

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA  
4-5 TAHUN DENGAN MEDIA *LOOSE PARTS* DI TK  
KREATIF AISYIYYAH BUSTANUL ATHFAL JONO TANON  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam  
bidang Pendidikan



Oleh :

**Ema Zulfika Putri**

**NIM : 193131080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Ema Zulfika Putri

NIM : 193131080

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan sepenuhnya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri :

Nama : Ema Zulfika Putri

NIM : 193131080

Judul : "Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun dengan Media Loose Parts di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon Tahun Ajaran 2022/2023".

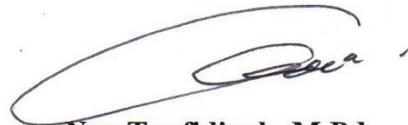
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada siding munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Surakarta, 12 Juni 2023

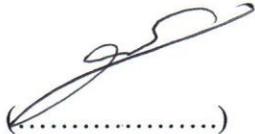
Pembimbing



**Nur Tanfidiyah, M.Pd.**  
**NIP. 19941110 201903 2 025**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun dengan Media Loose Parts Di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono yang disusun oleh Ema Zulfika Putri telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2	Nur Tanfidiyah, M.Pd.	
Merangkap Sekretaris	NIP. 19941110 201903 2 025	
Penguji 1	Tri Utami, M.Pd.I	
Merangkap Ketua	NIP. 19920108 201903 2 024	
Penguji Utama	Drs. Subandji, M.Ag.	
	NIP. 19610102 199803 1 001	

Surakarta, 26 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



**Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.**

**NIP. 19640302 199603 1 001**

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan karunia-Nya kepada hambanya, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada orang tua saya, Bapak Hariyanto, Ibu Tukini dan adik saya Guinandra Luthfan yang telah memberikan banyak dukungan kepada saya.
2. Semua anggota keluarga yang saya sayangi.
3. Teman-teman PIAUD C Angkatan 2019 yang telah memberikan inspirasi, dukungan dan mendo'akan saya.
4. Sahabat saya, Salma Nur, Agnes Sandra, Tian Rahayu, Yu'dzim Siarilah dan Siviana Devi yang telah mendo'akan dan menemani sampai detik ini.
5. Dosen pembimbing saya Ibu Nur Tanfidiyah, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

## MOTTO

أَيَحْسَبُ الْإِنْسَانُ أَنْ نَجْمَعَ عِظَامَهُ ۚ بَلَىٰ قَدَرِينَا ۚ بَلَىٰ ۗ أَلَمْ نَسْوَءِ بَنَانَهُ ۚ

Artinya: Apakah manusia mengira, bahwa Kami tidak akan mengumpulkan (kembali) tulang belulanginya? Bukan demikian, sebenarnya Kami Kuasa menyusun (kembali) jari-jemarinya dengan sempurna.

**(QS. AlQiamah ayat 3-4).**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ema Zulfika Putri  
NIM : 193131080  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun dengan Media loose Parts di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon Tahun Ajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 20 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Ema Zulfika Putri

NIM. 193131080

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Implementasi “Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Media *Loose Parts* Di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon“. Sholawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kami Rasulullah Muhammad SAW. Penulis skripsi ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag, M.Pd selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar FIT UIN.
4. Tri Utami, M.Pd.I., selaku koordinator program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FIT UIN Raden Mas Said Surakarta.
5. Nur Tanfidiyah, M.Pd. selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap dosen PIAUD dan segenap dosen pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan banyak pengalaman, pengetahuan serta ilmu yang bermanfaat.

7. Kepala TK dan Guru TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon yang telah berkenan dan bersedia memberikan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 05 Juni 2023

Ema Zulfika Putri

193131080

## ABSTRAK

Ema Zulfika Putri 193131080, *Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Media Loose Parts Di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono*, Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta Mei 2023.

Pembimbing : Nur Tanfidiyah, M.Pd

Kata Kunci : *Loose Parts*, Motorik Halus, Anak Usia Dini

Pentingnya pengembangan motorik halus untuk aktivitas sehari-hari seperti, menulis, menggambar, menggunting, mengoperasikan alat-alat kecil, dan melakukan aktivitas lainnya yang memerlukan koordinasi tangan yang halus. Proses pengembangannya sejalan dengan kematangan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Permasalahan yang masih sering ditemui ialah belum maksimalnya perkembangan motorik halus pada anak, lembaga pendidikan anak usia dini yang sudah menggunakan media *loose parts* dan perkembangan motorik halus pada anak di desa Jono sudah berkembang dengan baik. Media *loose parts* berkontribusi mengembangkan motorik halus. Motorik halus dalam pengembangannya butuh media yang bervariasi salah satunya media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan media bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah, dan digabungkan kembali untuk disatukan kembali dengan berbagai cara. Tujuan yang akan dicapai dengan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana implementasi pengembangan motorik halus anak usia 4-5 Tahun dengan media *loose parts* di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.

Penulis menggunakan metode penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memusatkan perhatiannya pada penelitian lapangan yang bersifat deskriptif. Waktu penelitian bulan Oktober-Mei 2022/2023. Maka penulis menggunakan subjek guru kelompok A dan informannya kepala sekolah. Untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara dengan pihak TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon. Sedangkan teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Kemudian untuk teknik analisis data diperoleh dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan media *loose parts* untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. 1) tahap perencanaan kegiatan dilakukan dengan membuat RPPH, serta invitasi memilih media *loose parts*. 2) tahap pelaksanaan dengan melakukan kegiatan sesuai dengan RPPH yang terdiri dari pembukaan, inti dan penutup. 3) Tahap evaluasi dengan menggunakan ceklist atau hasil karya anak. Berdasarkan observasi dengan menggunakan media *loose parts* anak melakukan aktivitas pengembangan kemampuan motorik halus anak antara lain memegang, meraba, memindah, dan menyusun. Dengan berbagai aktivitas dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

## **ABSTRACT**

Ema Zulfika Putri 193131080, *Implementation of Fine Motor Development in 4-5 Year-Old Children Using Loose Parts Media at Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Kindergarten*, Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta, May 2023.

*Advisor : Nur Tanfidiyah, M.Pd*

*Keywords : Loose Parts, Fine Motoric, Early Childhood*

*The importance of developing fine motor skills for daily activities such as writing, drawing, cutting, operating small tools, and performing other activities that require fine hand coordination is significant. The development process aligns with the maturation of the central nervous system, nerves, and coordinated muscles. One common issue encountered is the suboptimal development of fine motor skills in children. However, early childhood educational institutions that have implemented loose parts media have shown positive development in fine motor skills, particularly in the rural village of Jono. Loose parts media contributes to the development of fine motor skills. In the development of fine motor skills, varied media is necessary, and one of them is loose parts media. Loose parts media refers to materials or detached objects that can be moved, modified, and combined in different ways, allowing them to be reassembled. The objective of this research is to analyze the implementation of fine motor skills development using loose parts media in 4-5-year-old children at TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.*

*The author utilized a field research method with a qualitative approach. This research focuses on descriptive field research. The research was conducted from October to May 2022/2023. Therefore, the author selected the teachers from Group A as the subjects and the school principal as the informant. The data collection techniques involved observation, documentation, and interviews with the TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon. To ensure data validity, the author employed source triangulation and techniques. The data analysis technique involved data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification.*

*This research can be concluded that the use of loose parts media for the development of fine motor skills in 4-5-year-old children at TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono was conducted through the stages of planning, implementation, and evaluation. 1) The planning stage involved creating a lesson plan (RPPH) and selecting loose parts media. 2) The implementation stage included carrying out activities according to the lesson plan, consisting of an opening, main activities, and a closing. 3) The evaluation stage utilized checklists or children's work samples. Based on observations using loose parts media, children engaged in various activities that promote the development of fine motor skills, such as gripping, touching, moving, and arranging. Through these activities, the use of loose parts media effectively aids in the development of fine motor skills in early childhood.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Peneliti.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Kegunaan Teoritis .....	8
2. Manfaat praktis .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Pengembangan Motorik Halus.....	10
2. Media <i>Loose parts</i> .....	24
3. Anak usia dini .....	44
B. Invitasi Menggunakan Media Loose Parts .....	51
1. Invitasi.....	51
2. Provokasi.....	55
C. Kajian Peneliti Terdahulu .....	57

D. Kerangka Berpikir .....	59
BAB III METODE PENELITIAN.....	63
A. Jenis Penelitian .....	63
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	64
1. Tempat Penelitian .....	64
2. Waktu Penelitian.....	64
C. Subyek dan Informan.....	65
1. Subjek Penelitian .....	65
2. Informan Penelitian.....	66
D. Teknik Pengumpulan Data .....	66
1. Metode Pengamatan ( <i>Observasi</i> ).....	67
2. Metode wawancara ( <i>Interview</i> ).....	68
3. Metode Dokumentasi .....	69
E. Teknik Keabsahan Data.....	70
F. Teknik Analisis Data .....	72
1. Reduksi Data.....	74
2. Penyajian Data .....	74
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi .....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	75
A. Hasil Temuan.....	75
1. Gambaran umum TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon ...	75
B. Tujuan .....	80
1. Tenaga Pendidik TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono .....	80
2. Peserta Didik TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono.....	81
3. Sarana dan Prasarana TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono .....	81
4. Deskripsi data proses kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono .....	87
C. Interpretasi Hasil Penelitian.....	108

1. Perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1.....	111
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1.....	114
3. Evaluasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 .....	119
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran .....	122
DAFTAR PUSTAKA .....	124
LAMPIRAN.....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahapan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak .....	16
Tabel 2 Matrik Penelitian dan Pembuatan Skripsi Tahun 2022/2023.....	65
Tabel 3 Jumlah tenaga pendidik di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono	80
Tabel 4 Jumlah siswa di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono dari tahun 2018-2023 .....	81
Tabel 5 sarana dan prasarana .....	81
Tabel 6 jumlah infrastruktur.....	82
Tabel 7 sanitasi dan air bersih.....	83
Tabel 8 sumber air bersih.....	83
Tabel 9 sumber listrik.....	84
Tabel 10 alat penunjang KBM .....	84
Tabel 11 alat mesin kantor .....	85
Tabel 12 buku pedoman .....	86

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Pedoman Wawancara .....	128
Lampiran 2 Pedoman Observasi .....	129
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi .....	130
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	131
Lampiran 5 Surat Tugas .....	132
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian .....	133
Lampiran 7 Field Note Hasil Wawancara .....	134
Lampiran 8 Foto Dokumentasi.....	148
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup.....	156

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini ialah periode awal untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupan. Anak usia dini mempunyai ciri periode keemasan, di mana anak mempunyai potensi berkembang sangat pesat. Periode tersebut anak usia dini dapat eksplorasi, masa identifikasi, peka terhadap rangsangan, dan masa bermain. Masa tersebut anak tidak bisa diulang kembali pada masa berikutnya, maka potensi-potensinya anak distimulasi secara optimal dan maksimal. Dampak jika anak tidak distimulus secara optimal akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Usia emas anak hanya sekali tidak dapat diulang kembali (Surya Dadan, 2021).

Pendidikan anak usia dini adalah wadah untuk membimbing anak rentang usia 0-6 tahun melalui pembelajaran atau pengajaran yang dapat menstimulus aspek perkembangan dan pengetahuan anak untuk mempersiapkan serta mencetak generasi yang lebih unggul. Pendidikan anak usia dini diindonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun ke tahun, pada generasi saat ini PAUD berubah menjadi Pendidikan yang wajib dilakukan sebelum memasuki masa sekolah dasar, sehingga muncul perhatian dari pemerintah untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Lembaga (Imamah, 2020).

Pendidikan anak usia dini membutuhkan stimulasi agar seluruh aspek perkembangan berkembang dengan baik didalam lingkungan sekolahnya.

Aspek yang perlu distimulasi pada anak usia dini salah satunya motorik halus. Motorik halus merupakan melibatkan otot-otot jari-jemari seperti mengenggam dan memanipulasi objek-objek kecil. Sehingga keterampilan otot jari-jemari tersebut dapat membantu pengembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus merupakan suatu gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan dalam belajar dan berlatih (Khadijah, 2020). Gerakan motorik halus seorang anak untuk membantu perkembangan kemampuan belajarnya adalah meronce dan kolase. Adapun kegiatan meronce dan kolase dapat membantu kemampuan motorik halus anak. Contoh kegiatan menarik yang menggunakan media *Loose part* ini dengan menempel dan menggunting seperti kolase dengan daun kering, mengecap dengan pelepah pisang, membuat prakarya dari bahan bekas tutup botol dan lain sebagainya (Pura, 2019).

*Loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara (Istim, 2022). Sedangkan media *Loose parts* merupakan benda-benda *Loose parts* yang dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan mengkombinasi, membuat susunan, merakit dan lain sebagainya sesuai dengan keinginan anak untuk mengoptimalkan perkembangan salah satunya motorik halus (Siskawati, 2021). Melihat dari kegunaan *Loose parts* di atas guru bisa memanfaatkan media *Loose parts* tersebut dalam pengembangan motorik halus.

Berkaitan dengan hal di atas menurut (Bela, 2022) guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik terutama dengan media *Loose parts* ini. Pembelajaran yang menarik akan membuat materi pelajaran yang diberikan kepada anak dapat diterima dengan baik. Pemilihan media *Loose parts* harus memperhatikan rambu dalam pemilihannya. Media *Loose parts* tidak membahayakan ketika digunakan oleh anak. Media *Loose parts* juga harus dijaga kebersihannya dapat dicuci terlebih dahulu sebelum digunakan oleh anak.

Maka dari itu yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan motorik halus anak yaitu *Loose parts*. Menurut (Siskawati, 2021) media *Loose parts* ini juga menciptakan kreasi pada proses pembelajaran anak. Media ini sangat mudah sekali ditemukan dilingkungan sekitar dan dapat dikembangkan berbagai kreasi yang anak inginkan. Jadi dengan menggunakan Media *loose parts* dapat mengurangi rasa bosan seorang anak dalam pembelajaran didalam kelas karena banyak pilihan yang ada didalam media *loose parts* tersebut. Terutama pembelajaran untuk meronce dan kolase, dan masih banyak variasi medianya.

Pada anak usia 4-5 tahun, anak-anak sedang mengalami masa perkembangan yang penting dalam kemampuan motorik halus mereka. Motorik halus melibatkan koordinasi otot-otot kecil pada tangan dan jari, yang penting untuk aktivitas sehari-hari menulis, menggambar, menggunting dan mengoperasikan alat-alat kecil. Kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik pada anak usia ini juga berkontribusi pada keterampilan anak.

Namun, beberapa faktor dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Faktor-faktor tersebut dapat meliputi kurangnya interaksi dengan lingkungan fisik yang merangsang, kurangnya pengalaman manipulasi objek-objek kecil dan kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan motorik halus.

Dalam hal ini, pengembangan media *loose parts* dapat menjadi alternative yang menarik untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Loose parts* mengacu pada bahan-bahan atau objek-objek yang dapat digunakan secara bebas oleh anak-anak dalam bermain. Dengan menggunakan media *loose parts*, anak-anak memiliki kesempatan merangsang perkembangan koordinasi mata dan tangan, keterampilan memegang dan manipulasi motorik halus.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan media *loose parts* ini. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* terlebih dahulu menentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Media *loose parts* juga harus dijaga kebersihannya dapat dicuci terlebih dahulu sebelum digunakan, dan tidak mengakibatkan cedera pada anak. Keamanan dalam menggunakan media *loose parts* juga harus dicek terlebih dahulu agar tidak membahayakan anak.

Berdasarkan observasi dan wawancara tanggal 17-21 Oktober 2022 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono, dalam observasi ini sekolah TK disekitar masih ada yang menggunakan lembar kerja, berupa buku, kertas

pekerjaan dan medianya juga kurang bervariasi. Selain itu juga masih ada yang belum banyak menggunakan media loose parts. Namun juga ada yang sudah menggunakan media loose parts tetapi masih terbatas belum lengkap. Maka dari itu belum ada variasi dalam media pembelajaran yang digunakan menyebabkan pengembangan kemampuan motorik halus kurang berkembang. Dapat disimpulkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatann pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* sangat berbeda dengan menggunakan lembar kerja, anak akan terlibat langsung dalam membentuk dan juga anak mampu mengkreasikan karyanya dengan imajinasi.

TK Kreatif ABA Jono dalam pelaksanaan pembelajarannya sudah menggunakan media loose parts selama kurang lebih 1 tahun. Selain itu, karena bahan-bahan yang digunakan untuk pembuatan media ini mudah ditemukan disekeliling anak sehingga memudahkan mereka bisa menghargai benda-benda yang ada disekitar. Media loose parts yang digunakan bermacam-macam seperti beras warna-warni, jagung, kayu, ranting, dan masih banyak lagi. Karena dunia anak adalah dunia bermain yang menyenangkan, maka jika medianya hanya menggunakan lembar kerja anak akan merasakan bosan dan akan menimbulkan rasa tidak tertarik dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* di harapkan dapat mengembangkan motorik halus anak. Oleh karena itu, pendidik harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media *Loose Parts*.

Penelitian dapat difokuskan pada pengembangan program khusus yang menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dapat mencakup perencanaan dan pelaksanaan program, pemilihan jenis *loose parts* yang sesuai, serta aktivitas dan interaksi yang melibatkan pengembangan motorik halus..

Demikian dengan adanya penelitian ini alasan memilih TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon untuk dijadikan tempat penelitian adalah karena sekolah tersebut sudah menggunakan Media *Loose parts* diantara sekolah sekolah lain yang berada di kecamatan Tanon, serta sarana prasarananya sangat mendukung untuk melakukan pembelajaran dengan media *Loose parts*. Dengan demikian, TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon menjadi pusat perhatian peneliti dan ingin melihat pengembangan bahan-bahan *Loose parts* secara luas. Sehingga peneliti mengambil judul penelitian “Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun dengan Media *Loose parts*”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum maksimalnya perkembangan motorik halus pada anak disekitar TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.
2. TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang sudah menggunakan media *loose parts* di desa Jono.

