlukan berbagai model, metode, pendekatan pembelajaran yang kreatif peran guru dalam merancang pembelajaran sangatlah penting dalam perkembangan anak. Dengan penggunaan media serta pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan kemampuan anak yang mencakup kemampuan kognitif dalam berpikir, mengenal benda disekitarnya, dan mampu memecahkan masalah.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu proses mengenal konsep secara mental tentang suatu objek atau peristiwa tertentu melalui kegiatan walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak berada dihadapan anak secara nyata agar anak akan lebih mudah menemukan solusi untuk memecahkan masalah sehari-hari (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Berpikir simbolik memiliki hubungan dengan kemampuan membayangkan dan mengenali bentuk untuk menyampaikan informasi dalam bentuk simbol, selain itu berpikir simbolik mampu mendeskripsikan sesuatu yang ada di dalam pikiran dan menuangkannya dalam bentuk nyata (Hikmawati, 2022).

Berpikir simbolik berangkat dari pemahaman suatu konsep yang tidak lepas dari suatu gambaran melalui imajinasi, dalam berpikir simbolik sendiri berkaitan dengan

konsep lambang bilangan yang diharapkan dapat memudahkan anak dalam memahami suatu konsep khususnya terkait dengan penyebutan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah sesuatu yang ada. Berpikir simbolik dapat merangsang perkembangan kognitif sehingga dapat mengolah dan menggunakan simbol bilangan dalam kehidupan sehari-hari (Musi, 2017). Piaget (dalam buku Paul Suparno, 2001) juga berpendapat bahwa berpikir simbolik yaitu anak mulai bisa merepresentasikan suatu objek yang tidak hadir melalui mencoret sebuah gambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lain.

Merepresentasikan suatu objek yang tidak hadir juga dapat melalui anak bermain tanah untuk membuat makanan atau anak membayangkan diri mereka menjadi orang lain atau binatang melalui menggambar, menulis, bernyanyi, dan berbicara (Vanderlaan, 2011). Anak mulai meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya dengan cara mengingat dan berpikir mengenai lambang atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf (Mutiah, 2010).

Fenomena terkait kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir simbolik ini merupakan hal yang fundamental dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik untuk saat ini atau di masa depan. Hal ini disebabkan karena hampir seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan berpikir simbolik dalam memecahkan suatu permasalahan, sehingga diperlukannya stimulasi pada anak usia dini. (Umaroh, 2023).

Terdapat indikator pencapaian perkembangan berpikir simbolik menurut (Collins dan Laski, 2019) yaitu Mengidentifikasi lambang huruf beserta bunyinya, kemampuan mengenali rima, mengidentifikasi lambang bilangan, mengetahui kuantitas bilangan, dan membandingkan jumlah bilangan.

Terdapat pula ciri-ciri dari berpikir simbolik menurut Jean Piaget dalam buku Paul Suparno (2001) yaitu mengenal lambang huruf dan bilangan, mampu berhitung dan membaca dan mampu menyusun beberapa benda secara berurut, serta mampu mengelompokkan bilangan.

Pada penelitian ini siswa kelas II yang berada di SD N 96 Palembang berjumlah 28 orang. Berdasarkan hasil asesmen awal yaitu survey yang diberikan oleh peneliti sebanyak sepuluh soal yang membuktikan bahwa terdapat sebelas siswa yang nilainya masih rendah dan masih dibawah KKM dengan KKM yang ditetapkan sekolah mulai dari 70% untuk kategori baik, yang diberikan langsung oleh walikelas yaitu AZH dengan nilai 30, ADH dengan nilai 40, ARP dengan nilai 60, MFP dengan nilai 10, MF dengan nilai 60, MA dengan nilai 40, MZAF dengan nilai 50, NA dengan nilai 60, R dengan nilai 40, SMZ dengan nilai 60, dan ZA dengan nilai 60.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 96 Palembang terdapat fenomena pertama berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu mengenal lambang bilangan dan huruf beserta bunyinya. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru yang berinisial SA (*personal communication*, 23 Juli 2025). Beliau menyatakan bahwa beberapa siswa kelas II masih ada yang belum dapat mengenal lambang bilangan dan huruf, contohnya masih banyak siswa yang kesulitan dalam menuliskan bilangan berbentuk kalimat. Namun sebagian juga telah mampu mengidentifikasi lambang huruf beserta bunyinya. Hal tersebut didukung berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 24 Juli 2025, ditemukan bahwa beberapa anak yang masih membutuhkan arahan dalam penulisan kalimat berdasarkan bilangan. Hal ini menunjukkan jelas bahwa sebagian siswa kelas II mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan lambang huruf.

