



## Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

<sup>1</sup> Ahmad Ridwan, <sup>2</sup> Nurul Azian, <sup>3</sup> Fenny Faniati

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, Jambi, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

#### Artikel Histori:

**Diterima :**

07/07/2022

**Direvisi :**

28/07/2022

**Diterbitkan:**

31/07/2022

#### Keywords:

*Loose Part*

*Media,*

*Fine Motor,*

*Early Childhood*

#### Kata Kunci:

*Media Loose*

*Part,*

*Motorik Halus,*

*Anak Usia Dini*

#### DOI:

[https://doi.org/](https://doi.org/10.46963/mas)

[/10.46963/mas](https://doi.org/10.46963/mas)

[h.v5i02.562](https://doi.org/10.46963/mas)

#### Korespondensi

##### Penulis:

Nurul Azian

[aziannurul91@g](mailto:aziannurul91@gmail.com)

[mail.com](mailto:aziannurul91@gmail.com)

**ABSTRACT:** The interest of a child in the learning process becomes an important factor that the teacher must pay attention to. The child's disinterest in the learning process results in the child's development, especially the child's motor, being hampered. This study, in accordance, aims to realize the use of loose part media to improve the fine motor skills of children aged 5-6 years in group B of Pembina State Kindergarten, Tembilahan. This research uses a qualitative approach, where data was collected by using structured interview techniques and documentation. The informants in this study were the class teacher and the accompanying teacher. The data were analyzed using Miles and Huberman model data triangulation. The results showed that the media loose part was always used in the learning process. This is due to its flexibility in every lesson, its ease of use in games, and its liking to the child. In addition, this also gives freedom to children to put their idea, creativity, and imagination into the activity.

**ABSTRAK:** Ketertarikan anak dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting yang guru harus perhatikan. Ketidak-tertarikan anak pada proses pembelajaran mengakibatkan perkembangan anak, terutama motorik anak, terhambat. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun pada Kelompok B TK Negeri Pembina, Tembilahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas dan guru pendamping. Data dianalisis dengan menggunakan triangulasi data model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose part* selalu digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keluesannya dalam setiap pelajaran, kemudahannya dalam menggunakannya dalam permainan, dan disenangi oleh anak. Selain itu, media *loose part* ini juga memberikan kebebasan kepada anak untuk menuangkan ide, kreativitas, dan imajinasinya ke dalam kegiatan.

#### Cara mensitasi artikel:

Ridwan, A., Azian, N., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(02), 105-118. <https://doi.org/10.46963/mas.v5i02.562>

## **PENDAHULUAN**

Taman Kanak-kanak merupakan sebuah lembaga untuk anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun, yang ditujukan ialah proses pembelajaran supaya anak bisa sejak dini mengembangkan potensinya, dan perkembangan anak terjadi secara wajar sebagai seorang anak (Wardani, 2013). Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan dasar dan strategis untuk membangun sumber daya manusia. Sesuai pasal 28 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan Anak Usia Dini telah ditempatkan sejajar dengan pendidikan lainnya (Sutarman & Asih, 2016).

Media *Loose Part* merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, untuk cara memainkannya sesuai keinginan anak (Syafi'i & Dianah, 2021). Media *loose part* mengundang kreativitas anak karena anak bisa berkreasi tanpa batas saat memainkannya dalam aktifitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia (2020) menyatakan bahwa media *loose part* dapat bisa digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek-aspek perkembangan anak, seperti dalam hal memecahkan masalah sederhana, dan mengembangkan kreativitas, meningkatkan daya konsentrasi. Selain itu mereka menambahkan, ia juga dapat digunakan untuk mestimulus motorik halus dan motorik kasar anak, mengembangkan keterampilan sains permulaan anak, mengembangkan bahasa atau literasi anak, perkemangan seni, juga bisa mengembangkan logika berpikir matematika anak dan lain sebagainya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 bahwa ada 6 aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini yaitu aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional dan aspek seni. Aspek yang harus diberi stimulasi secara terus menerus salah satunya adalah aspek kognitif dan fisik-motorik (Putri, Khasanah, & Kusumaningtyas, 2019).

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa *loose part* adalah media pembelajaran berupa benda lepas yang dapat dipindahkan, dibawa, manipulatif, dirancang ulang, dipisahkan dan dapat disatukan kembali dengan berbagai cara. Media ini juga mudah untuk didapatkan serta tidak ada habisnya karena media ini bisa digunakan sesuai dengan tema dan

metode pembelajaran apapun. Selain itu, media ini juga dapat dimainkan anak sesuai ide, imajinasi, keinginan, dan kreativitasnya.