3. Perkembangan motorik halus pada anak kelompok A1 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono telah berkembang dengan baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan peneliti agar diperoleh ruang lingkup pembahasan penelitian yang jelas dan terfokus. Berdasarkan latar belakang penelitian dapat ditentukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Motorik halus difokuskan pada anak untuk mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media
2. Motorik halus difokuskan untuk melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi pengembangan motorik halus anak usia 4-5 Tahun dengan media *loose parts* di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon “

### **E. Tujuan Peneliti**

Tujuan yang akan dicapai dengan penelitian ini adalah Untuk menganalisis bagaimana implementasi pengembangan motorik halus anak usia 4-5 Tahun dengan media *loose parts* di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

## 1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dunia penelitian dan ilmu Pendidikan
- b. Sebagai informasi tambahan dan pembanding bagi peneliti lain dengan permasalahan yang sejenis.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, dapat membantu guru dalam memilih media bermain terutama dalam penggunaan media *loose parts* untuk pengembangan motorik halus.
- b. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya tentang kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan media *loose parts* menggunakan kolase dan meronce untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.
- c. Bagi kepala sekolah, agar sekolah dapat menyediakan berbagai sumber belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dijadikan suatu inovasi dalam memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada dilingkungan dan menyebarkan informasi media *loose parts* kepada masyarakat dan orang tua siswa.
- d. Bagi siswa, dengan adanya kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts*, menggunakan pembelajaran kolase dan meronce dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, mengembangkan

keterampilan dan mengembangkan imajinasi untuk menciptakan sebuah karya.

- e. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan bagi calon guru dalam mengembangkan motorik halus anak melalui kegiatan pembelajaran media *loose parts* menggunakan pembelajaran kolase dan meronce dan juga memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi calon guru.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Motorik Halus**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis, teoritis, konseptual dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan. Dalam hubungan ini, Sikula mendefinisikan pembangunan sebagai berikut: “Pembangunan mengacu pada masalah staf dan personalia adalah proses pendidikan jangka panjang dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir dimana manajer mempelajari pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan umum”. Penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan ini (Indra Adi Budiman, 2016: 467).

Menurut Iskandar Wiyokusumo dalam Afrilianasari (Eunike Awalla, Femmy M.G Tulusan dan Alden Laloma, 2018) pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk

menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

#### **b. Pengertian Motorik Halus**

Motorik halus merupakan melibatkan otot-otot jari-jemari seperti mengenggam dan memanipulasi objek-objek kecil. Sehingga keterampilan otot jari-jemari sangat membantu pengembangan Motorik Halus. Perkembangan Motorik Halus merupakan suatu Gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan dalam belajar dan berlatih (Khadijah, 2020). Gerakan Motorik Halus yang paling diperlukan seorang anak untuk membantu perkembangan kemampuan belajarnya adalah meronce dan kolase.

Sumantri, Amini, Tatminingsih, Sujiono, & Aisyah (2020:14) bahwa motorik halus merupakan gerakan tubuh yang melibatkan otot kecil seperti otot jari tangan, otot muka, dan sebagainya. Gerakan motorik halus jari dan otot tangan membutuhkan ketelitian, daya tahan dan koordinasi yang tinggi antara mata dan otot kecil. Beberapa gerakan motorik halus adalah memotong, menulis, menggambar, melipat,

merobek, menjahit, meremas, menggenggam, meremas, menyusun balok, meringis, melihat, tertawa. Sedangkan Asrori (2019) keterampilan motorik halus atau *fine motor skill* adalah keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi tangan-mata yang membutuhkan koordinasi yang cermat. Pengembangan keterampilan motorik halus seperti kemampuan menggoyangkan jari kaki, melambatkan tangan, mendorong benda, menggambar dua atau tiga bagian, menggambar orang, dll.

Menurut Beaty, (2013:236) “Perkembangan motorik halus melibatkan otot-otot halus yang mengendalikan tangan dan kaki, terkait dengan anak kecil sebaiknya memberikan perhatian lebih kepada kontrol, koordinasi, dan ketangkasan dalam menggunakan tangan dan jari”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah proses berkembangnya seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh dan proses berkembang ini sejalan dengan kematangan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi.

### **c. Karakteristik Motorik Halus**

Karakteristik perkembangan motorik halus anak usia prasekolah yaitu sebagai berikut (Sukamti, 2018) :

#### 1) Usia 4-5 tahun

- a) Menempel yaitu kegiatan berkaitan dengan meletakkan atau merekatkan sesuatu benda ke benda lainnya.

- b) Mengajarkan teka-teki atau puzzle menyusun potongan gambar sehingga menjadi gambar yang sesuai.
- c) Mencoblos atau menusukkan benda ke kertas dengan menggunakan pensil atau spidol.
- d) Terampil menggunakan jari tangan seperti salah satunya kegiatan mewarnai dengan rapi.
- e) Mengancingkan atau memasukkan kancing pada lubang di baju sendiri.
- f) Menggambar dengan gerakan secara naik turun bersambung seperti menggambar gunung atau bukit
- g) Menarik atau membuat sebuah garis lurus, lengkung maupun miring
- h) Melipat atau membentuk kertas sesuai yang diinginkan oleh anak.
- i) Mampu menyentuhkan atau memegang ujung jari dengan jempol sendiri.
- j) Menjatuhkan atau memasukkan benda kecil seperti manik-manik ke dalam botol.
- k) Menggunting atau memotong garis sesuai dengan pola secara lurus.
- l) Mampu menggunakan rautan pensil untuk merauti pensil yang patah.
- m) Mampu menggunakan klips untuk menjepit beberapa lembar kertas
- n) Melipat kertas secara vertikal atau lurus, horisontal atau mendatar, maupun diagonal atau berseberangan.

- o) Mengenakan baju atau sepatu sendiri dengan sesuai secara baik.
- p) Mampu menggunakan sendok atau garpu yang digunakan untuk makan dengan baik.

Bahwa dalam penelitian yang akan dilakukan berfokus pada teknik menempel dan menggunting. Menempel yaitu kegiatan berkaitan dengan meletakkan atau merekatkan sesuatu benda ke benda lainnya. Menggunting atau memotong garis sesuai dengan pola secara lurus (Sukanti, 2018). Berdasarkan uraian diatas menggunakan 2 teknik tersebut biar tidak menimbulkan rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media yang sangat mudah didapatkan dan ditemukan dilingkungan sekitar.

## 2) Usia 5-6 tahun

- a) Mengoleskan atau memberi selai diatas roti secara rata dengan sendok maupun benda lainnya.
- b) Mampu mengikat tali sepatu sendiri
- c) Memasukkan benang ke lubang jarum sesuai dengan kemampuan anak.
- d) Memasukkan lembaran surat ke dalam amplop
- e) Membentuk berbagai bentuk objek dengan tanah liat menggunakan ketrampilan tangan.
- f) Mencuci serta mengeringkan muka sendiri dengan baik tanpa membasahi baju.

g) Setiap anak memiliki keterampilan motorik perbedaan kecil tergantung pada usia. Setiap anak tentang hal itu memiliki ciri-ciri di atas, maka perkembangan anak biasanya bisa dikatakan normal. Jika mau, anak bisa membuat fungsi di atas, anak-anak harus distimulasi. Stimulus tersebut bisa datang dari melakukan kehidupan sehari-hari. Kegiatan sehari-hari yang dapat melatih kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan uraian di atas usia 5-6 tahun mampu melakukan kegiatan Mengoleskan atau memberi selai di atas roti secara rata dengan sendok maupun benda lainnya, Mampu mengikat tali sepatu sendiri, memasukkan benang ke lubang jarum sesuai dengan kemampuan anak, memasukkan lembaran surat ke dalam amplop , membentuk berbagai bentuk objek dengan tanah liat menggunakan ketrampilan tangan, mencuci serta mengeringkan muka sendiri dengan baik tanpa membasahi baju, dan setiap anak memiliki keterampilan motorik perbedaan kecil tergantung pada usia

#### **d. Fungsi dan tahapan motorik halus**

- 1) Fungsi pengembangan motorik di TK adalah sebagai berikut:
  - a) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
  - b) Melatih ketrampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak.
  - c) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
  - d) Meningkatkan perkembangan emosi anak.

## 2) Tahapan perkembangan motorik halus

Seperti yang tertera dalam PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, tingkat pencapaian perkembangan fisik motorik halus anak sebagai berikut :

Tabel 1  
Tahapan Perkembangan Fisik Motorik Halus Anak

Usia	Tahap Perkembangan
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat garis vertical, horizontal, lengkungan kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran</li> <li>2. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit</li> <li>3. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</li> <li>4. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</li> <li>5. Mengontrol Gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, memilin, memeras)</li> </ol>

Keterampilan anak usia dini dapat diukur apakah mereka mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Berkaitan dengan hal tersebut guru harus memperhatikan standar tingkat pencapaian perkembangan anak sebagai indikator kemampuan keterampilan motorik halus menggunakan media *Loose parts*. Salah satunya disertakan penggunaan *Loose parts* untuk berbagai aktivitas melibatkan otot-otot kecil atau koordinasi jari dan mata dan Praktis untuk melatih motorik halus anak. Tingkat Perkembangan Anak Standar (STPPA) memudahkan

guru melakukan penilaian dengan standar tingkat pencapaian tumbuh kembang anak menjadi prinsip penuntun.

**e. Langkah-langkah pengembangan motorik halus**

Menurut (Mansyur, 2019) berikut ini beberapa aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini antara lain :

1) Menggunting kertas

Anak-anak harus diajari cara memegang gunting dengan benar, yaitu ibu jari dan jari tengah di lubang gunting. jari telunjuk di luar untuk memastikan stabilitas saat gunting dipindahkan. Sebaliknya dua jari lainnya menekuk ke telapak tangan. posisi yang benar membantu memperkuat otot jari.