Hal tersebut didukung berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 24 Juli 2025 pada proses pembelajaran anak kelas II, ditemukan bahwa ada beberapa anak yang masih membutuhkan arahan dalam menuliskan lambang bilangan dan huruf, mengurutkan bilangan acak, membandingkan bilangan, berhitung penjumlahan dan pengurangan, serta menulis kata sesuai dengan jumlah bilangan. Hal ini menunjukkan dengan jelas bahwa sebagian siswa kelas II mengalami kesulitan dalam kemampuan berpikir simbolik.

Fenomena kedua berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan Observasi peneliti terhadap siswa berinisial MFP, siswa menyatakan bahwa ia masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, contohnya ia belum mampu mengenal serta mengurutkan bilangan secara acak (2-3-1-4-8). Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD Negeri 96 Palembang

Fenomena ketiga berdasarkan ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu membandingkan jumlah bilangan. Berdasarkan hasil Observasi pada siswa berinisial R bahwa dia yang kesulitan dalam membandingkan bilangan yang memiliki jumlah lebih besar dan lebih kecil. Contohnya R masih kesulitan membandingkan bilangan 20 dengan 25. Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Fenomena keempat berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu mampu menyusun bilangan berdasarkan jumlah. Berdasarkan observasi pada siswa berinisial ASZ, dia menyatakan bahwa ia masih kesulitan dalam menyusun bilangan yang acak menjadi berderet.. Contohnya mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke

yang terbesar (14-10-7-21). Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Fenomena kelima berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu mampu menggunakan simbol. Berdasarkan observasi pada siswa berinsial ADH, ia menyatakan bahwa masih kesusahan dalam menyusun kata dari bentuk bilangan, contohnya disaat guru memberikan soal tuliskan kata sesuai bilangan, dia akan kesulitan dalam mencari huruf dalam menyusun kata tersebut (angka 26 dituliskan ‘dua enam’). Fenomena ini didukung berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Fenomena keenam berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu mampu berhitung dan membaca. Berdasarkan observasi pada siswa berinisial ZA, ia menyatakan bahwa kesulitan dalam berhitung dan juga membaca terutama pada berhitung tambahan, contohnya saat guru memberikan soal menghitung jumlah benda dia masih membutuhkan arahan dari guru dalam menghitung soal tersebut. Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Fenomena ketujuh berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan observasi peneliti terhadap siswa berinisial MA, siswa menyatakan bahwa ia masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, contohnya ia belum mampu menuliskan dan mengurutkan bilangan secara acak (11-15-10-16-5, serta menuliskan angka 6 dengan terbalik). Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Fenomena kedelapan berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu mampu menyusun beberapa benda secara berderet. Berdasarkan observasi terhadap siswa berinisial MAH, dia menyatakan bahwa ia masih kesulitan dalam mengurutkan huruf atau bilangan acak menjadi berderet dari yang terkecil ataupun terbesar (20-8-13-9-10). Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Fenomena kesembilan berdasarkan ciri-ciri kemampuan berpikir simbolik yaitu mampu berhitung dan membaca. Berdasarkan observasi pada siswa berinisial NA, ia menyatakan bahwa kesulitan dalam berhitung dan juga membaca, contohnya apabila guru memberikan soal dia masih membutuhkan arahan dari guru dalam menghitung soal tersebut. Fenomena ini didukung berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 24 Juli 2025 pada pukul 08.30 pagi WIB di ruang kelas II SD N 96 Palembang.