Beberapa kesenjangan yang terjadi dalam dunia pendidikan anak usia dini di Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau di antaranya adalah lembaga PAUD belum mampu menyediakan dan belum menggunakan alat permainan edukatif seperti media *loose part* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan biaya yang dimiliki oleh lembaga untuk membeli sejumlah alat permainan edukatif. Sehingga, beberapa aspek perkembangan anak terhambat, terutama aspek fisik-motorik. Selain itu, hal ini juga menyebabkan proses pembelajaran terasa kaku dan hanya terpaku pada guru.

Keterbatasan kemampuan lembaga untuk menyediakan alat permainan edukatif menyebabkan anak tidak dapat mengeksplorasi ide dan tidak dapat mengembangkan kreativitasnya. Sehingga pada aspek motorik anak belum dapat berkembang dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menyajikan uraian terkait penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun”.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana hasil penelitiannya disajikan dalam bentuk narasi singkat dan jelas (Baidowi, 2020). Fokus penelitian ini ialah penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun TK Negeri Pembina, Tembilahan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur dan dokumentasi.

Sejumlah pertanyaan disampaikan kepada guru TK Negeri Pembina, Tembilahan dalam wawancara bertujuan untuk mendapatkan data terkait penggunaan media *loose part* untuk meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun (Suharni, 2019). Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data dan informasi yang tidak terangkum dalam daftar pertanyaan pada wawancara (Bustami, Murniati, & Harun, 2012). Data yang diperoleh melalui teknik wawancara terstruktur dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan triangulasi data Model Miles dan Huberman, meliputi (Rijali, 2018): pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Loose part* merupakan alat permainan yang bisa di pindahkan dari satu tempat ketempat lainnya dan dapat dimanipulasi, selain itu anak dapat menentukan sendiri cara-cara dalam penggunaannya (Syafi'i & Dianah, 2021). Oleh karena itu maka penggunaan media *loose part* merupakan pemilihan media yang tepat bagi anak usia dini yang selaras dengan karakteristik anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Simon Nicholson dalam Mastuinda, Zulkifli, dan Febrialismanto (2020) bahwa *loose parts* selaras dengan kebutuhan anak dalam melatih keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi.

*Loose parts* merupakan suatu istilah yang ditemukan oleh arsitek Simon Nicholson, dimana ia mempertimbangkan secara detail akan objek serta lingkungan yang menjadi sebuah koneksi. Ia menyakini bahwa setiap anak memiliki pemikiran yang kreatif dan lingkungan akan memberdayakan kreativitas yang dimiliki anak (Nugraheni, 2019). Artinya bahwa media *loose part* memberikan stimulasi pada keterampilan anak yang akan menjadi sebuah pondasi yang kokoh bagi anak dalam melakukan aktivitas-aktivitas kehidupannya kelak ketika dewasa.

Teori *loose parts* ini pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 yang memberikan kesempatan pada anak dalam mengekspresikan kreativitas-kreativitasnya dengan menggunakan material yang dapat dimanipulasi, diubah, dan dibuat sendiri (Siskawati & Herawati, 2021). Sehingga akan mempermudah dalam penyediaan alat permainan yang sesuai dengan keinginan anak.

Macam-macam bahan yang dapat dijadikan untuk media belajar mengajar anak usia dini dengan teori *loose part* yakni: (a) bahan dasar alam, (b) bahan plastik, (c) bahan logam, (d) bahan kayu dan bamboo, (e) bahan kaca dan keramik, (f) bahan benang dan kain, dan (g) bahan bekas kemasan (Imamah & Muqowim, 2020). Bahan-bahan tersebut dapat digunakan sebagai media *loose part* yang berfungsi untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Melalui media ini dalam permainan, terjadi koordinasi jari-jermari dengan tangan untuk memindahkan satu persatu dari media *loose part*.

Permainan yang baik dimunculkan dari hal-hal yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan berbagai cara serta pada berbagai tingkatan. Lingkungan yang mencakup *loose part* akan memberikan stimulasi yang besar bagi anak serta melibatkan dibandingkan

permainan yang statis. Dimana sebuah lingkungan bermain perlu mensosialisasikan serta mendukung sebuah permainan yang imajinatif dengan disediakan *loose part* dan cara yang tidak mengarahkan peluang dan cara bermain, akan tetapi memberikan anak-anak untuk mengembangkan idenya sendiri selain itu dapat menjelajahi dunia anak (Syafi'i & Dianah, 2021). Piaget menjelaskan bahwa kemajuan dari berbagai alat bermain dan permainan bangunan akan mengkoordinasikan perkembangan motorik halus anak, serta secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit, yang memberikan sebuah hasil karya yang nyata (Syafi'i & Dianah, 2021). Sehingga dengan penggunaan media *loose part* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang dapat menstimulasi pada perkembangan motorik halus anak usia dini.