2) Melipat kertas

Kertas lipat berguna untuk menguatkan otot telapak tangan dan jari, terutama saat anak melipat dan menekan lipatan tersebut. Lipat kertas bisa dimulai dengan lipatan sederhana, misalnya membuat amplop, bentuk datar, tempat foto, dll.

3) Memutar koin

Kita bisa mengajak anak-anak ke lomba memutar koin, yaitu terpanjang adalah pemenangnya. Kami juga dapat mengundang Anak itu memutar koin di atas meja dan koin itu menang siapa yang tidak musim gugur melempar koin berguna untuk meregangkan otot-otot kecil di jari-jari tangan.

#### 4) Menghubungkan titik-titik

Ajak anak-anak untuk menghubungkan titik-titik dalam urutan ini benar (bisa mengurutkan berdasarkan angka atau huruf, hal ini membentuk gambar benda, binatang atau sebagainya. masalah ini melakukan senam jari dan memperkuat otot lengan.

#### 5) Menjiplak

Buat gambar yang kemudian dapat dipotong dan nanti ajari anak menggambar jiplakan yang telah dibuat sebelumnya. Anak juga bisa mendekorasi warnai bentuknya.

#### 6) Meronce

Kegiatan meronce dapat membantu menguatkan tiga jari tengah, telunjuk dan ibu jari. Ketiga jari ini penting agar anak bisa memegang pulpen dengan benar. Biarkan anak Anda membuat busur dengan merangkai manik-manik pada seutas tali hingga membentuk kalung atau gelang.

#### 7) Menempel bentuk

Kita dapat memotong bentuk yang diproduksi kertas Setelah itu, minta anak untuk merekatkan saya kemudian dapat menghias atau menghias bentuk-bentuk ini di atas kertas berwarna.

#### 8) Menggambar dan mewarnai

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak-anak atau mungkin sangat digemari oleh anak-anak. anak itu

bertanya menggambar apa yang dia inginkan dan kemudian bertanya padanya mereka untuk mewarnai gambar.

9) Memasang tali sepatu

Mengajari anak mengikat tali sepatu juga bisa dilakukan dengan latihan kekuatan jari anak, agar lebih menarik bisa menggunakan ini untuk kompetisi dan ketika anak bisa melakukannya sendiri kami memberikan hadiah.

10) Menyusun balok dan puzzle

Permainan ini sangat umum di sekolah-sekolah dan sudah digunakan menjadi properti mainan wajib yang harus dimiliki oleh sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, ada banyak fungsi yang dapat dilakukan pada anak usia dini untuk berkembang keterampilan motorik halus beberapa langkah-langkah di atas banyak yang bisa dilakukan di sekolah, beberapa kegiatan juga bisa dibuat di rumah kegiatan ini juga bisa diterapkan kehidupan sehari-hari. Dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan motorik halus memerlukan rangsangan yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan di atas.

**f. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan motorik halus**

Perkembangan motorik anak tidak lepas kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Karena dalam pengembangan motorik dibutuhkan kesiapan fisik agar keterampilan motorik dapat berkembang dengan baik. Namun ada beberapa faktor yang

mempengaruhi perkembangan fisik motorik halus anak. Menurut Maganti (2017:124) faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik anak diantaranya :

1) Hereditas (keturunan)

Tinggi dan berat badan diturunkan secara genetic oleh orang tua sehingga di beberapa negara atau ras memiliki tinggi badan yang sama. Hal ini dapat terjadi apabila orang tua memiliki tinggi badan yang tidak normal maka kemungkinan besar akan diturunkan kepada anaknya.

2) Nutrisi

Banyak anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan fisiknya disebabkan oleh nutrisi yang kurang terpenuhi. Misal anak yang kekurangan vitamin A akan berpengaruh pada kesehatan matanya.

3) Penyakit

Beberapa penyakit mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, diantaranya yaitu asma, TBC, polio atau epilepsy akan menghambat perkembangan syaraf otak, kemampuan motorik kasar dan kemampuan motorik halus.

4) Kondisi emosional

Anak yang kurang mendapatkan kasih sayang penuh dari orang tuanya atau anak-anak yang terlantar, stimulasi perkembangan fisiknya akan terhambat.

Sementara itu, faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak menurut Hapsari (2016:205-206) adalah sebagai berikut :

1) Sifat dasar genetik

Genetic atau faktor keturunan dapat mempengaruhi fisik motorik anak, termasuk bentuk, tinggi badan, warna rambut, warna kulit, kecerdasan dan lainnya. Namun kondisi fisik motorik anak tidak selalu mirip dengan orang tua saja, tetapi bisa jadi dari nenek kakek atau nenek moyang sebelumnya. Selain itu, faktor genetic bisa saja tidak terlihat pada anak karena terdapat faktor lain yang berpengaruh, misalnya: orang tuanya pendek tetapi anaknya tinggi, hal ini bisa jadi karena stimulasi dan gizi yang lebih baik pada anak.

2) Kondisi dalam masa prenatal

Saat janin dalam kandungan mendapat asupan gizi dan stimulasi yang baik, maka janin akan berkembang dengan baik secara fisik dan motoriknya akan lebih aktif. Selain itu, emosi ibu saat mengandung bila dalam kondisi stabil dan merasa senang, maka perkembangan motorik pasca lahir akan berkembang lebih cepat dan optimal. Namun sebaliknya bila janin kurang mendapatkan stimulasi dan asupan gizi yang baik serta kondisi ibu labil dan stress maka bisa berdampak buruk terhadap perkembangan fisik motorik bayi saat masih dalam kandungan (prenatal) dan pascalahir.

### 3) Proses kelahiran

Saat proses kelahiran, bila proses melahirkan sukar maka bisa berdampak buruk terhadap kondisi fisik motorik bayi yang dilahirkan, terutama cedera daerah kepala yang keluar lebih awal dalam persalinan normal dan bisa berakibat fatal terhadap kondisi otak bayi. Selain itu, kelahiran sebelum waktunya atau premature akan dapat memperlambat perkembangannya motoriknya karena kondisinya belum matang dibandingkan yang lahir tepat waktu.

### 4) Kecerdasan dan IQ

Anak memiliki kecerdasan yang tinggi, menunjukkan perkembangan motoriknya akan berkembang lebih cepat dibandingkan yang kecerdasannya normal ataupun dibawah rata-rata. Hal ini terkait dengan perkembangan fisik otak dan kecerdasan anak akan berkembang seiring dengan pertumbuhan fisik otak yang optimal. Di dalam otak terdapat bagian yang mengendalikan gerakan atau motorik sehingga bila fungsi tersebut tidak maksimal akibat terhambatnya perkembangan fisik otak dan kecerdasannya, maka proses produksi untuk menghasilkan gerakan menjadi tidak maksimal.

### 5) Lingkungan

Lingkungan yang baik akan bisa membantu anak berkembang optimal fisik motoriknya. Kondisi lingkungan yang sehat dan kondusif akan membantu anak untuk lebih mengembangkan keterampilan

motoriknya, maka anak akan lebih cepat berkembang kemampuan motoriknya

6) Stimulasi

Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan pada anak untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan membantu anak untuk berkembang kemampuan motoriknya dengan lebih cepat.

7) Pola asuh

Pola asuh orang tua yang terlalu melindungi dan *over protectiv* membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-harinya, maka melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik anak. Sehingga anak dilatih untuk melakukan aktivitas sehari-harinya bila kemampuan fisik motoriknya sudah memadai, namun bila memang kondisi fisik motorik anak belum memadai untuk melakukannya, sebaiknya orang tua tidak terlalu memaksakan anak untuk melakukannya sendiri dengan alasan agar mandiri. Karena kemampuan motorik anak tergantung dari kematangan fisik motorik masing-masing anak

8) Kesehatan dan cacat fisik

Pada masa kanak-kanak terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan fisik yang cepat dibandingkan masa remaja dan dewasa. Bila kesehatan anak tidak baik maka menghambat laju pertumbuhan fisik motoriknya dan bila anak mengalami cacat fisik dan kondisi kesehatan yang buruk, maka anak akan kesulitan untuk

mempelajari keterampilan motorik yang diperlukan, sehingga perkembangan motorik menjadi tidak optimal.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan fisik dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak. Faktor-faktor tersebut bersifat internal (dari dalam) dan eksternal (dari luar). Faktor internal berupa pola makan dan makanan, serta genetika atau keturunan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor orang tua dan lingkungan. Pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik anak berkembang justru pada saat mereka menerima rangsangan, dan beberapa faktor yang diduga menghambat perkembangan motorik anak. Orang tua dan guru berperan penting dalam perkembangan fisik motorik halus, karena anak membutuhkan bantuan dalam fase perkembangannya.

## **2. Media *Loose parts***

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar (Nurfadillah, 2021). Sedangkan Menurut Wibawanto, 2017 mengemukakan bahwa, media Pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap. Pengertian dari pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat

mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Sedangkan Menurut (Tafanao, 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Menurut Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli pengertian media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi menggunakan alat tertentu agar merangsang pikiran, perasaan dan peserta didik agar mempunyai minat untuk belajar. Agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran lebih mudah, efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran mudah diterima oleh peserta didik, dan mengikuti kegiatan belajar mengajar secara optimal hingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **b. Macam-macam media pembelajaran**

Macam-macam media pembelajaran dibagi menjadi 3 antara lain (Susanti, 2017) :

### 1) Media visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja. Macam-macam media visual diantaranya : gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta/globe.

### 2) Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Macam-macam media audio diantaranya : laboratorium Bahasa, radio, alat perekam pita maknetik.