Media pembelajaran yang tepat penting dalam menunjang pembelajaran pada peserta didik (Wulandari, 2023). Media *loose parts* bermanfaat untuk anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan kemampuan konsep penjumlahan saat anak menghitung jumlah bahan *loose parts* yang digunakan (Lismayani, 2023). *Loose parts* adalah media belajar yang dapat memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi, memanipulasi dan mengeksplorasi imajinasi secara kritis karena dapat diolah sesuai bentuk dari ide yang dipikirkan anak (Dyah, 2021). Komponen *loose parts* termasuk bahan bekas yang tidak terpakai dan dapat ditemukan dilingkungan sekitar, bahan bekas yang menjadi salah satu komponen *loose parts* dapat berupa karton bekas, plastik, kaleng minuman (Hajerah, 2019).

Media *loose parts* menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemui di lingkungan sekitar sehingga memiliki nilai ekonomis untuk menggunakannya dalam

pembelajaran. *Loose parts* memiliki 7 komponen (1) Bahan alam, merupakan bahan yang dekat dan mudah ditemukan. Seperti ranting, daun, biji-bijian, tanah, batu-batuan, serbuk kayu, bambu, pasir dan lumpur. (2) Kayu, bahan ini berupa balok, papan, potongan kayu, kepingan *puzzle*, kursi dan meja. (3) Plastik, bahan ini berupa botol plastik, sedotan, tutup botol, manik-manik, sendok plastik dan gelas plastic. (4) Logam, dalam hal ini bahan logam yang aman digunakan anak seperti sendok, garpu, uang koin, kunci, kaleng dan magnet. (5) Keramik, bahan ini dapat berupa botol kaca, kelereng, manik-manik dan ubin. (6) Pabrik, bahan ini berupa benang, kain, tali, karet dan kapas. (7) Kemasan atau bekas, bahan ini yang dapat digunakan dalam bentuk bungkus makanan, gulungan tisu, gulungan benang, karton wadah alas telur, kotak sereal dan semua kardus atau karton bekas (Anita Damayanti, 2020).

Menurut Piaget, anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak bukanlah objek pasif dalam menerima pengetahuan, anak sangat aktif dalam membangun pengetahuannya. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya mereka terus memperbaiki struktur mental yang dimilikinya sehingga tercipta struktur mental yang kompleks. Media *Loose Parts* dapat memberikan pengaruh atau dampak terhadap perkembangan kognitif anak, karena anak-anak berkreasi menggunakan media yang ada disekitar anak (lingkungan) sesuai dengan ide-ide yang ada dalam pemikiran mereka sehingga mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dimanapun mereka berada.

Terdapat beberapa penelitian yang secara khusus membahas Kemampuan Simbolik pada Anak, belum banyak penelitian yang menggunakan media *Loose Parts*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menyelidiki pengaruh media *Loose Parts* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada siswa Kelas II SD Negeri 96 Palembang.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Loose Parts* terhadap kemampuan berpikir simbolik siswa Kelas II SD Negeri 96 Palembang.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan terhadap ilmu psikologi khususnya psikologi pendidikan. Dapat memberikan sumbangsih ilmiah dalam ilmu psikologi dengan menggunakan metode eksperimen dalam meneliti kemampuan berpikir geometri anak. Diharapkan juga dapat menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya dalam permasalahan yang sama sekaligus menyempurnakan hasil riset terbaru yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi SD Negeri 96 Palembang untuk bisa mengetahui lebih dalam tentang media pembelajaran *Loose Parts*, agar guru-guru SD Negeri 96 Palembang bisa menerapkan kepada anak-anak dalam kegiatan belajar.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang media pembelajaran loose parts dan menjadi pandangan bagi guru bahwa media pembelajaran dapat dikreasikan agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya agar dapat lebih dikembangkan dengan variabel-variabel yang mempengaruhi Kemampuan berpikir simbolik yang relevan dengan bidang keilmuan Psikologi.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan penjelasan yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan penelitian yang dikaji dengan peneliti sebelumnya, meskipun memiliki karakteristik yang relatif sama dalam tema yang dikaji tetapi terdapat perbedaan dalam hal kriteria subjek, jumlah serta posisi variabel penelitian dan metode analisis yang digunakan. Penelitian yang akan dilakukan mengenai “Pengaruh media *Loose Parts* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada siswa Kelas II SD Negeri 96 Palembang”.

Penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik juga pernah dilakukan oleh (Elis, 2023) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik melalui metode Loose Part pada siswa kelompok A. Penelitian ini dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok A meningkatkan keterampilan berpikir simbolik melalui metode Loose Part dari hasil pembelajaran selama 5 hari dan sekitar 10 anak dapat melakukan aktivitas berpikir simbolik dan dapat mengkoordinasikan otot tangan dan mata melalui berbagai permainan yang dapat melatih berpikir simbolik.

Penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik juga pernah dilakukan oleh (Sitti Ayu Wahida, 2024) dengan judul Pengembangan Pendekatan Steam Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan keterampilan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, penelitian ini dilakukan dengan metode analisis kualitatif menggunakan pendekatan Research & Development (R&D). Hasil dari Penelitian Tingkat keefektifan pembelajaran pendekatan STEAM berbasis *loose parts* pada anak usia dini dari hasil

evaluasi dapat disimpulkan bahwa PSBL memenuhi syarat Efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk pendekatan STEAM berbasis *loose parts* valid dan praktis dalam keterampilan berpikir simbolik anak.

Penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik juga pernah dilakukan oleh (Eka Kusuma Wardani, 2022) dengan judul Permainan Edukasi Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan media yang berbeda yaitu menggunakan Media setatak angka. Metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini berkembang sesuai harapan dimana pelaksanaan permainan setatak angka dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak.

Penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik juga pernah dilakukan oleh (Ani Bodedarsyah, 2019) dengan judul penelitian Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia ini kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini penggunaan media pembelajaran lesung angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Penelitian mengenai media *Loose Parts* juga pernah dilakukan oleh (Aina & Hibana, 2024) dengan judul “*Early Childhood Symbolic Thinking Skills through Loose Part-Based Busy Jar Learning Media*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasi konten dari berbagai sumber informasi terkait kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini dan penggunaan busy jar berbasis loose part sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media Busy Jar berbasis loose part memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Fleksibilitas loose part memungkinkan anak untuk

memanipulasinya dengan berbagai cara, sehingga memberikan kebebasan bagi anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya secara unik. Anak tidak hanya melihat objek sebagai benda fisik tetapi juga sebagai alat untuk merepresentasikan konsep dan ide yang lebih abstrak.

Penelitian mengenai media Loose part juga pernah dilakukan oleh (Nta & Jhoni, 2021) dengan judul "*The Effect of Loose Parts Media on Early Childhood Naturalist Intelligence*". Penelitian ini menggunakan Metode penelitian berupa pendekatan kuantitatif dengan jenis metode quasi eksperimen. Metode ini dipilih untuk melihat dan membuktikan penelitian sebelumnya tentang pengaruh media loose parts terhadap kecerdasan naturalis anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis anak usia dini dapat dikembangkan dengan menggunakan media loose parts berbahan alami. Pendidik anak usia dini perlu menyadari bahwa kegiatan pembelajaran dengan media loose parts berbahan alami dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kecerdasan naturalis anak usia dini.

Penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik juga pernah dilakukan oleh (Fatmi Ramlah, 2023) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasaan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. Pendekatan kuantitatif dengan tiga variabel penelitian yaitu variabel X (media flash card), Variabel Y1 (kemampuan berpikir simbolik), variabel Y2 (kecerdasan linguistik).

Universitas Bina
Dharma