Manfaat dari penggunaan media *loose parts* (Damayanti, Rahmatunnisa, & Rahmawati, 2020) diantaranya: (a) meningkatkan tingkat permainan yang kreatif serta imajinatif, (b) meningkatkan sikap yang kooperatif serta sosialisasi, (c) anak akan lebih aktif secara fisik, (d) mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi yakni ketika dilakukan pada ruang terbuka. Dengan demikian, penggunaan media *loose part* akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan koordinasi kerja antara kerja mata tangan dan kaki serta fikiran secara bersamaan. Sehingga jika dilakukan secara terus menerus oleh anak akan memberikan ketajaman pemikiran serta otot-otot yang terlatih. Hal ini tentu akan sangat bermanfaat bagi anak usia dini, dimana aspek-aspek perkembangan anak pada masa perkembangan anak usia dini sangat memerlukan rangsangan yang baik dan/ atau melalui media yang tepat, terutama aspek motorik halus anak.

Media *loose parts* memberikan stimulasi pada perkembangan pola pikir anak yang berbeda-beda serta unik, dimana *loose part* tidak terdapat sebuah aturan yang terikat dalam penggunaannya, kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas serta dapat terus dieksplorasi oleh anak. Bahan yang mudah untuk ditemukan, serta dapat memberikan sebuah stimulasi pada perkembangan anak dalam melatih berbagai potensi berfikir anak. Selain itu media *loose part* ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan sendiri apa yang ingin anak buat dari media tersebut serta bahan-bahan apa saja yang anak perlukan dalam permainan.

*Loose parts* tidak hanya menstimulasi pada perkembangan anak, akan tetapi membantu dalam menghubungkan anak dengan lingkungan.

Permainan dirancang kepada suatu tujuan khusus, serta dapat anak gunakan dengan satu cara atau lebih. Sebagian anak yang membawa skeranjang permainan yang dimilikinya cenderung akan memainkan permainan yang telah dibawanya seperti mobil, maka anak akan bermain dengan menjalankan mobil tersebut. Berbeda ketika anak bermain dengan benda-benda yang disediakan dari alam terbuka, dimana alat permainan ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan sesuai dengan imajinasinya terhadap benda yang dirinya ambil (Nurjanah, 2020). Dengan begitu maka akan menjadikan sebuah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak usia dini dimana anak dapat mengeksplorasi berbagai ide-ide dan imajinasinya sendiri.

Media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi yang dapat anak raba secara langsung (Damayanti, Rahmatunnisa, & Rahmawati, 2020), yaitu:

1. bahan alam – yaitu berbagai benda yang ada di alam ini, seperti batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan lain-lain;
2. bahan plastic – yaitu bahan-bahan yang tersedia dari plastic, seperti sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa, selang, ember, corong dan sebagainya;
3. logam – yaitu segala benda yang terbuat dari logam, diantaranya kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, plat mobil, kunci dan sebagainya;
4. kayu dan bambu – yakni kayu serta bambu yang sudah tidak digunakan lagi, seperti seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya;
5. benang dan kain – yakni benda yang terbuat dari sutera, seperti kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya;
6. kaca dan keramik – yaitu bahan yang terbuat dari kaca dan keramik, seperti botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya;
7. bekas kemasan – yaitu barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan, seperti kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

Menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi serta memunculkan ide-ide yang anak miliki, selain itu bahan-bahan ini sangat

mudah untuk ditemukan diberbagai tempat. Permainan ini juga akan menstimulasi pada perkembangan motorik halus anak, dimana anak anak melakukan gerakan-gerakan yang melatih pada motorik halus anak.

Motorik merupakan setiap gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah bentuk dari kematangan dan pengendalian pada gerak tubuh. Perkembangan motorik diartikan sebuah perubahan pada gerak dan perilaku yang menunjukkan terjadinya sebuah interaksi pada kematangan manusia (Masruroh & Khulusinniyah, 2019). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan motorik merupakan suatu perubahan pada fisik manusia dengan ditunjukkan pada gerakan-gerakan yang dapat dilakukan yang menunjukkan terjadinya sebuah perkembangan pada motorik kasar dan motorik halus.