### 3) Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam-macam media audio visual diantaranya : a. Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti

televisi, video kaset, film bersuara, b. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran diatas mempunyai 3 macam yaitu media visual, media audio, dan media audio visual, media itu lebih mudah digunakan untuk pembelajaran agar anak lebih paham dalam belajarnya. namun fungsi dari ketiga media tersebut tetap sama yaitu menyederhanakan dan memfasilitasi proses belajar mengajar sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.

**c. Pengertian Media *Loose parts***

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah *Loose parts*. *Loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Dengan media ini akan membuat anak berekreasi sesuai batas kemampuan anak dalam pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. *Loose parts* adalah suatu benda atau materi yang masih bisa digunakan dan ditemukan anak-anak, benda atau materi tersebut dapat digerakkan, dimanipulasi, diolah dan dirubah ketika anak bermain (Azizah, Munawar, & DS, 2020). Selain itu, *Loose parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara (Istim, 2022).

*Loose parts* yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak. Anak dapat memainkan media *Loose parts* sesuai dengan keinginannya, anak dapat menggeser benda-benda yang ditaruhnya di suatu tempat sebagai komponen dari suatu bentuk tertentu. Dengan media ini dapat melatih anak didik untuk mengembangkan motorik halus (Imamah, 2020). Selain itu, *Loose parts* merupakan benda-benda alam maupun sintetis, yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar tanpa mengeluarkan biaya, seperti plastik, logam, kayu, ranting, keramik, kain, bekas kemasan, bambu dll (Rahardjo, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Loose parts* adalah barang atau materi terbuka yang dapat dimainkan sesuka hati. Media *loose part* dapat digunakan dengan berbagai macam cara dan dapat digabungkan dengan bahan lain. Media *loose part* terdiri dari bahan yang berasal dari alam atau bahan bekas yang sudah tidak terpakai yang kemudian dapat dimanfaatkan. Dalam pemanfaatan *loose part* guru sangat berperan penting karena guru harus kreatif dalam memanfaatkannya pada pembelajaran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose parts***

*Loose Parts* memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya yaitu sebagai berikut (Nurliana, 2022):

- 1) Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan;

- 2) Tidak habis dalam sekali pakai;
- 3) Dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat;
- 4) Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak;
- 5) Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda di sekelilingnya;
- 6) Dapat menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari;
- 7) Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki;
- 8) Lebih hemat dan mudah didapat; dan
- 9) Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru.

*Loose part* juga memiliki kekurangan disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki yaitu sebagai berikut (Nurliana, 2022) :

- 1) Kesalahan penggunaan strategi dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak;
- 2) Kesalahan dalam penggunaan invitasi dan provokasi dapat mengakibatkan aspek perkembangan anak terhambat.

Berdasarkan pendapat di atas, ada kelebihan dan kekurangan dari media *loose parts* untuk mengetahui seberapa berkembangnya anak dan untuk mengetahui beberapa masalah anak dalam mengikuti pembelajaran dengan media *loose parts*. Kegiatan menggunakan media *Loose Paarts* ini juga sangat menarik untuk anak agar tidak bosan belajar.

**e. Karakteristik Media *Loose parts***

Media *Loose parts* sebagai alat dan bahan dalam aktivitas permainan anak, memiliki karakteristik sebagai berikut (Puspita, 2019) :

1) Menarik

*Loose parts* seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya. Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill/HOTS*), yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk berpikir kritis, serta kreativitas.

2) Terbuka

*Loose parts* memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis main, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan sebagainya. Anak dapat menuangkan idenya dalam berbagai bentuk karya.

3) Dapat bergerak atau dipindahkan

*Loose parts* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat

dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan Sifat bahan *loose parts* menarik bagi anak-anak yang memilikinya rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka untuk kegiatan yang menyenangkan tanpa batasan, dan anak bisa memindahkannya dari satu tempat ke tempat lain-lain. Dalam pembelajaran dengan media *Loose parts* ini ada 3 karakteristik menarik, terbuka dan dapat bergerak atau dipindahkan agar anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

**f. Macam-Macam media *Loose parts***

Berikut macam-macam bahan *loose parts* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak (Imamah, 2020) :

- 1) Bahan dari alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam seperti: batu, tanah, pasir, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dan sebagainya.
- 2) Plastik, yaitu barang-barang yang terbuat dari plastik seperti: sedotan, botol plastik, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, dan sebagainya.
- 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam seperti: kaleng, uang koin, perkakas dapur, paku, sendok dan garpu, kunci, dan sebagainya.

- 4) Penggunaan kembali kayu dan bamboo, yaitu barang-barang kayu dan bambu yang sudah tidak digunakan seperti: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle, dan sebagainya.
- 5) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik seperti: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata, dan sebagainya.
- 6) Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat seperti: kapas, kain perca, tali, pita, karet, dan sebagainya.
- 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang yang sudah tidak digunakan seperti: kardus, gulungan tisu, gulungan benang, bungkus makanan, wadah telur, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, *Loose parts* terdiri dari 7 Komponen atau jenis yang terbuat dari bahan alam, plastik, kayu, logam, benang kain, keramik kaca dan limbah kemasan. Bahan dan jenis media *loose parts* dapat ditemukan dengan mudah lingkungan media *loose parts* juga berasal dari barang yang sudah tidak terpakai lagi. hal kemudian dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran. dengan media *loose parts* tersebut kemudian dipadukan dengan kegiatan belajar itu tepat untuk perkembangan anak usia dini.

Sedangkan yang diungkapkan oleh (Musfiroh & Tatminingsih, 2019) bahan loose part terdiri dari bahan alam dan bahan bekas yang ada dilingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu antara lain :

1. Kertas bekas merupakan benda yang terbuat dari serat tanaman, berarti kertas dapat dikatakan berasal dari bahan alam.
2. Kardus merupakan benda yang terbuat dari kertas tebal yang berasal dari alam. Kardus bisa dimanfaatkan sebagai balok kardus dalam permainan konstruktif, menyimpan alat bermain, panggung boneka, rumah kardus serta alat musik.
3. Kain merupakan benda yang terbuat dari beang, kain bisa berupa kain perca, sarung tangan atau kaos kaki yang sudah tak terpakai yang bisa dimanfaatkan dalam membuat alat permainan misalnya puppet, alat cap, permainan visual mencari motif sama serta permainan kasar halus yang bagus untuk motorik halus.
4. Plastik merupakan bahan yang mudah ditemukan disekitar kita. Plastik banyak menjadi bahan dalam membuat suatu benda. Benda dari plastik seperti gelas dan botol bisa dimanfaatkan dalam membuat alat peraga seperti boneka tangan, alat komunikasi, alat musik dan alat menakar saat bermain air atau pasir.
5. Sterofoam merupakan benda yang terbuat dari plastik, sterofoam yang sering kita jumpai bisa dimanfaatkan dalam membuat balok dan dadu atau membuat bentuk-bentuk huruf.
6. Karet dan Tutup botol terbuat dari plastik dan mudah ditemukan disekitar kita. Tutup botol bisa dimanfaatkan dalam permainan alat permainan matematika serta alat musik jika digabungkan dengan karet.

7. Tali terdiri dari beberapa macam ada yang terbuat dari serat tanaman atau dari plastik. Tali mudah kita jumpai disekitar kita. Seperti tali rafia bisa dimanfaatkan dalam membuat anyaman, tali wol sebagai bahan menjahit atau melukis dan mencap.
8. Kayu merupakan bahan yang berasal dari alam yang mudah ditemukan dan bisa dimanfaatkan sebagai bahan dalam membuat sebuah permainan misalnya mobil-mobilan
9. Batu-batuan merupakan bahan yang juga berasal dari alam dan mudah ditemukan bisa dimanfaatkan untuk alat berhitung, bunyi-bunyian, dan disusun menjadi berbagai macam bentuk.
10. Daun kering yang juga merupakan bahan yang berasal dari alam dan mudah ditemukan bisa dimanfaatkan untuk alat melukis serta membuat prakarya, misal membuat topi, boneka, atau mencetak.
11. Biji-bijian dihasilkan dari buah dimana merupakan bahan dari alam yang mudah ditemukan.
12. Pelepah berupa pelepah daun pisang yang berasal dari alam bisa dimanfaatkan dalam membuat permainan misal kuda-kudaan atau alat musik. Sementara pelepah daun pepaya bisa dimanfaatkan membuat alat roncean atau alat cap.

Berdasarkan pendapat diatas bahan loose parts yaitu terdiri dari bahan alam atau yang ada disekitar kita seperti kertas bekas, kardus, kain, plastik, sterofom, karet dan tutup botol, tali, kayu, batu-batuan, daun kering, biji-bijian, pelepah. Bahan tersebut kemudian dimanfaatkan untuk

bahan pembelajaran yang dikombinasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk perkembangan anak usia dini.