Perkembangan motorik halus merupakan sebuah kemampuan yang baik dalam mengkoordinasikan pada gerak tubuh dengan melibatkan otot-otot dan syaraf kecil. Pada otot dan syaraf ini yang akan menjadikan anak mampu melakukan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain sebagainya (Suyadi, 2010). Dengan gerakan-gerakan meremas tersebut akan bermanfaat nantinya pada saat anak sudah mulai belajar menggunakan pensil.

Perkembangan motorik berkaitan secara kuat pada perkembangan pusat motorik di otak. Dengan berkembangnya keterampilan motorik akan memberikan kematangan pada syaraf dan otot. Oleh sebab itu, semua gerakan yang dilakukan anak sekecil apa pun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Sujiono, 2014). Maka sangat perlu diberikan latihan-latihan yang dapat memberikan stimulasi pada motorik halus anak yang secara sederhana terkoordinasi dengan motorik otak anak. Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus (Fatmawati, 2020). Santrock menyatakan Perkembangan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya (Fauziddin, 2017).

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Negeri Pembina Tembilihan, dapat peneliti simpulkan bahwa media

## Analisis Penggunaan Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

*loose part* selalu digunakan pada proses pembelajaran atau permainan di dalam kelas. Anak-anak menyukai permainan dan pembelajaran yang menggunakan media *loose part* ini karena anak diberi kebebasan dalam menciptakan bentuk sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak.

Sementara itu, media *loose part* yang digunakan di TK ini berupa bahan-bahan bekas seperti botol-botol bekas, tutup botol, stik es krim, bekas tempat telur, biji durian, tempat tisu basah, tempat bedak, toples bekas permen, cangkir air buah atau bekas gelas mineral, penjepit pakaian, dan bahan-bahan bekas lainnya. Media *loose part* di TK Negeri Pembina Tembilahan ini juga berupa bahan-bahan alam seperti batu-batuan kecil (kerikil), kulit kerang, dan pasir.



Gambar 1. Media *Loose Part*

Media *loose part* ini digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang diterapkan pada hari tersebut. Misal, tema pembelajaran yang digunakan adalah “pantai”. Maka media *loose part* yang dapat digunakan ialah berupa kulit kerang dan karton wadah telur untuk anak bermain congklak (permainan tradisional). Melalui permainan congklak, motorik halus anak akan berkembang saat anak menggenggam dan memindahkan kulit kerang ke lubang wadah tempat telur. Selain itu, pasir dan batu juga dapat digunakan pada tema tersebut. Pasir digunakan anak untuk menulis kata “pantai” sebagaimana guru sudah contohkan pada papan tulis. Saat anak menulis kata “pantai” maka motorik halus anak juga berkembang karena anak meniru bentuk tulisan yang guru contohkan, dan anak belajar menulis kata “pantai”.



Gambar 2. Anak Bermain Congklak Menggunakan Media *Loose Part* (Kulit Kerang dan Karton Wadah Telur)



Gambar 3. Anak Menulis Kata "Pantai" di Pasir (Media *Loose Part*)

Batu digunakan untuk anak bermain dan belajar berhitung, cara bermain dan berhitungnya seperti guru menyiapkan kartu angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 kemudian anak akan memilih kartu angka lalu anak menyusun pola angka dengan batu sesuai kartu angka yang dipilih. Saat anak menyusun batu untuk menyesuaikan dengan angka yang dipilih motorik anak juga berkembang karena anak menggenggam batu lalu menyusunnya sesuai pola gambar kartu angka. Selain batu juga bisa diganti dengan media *loose part* lain yang ada di kelas tersebut seperti biji-bijian, adapun biji-bijian yang disediakan di TK Negeri Pembina Tembilahan ini ialah biji rambutan dan biji durian.



Gambar 4. Anak Belajar Berhitung dengan Media *Loose Part* (Biji Durian dan Biji Rambutan)

Hasil wawancara kepada guru kelompok B menyatakan bahwa penggunaan media *loose part* ini digunakan pada semua tema pembelajaran, karena media *loose part* ini bahan-bahan yang bisa digunakan berulang kali, dan penggunaannya sangat fleksibel sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, anak lebih antusias dalam bermain dan belajar karena anak dapat berkreasi atau menuangkan ide melalui media *loose part* tersebut. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut terjadi koordinasi gerakan tubuh khususnya gerakan tangan yang biasa disebut motorik halus. Sehingga, media ini sangat diyakini mampu meningkatkan kemampuan motorik anak khususnya motorik halus anak.