**g. Manfaat media *Loose parts***

Menurut Fransiska & Yenita (2021:5456) manfaat *loose part* dalam menciptakan alat bermain anak antara lain :

- 1) Untuk menambah media bermain, media atau alat yang digunakan untuk bermain terdiri dari berbagai macam. Salah satunya yaitu media *loose part* ini, jika kita dapat mengolah dan mengkombinasikannya maka dapat digunakan untuk media bermain. Untuk memotivasi guru dalam mengembangkan diri agar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar. Untuk membuat pembelajaran yang menarik tentunya guru harus berfikir kreatif bagaimana cara agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Oleh karena itu, salah satu acaranya adalah dengan memanfaatkan lingkungan sekitar.
- 2) Untuk membuat agar anak terlibat secara aktif dalam menciptakan alat permainan yang berasal dari *loose part*. Media *loose part* membuat anak aktif karena dalam penggunaannya diperlukan peran langsung anak dan guru, sehingga *loose part* tersebut dapat tercipta sebuah alat permainan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan merupakan bagian tersendiri memiliki banyak keuntungan. Tidak hanya berguna untuk anak-anak yang digunakan, tetapi juga bermanfaat bagi guru.

bagian yang longgar di antaranya orang lain dapat melatih kreativitas anak, seperti halnya guru, guru dapat membantu dalam belajar dan dapat mengembangkan beberapa Aspek perkembangan anak seperti kognitif, motorik halus, seni, sosial emosional dll.

Sedangkan Dwiyama & Awaliana (2021:152) mengungkapkan manfaat lain dari loose part yaitu :

- 1) Membuat guru lebih mudah dalam menyediakan media pembelajaran. Media loose part sangat mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita. Oleh karena itu dalam penyiapan dan penyediaannya sangat mudah untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Kreativitas guru menjadi lebih meningkat dalam merancang kegiatan dalam pembelajaran. Menggunakan media loose part diperlukan berbagai cara dan ide kreatif dalam menciptakan kegiatan, oleh karena hal ini guru akan menjadi lebih kreatif.
- 3) Anak lebih banyak memiliki kesan tertanam dan mendalam, karena dalam menggunakan loose part anak terlibat langsung dengan benda nyata maka anak akan selalu mengingat kegiatan tersebut sehingga menjadi kesan yang tertanam.
- 4) Anak memiliki perasaan senang ketika melakukan kegiatan karena terasa seperti bermain. Pada saat anak menggunakan loose part tak terasa seperti belajar dan hanya terasa seperti bermain. Oleh karena itu, anak akan memiliki perasaan senang.

- 5) Kompetensi Dasar (KD) banyak yang dapat dicapai sesuai dengan perkembangan anak. Media loose part tidak hanya dapat mengembangkan 1 aspek perkembangan saja. Namun, loose part dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu motorik halus, kognitif, seni, bahasa, sosial emosional, dan nilai agama moral tergantung dengan bagaimana pengembangan kegiatannya. Sehingga banyak kompetensi dasar (KD) yang bisa dicapai.
- 6) Imajinasi dan kreatifitas anak dalam berkarya dapat terlatih dengan baik serta dapat melatih kepercayaan diri anak. Pada saat bermain dengan loose part anak bebas berkreasi sekreatif mungkin sesuai dengan yang diinginkan anak. Maka dari itu imajinasi dan kreatifitas anak akan terlatih.
- 7) Dapat membantu anak membiasakan untuk menyimpan mainan sesuai dengan tempatnya. Pada saat melakukan kegiatan dengan loose part tentunya setelah selesai anak diarahkan untuk membereskan alat dan mengembalikannya ditempat semula. Hal ini akan membiasakan anak disiplin dalam menyimpan mainan.
- 8) Dapat membantu guru agar lebih dekat dengan anak sehingga guru bisa mengenali minat, bakat dan karakter anak. Saat anak melakukan kegiatan dengan loose part guru tentu akan memperhatikan dan melakukan interaksi dengan anak. hal ini akan membuat guru lebih dekat dengan anak.

- 9) Saat berada dirumah loose part mudah diterapkan karena dapat diperoleh dengan mudah dilingkungan sekitar dan anak dapat menggunakan ruang yang luas untuk bermain.
- 10) Dapat melatih anak agar menghargai serta memanfaatkan barang bekas. Media loose part terdiri dari bahan alam dan bahan bekas, oleh karena itu dengan mengenalkan loose part kepada anak akan menumbuhkan rasa menghargai dalam memanfaatkannya.
- 11) Dapat melatih anak menuangkan ide sesuai dengan bahan loose part yang mereka temukan sehingga juga melatih anak untuk memecahkan suatu masalah. Anak dibebaskan dalam bermain loose part, sehingga akan banyak tumbuh ide-ide yang mereka temukan dari loose part tersebut.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media loose parts memiliki banyak manfaat. Tidak hanya bermanfaat untuk anak tetapi untuk guru juga. Manfaat loose parts sangat membantu untuk guru dalam melakukan pembelajaran serta mengembangkan 6 aspek perkembangan seperti kognitif, motorik halus, seni, sosial emosional, dan bahasa.

#### **h. Langkah-langkah penggunaan media *Loose parts***

Menggunakan media loose part memerlukan langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Syafi'i & Dianah (2021- 112) langkah dalam menggunakan loose part yaitu sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yaitu mempersiapkan bahan loose part sesuai dengan yang akan digunakan. Bahan loose part yang akan digunakan

dikumpulkan dan diletakkan pada tempat yang untuk melakukan kegiatan. Hal ini akan memudahkan sebelum menggunakan bahan loose part.

- 2) Langkah kedua yaitu mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam membantu mengolah bahan loose part. Pada saat menggunakan loose part tentunya diperlukan alat lain yang berfungsi seperti menggabungkan, memotong atau menempel bahan loose part. Alat tersebut antara lain seperti gunting, lem, alat lem tembak dan sebagainya.
- 3) Langkah ketiga yaitu setelah selesai menyiapkan bahan loose part dan alatnya kemudian guru mendampingi anak serta memberikan arahan dapat dengan membantu menunjukkan cara membuat. Hal ini dilakukan agar anak dapat melihat dan mencontoh apa yang dilakukan guru, setelah itu anak dapat berkreasi sekreatif mungkin.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah menggunakan media loose yang pertama mempersiapkan bahan loose parts yang akan digunakan untuk pembelajaran, yang kedua mempersiapkan alat yang akan digunakan agar dapat membantu mengolah bahan loose parts, yang ketiga selesai menyiapkan alat dan bahannya guru mendampingi anak untuk melanjutkan pembelajaran dengan memberikan arahan dan membantu menunjukkan cara membuat.

Cara menggunakan *Loose parts* dalam pembelajaran (Kulsum, 2022) :

- 1) Pertimbangkan keamanan ketika memilih bahan ajar *Loose parts*
- 2) Karakteristik peserta didik di dalam kelas juga dipertimbangkan.
- 3) Pilih *Loose parts* yang sesuai usia, ada *Loose parts* yang tidak aman untuk usia dini.
- 4) Waspadai bahaya tersedak, tertelan, atau terluka, harus selalu dalam pengawasan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menangani *Loose parts* yaitu Siapkan bahan dan alat bagian yang longgar untuk digunakan dalam operasi. Setelah itu, guru dapat berpartisipasi dan membantu anak-anak mengerjakan tugas. Guru dapat memberikan contoh masuk guru dapat membantu anak kapan saja untuk mengalami kesulitan. Guru memeriksa ketika anak melakukannya kegiatan untuk memberikan kebebasan anak untuk berproduksi pekerjaan sendiri.

Pendapat lain tentang langkah menggunakan media loose part dikemukakan oleh Rahardjo (2019:316-318) menurutnya langkah dalam menggunakan media loose part yaitu :

- 1) Pemilihan loose part Media loose part memiliki banyak jenis yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk anak. Guru mempersiapkan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan. Guru

juga dapat berbagi pengalaman dan berinteraksi dengan anak sebelum memulai kegiatan.

- 2) Proses membuat proyek Pada saat anak mulai membuat proyek dengan media loose part, anak-anak dibebaskan dalam menciptakan suatu produk atau karya. Guru memberikan motivasi kepada anak untuk membuat karya sendiri dengan percaya diri. Sebelum anak melakukan membuat proyek guru dapat mengamatinya. Setelah itu guru dapat bertanya kepada anak-anak proses membuat proyek. Guru dapat membantu mencontohkan langkah membuatnya, jika anak mengalami kesulitan guru dapat membantu memperbaiki. Setelah itu guru dapat mengontrol proses pembuatan proyek hingga akhir.
- 3) Hasil proyek Media loose part menghasilkan hasil proyek atau produk yang bervariasi dibuat oleh anak-anak sehingga memberikan kebebasan untuk anak menciptakan karya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah menggunakan media loose parts memiliki 3 langkah yaitu pemilihan media loose parts yang akan digunakan dalam pembelajaran untuk anak, proses membuat proyek, anak dibebaskan untuk membuat apa saja untuk menciptakan suatu produk atau karya, hasil proyek media loose parts anak menghasilkan hasil proyek yang bervariasi dengan menciptakan karya sendiri.

Sedangkan menurut Mubarokah (2021:538) cara bermain dengan menggunakan loose part yaitu :

- 1) Memperkenalkan jenis loose parts dalam jumlah tertentu, seiring berjalannya waktu dapat menambahkan jumlah loose parts di kelas. Anak diperkenalkan dengan satu atau dua jenis loose part, kemudian pada hari berikutnya dapat menambah tiga atau lebih jenis loose part yang akan dikenalkan pada anak.
- 2) Meletakkan loose parts ditempat yang mudah dijangkau oleh anak dan ditempat yang menarik. Loose part diletakkan ditempat yang mudah dan sesuai dengan tinggi anak agar mudah mengambilnya seperti diatas meja. Tempat untuk meletakkan loose part bisa diberi hal yang menarik seperti diberi gambar atau provokasi lainnya.
- 3) Membangun rasa keingintahuan anak yaitu dengan cara membuat loose part itu menjadi semenarik mungkin agar anak menjadi ingin tahu tentang loose part tersebut.
- 4) Memberikan anak kesempatan untuk menentukan loose part yang mana menarik minat mereka. Biarkan anak memilih loose part yang mereka sukai dan yang membuat mereka tertarik untuk menggunakan loose part tersebut.
- 5) Memberikan anak kesempatan untuk melakukan eksplorasi, eksplorasi yang dimaksud adalah anak dapat menemukan atau menciptakan sesuatu dengan media loose part tersebut sesuai dengan kreativitas mereka.

- 6) Memberikan waktu untuk anak dapat mengenali benda loose part. Pada saat anak bermain dengan loose part maka mereka akan mampu mengenali benda-benda tersebut.
- 7) Bertanya kepada anak bagaimana cara menggunakan benda loose part. Anak bisa menunjukkan dan menjelaskan bagaimana mereka menggunakan loose part tersebut.
- 8) Membiarkan anak membuat dan menunjukkan apa yang dibuat olehnya. Anak dibebaskan berkreasi sesuai dengan apa yang mereka inginkan kemudian anak juga dapat menunjukkan bagaimana cara mereka menggunakan loose part tersebut.
- 9) Memberikan provokasi dengan pertanyaan terbuka serta sederhana dan mendengarkan penjelasan anak. Guru dapat melakukan tanya jawab dengan anak sehingga anak akan berlatih menjelaskan tentang loose part yang diketahuinya.
- 10) Mengusulkan benda loose part tertentu yang akan ditambah pada anak. Guru dapat mengenalkan benda loose part lain yang akan ditambahkan agar anak dapat mengenal lebih banyak benda loose part.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa cara bermain dengan media loose parts harus memperkenalkan jenis loose parts, meletakkan loose parts yang mudah dijangkau anak, memberikan rasa ingin tahu kepada anak, memberikan anak untuk kesempatan menentukan loose parts, Memberikan anak kesempatan untuk melakukan

eksplorasi, Memberikan waktu untuk anak dapat mengenali benda loose part, Bertanya kepada anak, Membiarkan anak membuat dan menunjukkan apa yang dibuat olehnya, Memberikan provokasi dengan pertanyaan, mengusulkan benda loose part.

### **3. Anak usia dini**

#### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini ialah periode awal untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupan. Anak usia dini mempunyai ciri periode keemasan, di mana anak mempunyai potensi berkembang sangat pesat. Periode tersebut anak usia dini dapat eksplorasi, masa identifikasi, peka terhadap rangsangan, dan masa bermain. Masa tersebut anak tidak bisa diulang kembali pada masa berikutnya, maka potensi-potensinya anak distimulasi secara optimal dan maksimal. Dampak jika anak tidak distimulus secara optimal akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Usia emas anak hanya sekali tidak dapat diulang kembali (Surya Dadan, 2021).

Menurut (Aisyah, 2014) Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan golden age (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Di masa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya.

Artinya, golden age merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Selain itu, Anak usia dini merupakan masa keemasan karena masa ini masa yang sangat penting untuk mendasari pemahaman terhadap pengetahuan, sikap, dan kepribadian serta mendasari pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh (Rahayu, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan anak usia dini merupakan proses perkembangan dan pertumbuhan pada masa golden age yang peka terhadap rangsangan apapun. Masa ini tidak bisa diulang lagi pada masa berikutnya dan bisa menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.

Pendidikan anak usia dini adalah wadah untuk membimbing anak rentang usia 0-6 tahun melalui pembelajaran atau pengajaran yang dapat menstimulus aspek perkembangan dan pengetahuan anak untuk mempersiapkan serta mencetak generasi yang lebih unggul. Pendidikan anak usia dini diindonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun ke tahun, pada generasi saat ini PAUD berubah menjadi Pendidikan yang wajib dilakukan sebelum memasuki masa sekolah dasar, sehingga muncul perhatian dari pemerintah untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Lembaga (Imamah, 2020).

Menurut (Antara, 2019; Nur, dkk, 2019). Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun yang

dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena stimulasi maupun rangsangan yang diberikan sejak usia dini akan mempengaruhi perkembangan dimasa selanjutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli Pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk membimbing anak kejenjang pendidikan dasar yang diberi rangsangan dan stimulasi sejak usia dini. Pendidikan ini sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

#### **b. Karakteristik Anak usia dini**

Sehingga anak usia dini mempunyai karakteristik sebagai berikut (Primayana, 2020) :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa potensial untuk anak
- 5) Memiliki sikap egosentris
- 6) Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek
- 7) Merupakan bagian dari makhluk sosial

Berdasarkan pendapat diatas ada 7 karakteristik anak usia dini yaitu untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap pembelajaran sangat dini dan memiliki kepribadian yang sangat unik untuk membantu

pertumbuhan tahap selanjutnya. Anak juga suka berimajinasi untuk menyelesaikan pembelajarannya, memiliki masa potensial untuk anak usia dini. Daya konsentrasinya juga sangat rentan dan merupakan bagian dari makhluk sosial.

Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Misalnya, faktor genetik mungkin terkait dengan kecerdasan anak, dan faktor lingkungan mungkin terkait dengan gaya belajar anak. Anak usia dini senang melamun dan berimajinasi. Ini penting untuk kreativitas dan perkembangan bahasa. Anak usia dini suka berimajinasi dan mengembangkan hal-hal di luar situasi yang sebenarnya. Salah satu fantasi anak, misalnya kardus, bisa dijadikan mobil mainan (Puspita, 2019).

Anak usia dini seringkali memainkan berbagai alat dan bahan main yang ada disekelilingnya. Bahkan, lebih menyukainya dibandingkan alat permainan yang sudah jadi (toys) dan tinggal menggunakannya. Alat dan bahan main dapat dimanipulasi sesuai dengan ide, pikiran, gagasan dan imajinasi anak. Ini tampak dalam beberapa observasi yang dilakukan pada satuan PAUD. Hal ini terjadi karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan sangat senang apabila mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan imajinasi dan kreativitas melalui alat dan bahan main yang terbuka (Puspita, 2019).

Pentingnya pendidikan untuk anak usia dini sebagaimana pada tahap-tahap perkembangan anak, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat di stimulasi dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Dalam mengembangkan aspek kemampuan fisik motorik pada anak usia dini diperlukan media pembelajaran *Loose parts* yang beragam dan bervariasi agar stimulasi yang diberikan kepada anak membuahkan hasil yang maksimal. Terdapat beberapa media pembelajaran *Loose parts* yang khusus didesain oleh guru untuk mengembangkan atau menstimulasi kemampuan anak tersebut namun banyak juga media yang ada dilingkungan sekitar sehingga mudah bagi guru untuk mencarinya (Dewi, 2017).

### **c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Terdapat enam aspek perkembangan sebagai berikut (Khaironi, 2018) :

#### **1) Perkembangan Nilai Moral dan Agama**

Kata moralitas dan agama terdengar “berat” saat dibahas masa kecil Hanya karena dua hal adalah "keras", begitulah seharusnya diperkenalkan, dibiasakan dan dikembangkan sejak usia dini. Moral dan agama adalah sesuatu yang abstrak. Keduanya terlihat melalui indra penglihatan ketika terwujud melalui perilaku dalam kehidupan

sehari-hari. Seseorang dianggap taat kepada agamanya apabila ia menjalankan dalam berbagai bentuk ibadah sesuai dengan ajaran agamanya. Demikian pula akhlak dikatakan berarti bahwa seseorang mempunyai akhlak yang baik apabila ia bertingkah laku (menunjukkan tingkah laku) sesuai dengan aturan atau mengikuti aturan kelompoknya.

## 2) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial adalah peningkatan kinerja Interaksi dengan Individu lain, sedangkan pengembangan Emosi adalah keterampilan orang yang akan dikelola dll mengungkapkan perasaan batinnya ekspresi dari tindakan jelas dan aktivitas lainnya (lisan atau non-verbal) sehingga orang lain bisa untuk mengetahui dan bahkan untuk memahami keadaan atau kondisi sedang berpengalaman.

## 3) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memproses informasi, bahasa sehari-hari dikenal sebagai kemampuan berpikir. Dalam pemrosesan informasi, pengalaman (pengetahuan) yang ada bekerja sama dengan pengalaman baru (pengetahuan), menghasilkan kesimpulan baru yang muncul dari informasi ini.

## 4) Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah alat atau sarana komunikasi antara seseorang dengan orang lain secara pribadi atau dalam suatu komunitas. Karena

bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, maka kemampuan berbahasa individu harus dikembangkan sejak usia dini. Kompetensi bahasa individu berkembang seiring bertambahnya usia dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu yang mendorong dan menghambat perkembangan bahasa.

#### 5) Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik merupakan bagian penting dari perkembangan manusia, seiring dengan perkembangan aspek lainnya. Perkembangan fisik motorik harus didorong sejak dini karena mengacu pada kemampuan motorik yang memfasilitasi dan mempengaruhi kelenturan gerak individu, baik gerak kasar yang melibatkan otot-otot besar maupun gerak halus yang berkaitan dengan koordinasi jari dan mata.