Saat anak bermain dengan potongan lepas, anak bisa bermain dengan potongan lepas sesuai keinginannya. Anak-anak dengan mudah memindahkan benda-benda yang mereka tempatkan di satu tempat sebagai komponen bentuk tertentu. Permainan dengan menggunakan media ini dapat melatih siswa untuk mengenal simbol angka yang lucu. Selain mengenalkan simbol angka, juga dapat melatih anak mengenal benda ciptaan Allah SWT, melatih kesabaran, berbagi dengan teman. Permainan multimedia longgar sangat mudah diterapkan oleh pendidik bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal konsep numerik (Witri, Sulistiani, & Dewi, 2020).

Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau bagian tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kedua keterampilan tersebut sangat penting bagi anak untuk berkembang secara optimal. Keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulatif seperti menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola serta bermain dengan benda atau mainan (Fatmawati, 2020).

Teori yang menjelaskan secara detail tentang sistematika motorik anak adalah *Dynamic System Theory* yang dikembangkan Thelen dan Whiteneyerr. Teori tersebut mengungkapkan bahwa untuk membangun kemampuan motorik anak harus memersepsikan sesuatu di lingkungannya yang memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu dan menggunakan persepsi mereka tersebut untuk bergerak. Kemampuan motorik merepresentasikan keinginan anak. Selain berkaitan erat dengan fisik dan intelektual anak, kemampuan motorik pun berhubungan dengan aspek psikologis anak (Fatmawati, 2020).

Perkembangan motorik halus anak usia dini lebih ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal yang berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang sesuatu objek dengan menggunakan jari tangan dimana keterampilan motorik halus memerlukan koordinasi mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik yang dapat berguna untuk perkembangan selanjutnya (Astini, Nurhasanah, & Suarta, 2017).

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose part* merupakan media yang selalu digunakan oleh guru kelompok B TK Negeri Pembina Tembilaan dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini disebabkan oleh keluesannya dalam setiap pelajaran, dan kemudahannya dalam menggunakannya dalam permainan, dan disenangi oleh anak. Selain itu, media *loose part* ini juga memberikan kebebasan kepada anak untuk menuangkan ide, kreativitas, dan imajinasinya ke dalam kegiatan melalui media tersebut. Media *loose part* yang guru gunakan dalam proses pembelajaran di antaranya adalah terbuat dari botol bekas, tutup botol, stik eskrim, bekas tempat telur, biji durian, tempat tisu basah, tempat bedak, toples bekas permen, cangkir air buah atau bekas gelas mineral, penjepit pakaian, dan bahan-bahan bekas lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astini, B. N., Nurhasanah, & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31-40. doi:<https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Baidowi, A. (2020). Implementasi Fungsi Manajemen pada Pengelolaan Program Bantuan Operasional PAUD di Masa Pandemi Covid-19. *Genius*, 1(2), 141-157. doi:<https://doi.org/10.35719/gns.v1i2.23>
- Bustami, Murniati, & Harun, C. Z. (2012). Manajemen Pendidikan PAUD Al-Fath Sabang. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 1(2), 1-12. Retrieved from <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JAP/article/view/2463>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90. doi:<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children*

- Advisory Research and Education*), 5(1), 1-10. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/3959>
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan Loose Part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(2), 263-278.
- Masruroh, F., & Khulusinniyah. (2019). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Bermain. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 3(2), 171-182. doi:10.35316/edupedia.v3i2.253
- Mastuinda, Zulkifli, & Febrialismanto. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 90-96. doi:<https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM berbasis Loose Parts pada PAUD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 512-518). Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Retrieved from <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>
- Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education: Research & Learning in Faculty of Education*, 2(1), 224-230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEAM berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19-31. <https://doi.org/10.33061/jai.v5i1.3672>
- Putri, M. D., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). *Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ahadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. doi:10.18592/alhadharah.v17i33.2374
- Siskawati, & Herawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41-47. doi:10.32832/jpls.v15i1.4629
- Suharni. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini pada PAUD Bintang Rabbani Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 1-5. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.1-5>
- Sujiono, B. (2014). *Hakikat Perkembangan Motorik Anak*. Modul PGTK2302: Modul PGTK2302.
- Sutarman, M., & Asih. (2016). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran Steam pada Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Wardani, V. P. (2013). *Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Witri, R. I., Sulistiani, I. R., & Dewi, M. S. (2020). Penerapan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di RA Bina Amanah. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 216-222. Retrieved from <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/8007>

Halaman ini dibiarkan kosong