#### 6) Perkembangan Kreativitas

Perkembangan anak usia dini tidak terbatas pada peristiwa-peristiwa di atas. Kreativitas sebagai bagian dari perkembangan anak usia dini juga harus dibahas dalam artikel ini. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mengaktualisasikan diri dalam bentuk perilaku, motivasi, proses dan karya yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini ada 6 yaitu perkembangan agama dan moral, sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa,

perkembangan fisik motorik, dan perkembangan kreativitas. Perkembangan tidak hanya terjadi pada usia dini tetapi terus berlanjut selama hidup anak, namun untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut pada usia dini maka simulasi akan mempengaruhi perkembangan anak selama hidupnya.

## **B. Invitasi Menggunakan Media Loose Parts**

### **1. Invitasi**

#### **a. Pengertian Invitasi**

Invitasi Menurut suprawangi & handayani (2019) adalah sebuah penataan benda yang sudah dipilih kemudian ditata atau dipajang didalam kelas yang kemudian akan mengundang anak untuk menggunakan benda tersebut dalam proses pembelajaran. Invitasi media loose parts mengacu pada undangan atau ajakan kepada individu tau kelompok untuk berpartisipasi dalam penggunaan dan eksplorasi media loose Invitasi media loose parts biasanya digunakan dalam konteks Pendidikan anak usia dini atau dalam lingkungan belajar yang berfokus pada pendekatan berbasis bermain dan eksplorasi. Tujuannya adalah untuk mendorong kreativitas, imajinasi dan kemampuan berpikir kritis anak-anak melalui penggunaan bahan-bahan sederhana dan beragam.

Invitasi media loose parts sering kali berbentuk tantangan atau ajakan kreatif yang memberikan panduan atau saran untuk memanfaatkan bahan-bahan loose parts dalam menciptakan sesuatu atau menjalankan aktivitas tertentu. Tujuannya adalah untuk merangsang imajinasi anak-

anak, mendorong, eksperimen dan membangun keterampilan sosial, kognitif dan motorik halus melalui bermain dan berkreasi dengan bahan-bahan tersebut. Invitasi media loose parts dapat menjadi cara yang menarik untuk mendorong pengembangan beragam keterampilan anak, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kerjasama dan kreativitas. Undangan invitasi ini akan menarik minat anak, mengajak anak untuk terlibat dan memainkannya. Sesuai dengan pemahaman anak, maka anak akan meneruskan yang ada didalam pikirannya untuk selanjutnya dikembangkan lebih jauh setelah melihat sebuah invitasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa invitasi media loose parts merujuk pada undangan atau ajakan kepada individu atau kelompok untuk berpartisipasi dalam penggunaan dan eksplorasi media loose parts. invitasi biasanya digunakan dalam konteks Pendidikan anak usia dini atau dalam lingkungan belajar yang berfokus pada pendekatan bermain dan eksplorasi.

#### **b. Prinsip-prinsip Invitasi**

Prinsip-prinsip menata invitasi yang dapat mengundang perhatian anak yaitu sebagai berikut (Kebudayaan, 2020) :

- 1) Gunakan bahan loose part yang bervariasi, maksudnya adalah bahan loose part yang digunakan bisa terdiri dari beberapa macam. Selain itu dapat menggunakan bahan loose part yang berbeda saat setiap digunakan.

- 2) Bahan loose part yang bervariasi tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu loose part yang bervariasi agar anak mengalami berbagai macam sensasi indra seperti bentuk, warna, tekstur, berat, dan sebagainya akan semakin banyak pengalaman.
- 3) Loose part diletakkan pada tempat yang polos atau tidak bercorak ramai atau bisa corak yang sederhana. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi tabrakan warna serta corak loose part sehingga membuat lebih menarik.
- 4) Jika loose part diletakkan kedalam wadah, maka bentuk wadah disesuaikan dengan isinya. Semisal tidak meletakkan benda yang sedikit pada wadah yang besar, dikarenakan benda tersebut bisa tidak terlihat oleh anak. Jika wadah yang kecil akan membuat benda terlihat penuh maka anak akan sulit mengambilnya. Jika benda loose part berbentuk panjang dapat ditaruh di dalam wadah yang cukup tinggi, sekitar sepertiga tinggi benda dan akan menarik jika ditaruh dalam posisi vertikal/berdiri.
- 5) Menata loose part pada tempat yang mudah dilihat oleh anak. Harus memperhatikan komposisi dalam meletakkan benda bisa dari komposisi bentuk, warna, keseimbangan serta tata letak agar terlihat estetik. Loose part diletakkan pada tempat yang berbeda ketinggiannya akan memudahkan anak untuk melihat benda yang terletak di belakang.

- 6) Dapat menambahkan inspirasi lain seperti gambar, buku cerita, kartu, foto dan sebagainya. Inspirasi tersebut akan menghadirkan gambar ke dalam dunia nyata anak pada kehidupan sehari-hari.
- 7) Inspirasi tersebut dipajang pada area yang lebih longgar, bisa disandarkan pada tiang atau papan yang bisa menopang agar inspirasi tersebut berdiri sehingga akan terlihat lebih tinggi dari benda lain dan akan menarik perhatian anak.
- 8) Tulis gagasan provokasi pada kertas atau papan agar menstimulasi pemikiran anak. Tulisan tersebut akan membantu guru dalam memancing ide anak untuk bermain di situ. Walau belum bisa membaca, tulisan tersebut akan menghadirkan konsep menyampaikan pesan. Guru dapat menyampaikan kepada anak secara verbal sehingga anak akan menangkap pesan itu.

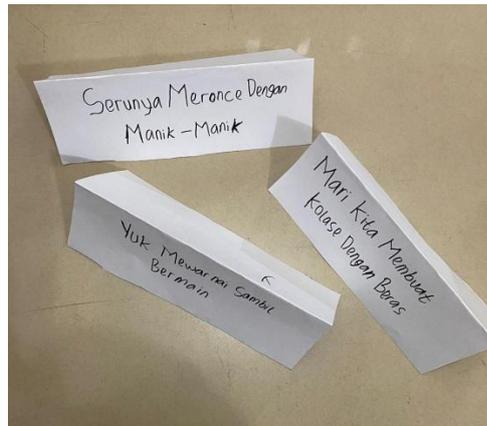
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa invitasi memiliki 8 prinsip. Dalam invitasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip agar dapat mengundang anak serta invitasi bisa dilaksanakan dengan maksimal. Prinsip invitasi ini yang pertama menggunakan bahan loose parts yang bervariasi, bahan loose parts yang bervariasi memiliki prinsip yang berkarakteristik, media loose parts ditaruh ditempat yang polos atau tidak bercorak, media loose parts diletakkan kedalam wadah, menata loose parts yang mudah dilihat oleh anak, dapat menambahkan inspirasi seperti foto, buku, dan lain-lain, inspirasi tersebut dipajang ditempat yang

longgar, dan Tulis gagasan provokasi pada kertas atau papan agar menstimulasi pemikiran anak.

## **2. Provokasi**

Menurut para ahli, provokasi adalah suatu tindakan penghasutan dan pancingan yang dapat menyebabkan reaksi seseorang menjadi marah atau menyebabkan seseorang untuk mulai melakukan suatu tindakan pembalasan. Sementara arti provokator adalah orang atau pihak yang melakukan tindakan provokasi. (Husein Alwi, 2018)

Provokasi melibatkan guru dalam memberikan penjelasan mengenai tema, kegiatan main, ajakan untuk bermain, dan aturan selama bermain kepada anak-anak. Dalam kegiatan provokasi, guru mengundang anak-anak untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tema dan subtema yang dibahas pada hari tersebut. Guru mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab terkait subtema yang sedang dibahas dan memberi mereka kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka. Tujuan guru dalam melakukan ini adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak, mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan sesuai dengan ide-ide mereka, dan memotivasi semangat mereka. Selain itu, guru memperkenalkan berbagai kegiatan main yang akan dilakukan oleh anak-anak, termasuk cara bermainnya. Selanjutnya, guru juga menjelaskan aturan yang berlaku selama setiap kegiatan bermain. Semua penjelasan ini didukung oleh dokumentasi yang mencatat penjelasan tentang kegiatan main dan aturan selama bermain (Dokumentasi, 15 Mei 2023)



Gambar 1

### Gambar Provokasi

Deskripsi dari gambar diatas dapat diketahui bahwa menunjukkan kata ajakan kegiatan main anak untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan belajarnya.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Provokasi adalah penjelasan yang diberikan oleh guru mengenai tema, kegiatan main, ajakan untuk bermain, dan aturan selama bermain. Dalam kegiatan provokasi, guru mengajak anak-anak untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tema dan subtema yang dibahas pada hari tersebut. Guru juga mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam sesi tanya jawab terkait subtema yang sedang dibahas dan memberi mereka kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka. Tujuan dari provokasi ini adalah untuk merangsang rasa ingin tahu anak-anak, mendorong mereka untuk melibatkan diri dalam kegiatan sesuai dengan ide-ide mereka sendiri, dan membangkitkan semangat mereka. Hal ini sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti.

### C. Kajian Peneliti Terdahulu

*Pertama*, skripsi Ningrum Bella Setya penelitian dari UIN Raden Mas Said Surakarta, dengan judul “Penggunaan Media *Loose parts* untuk mengembangkan kemampuan Motorik Halus anak kelompok B di TK ABA 3 Gunungan Klaten”, dalam penelitian ini membahas pengembangan kemampuan motorik halus anak media yang digunakan kurang bervariasi. Media yang sering digunakan yaitu LKA (lembar kerja anak) yang menggunakan kertas. Hasilnya dari penelitian yaitu menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose parts* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Penggunaan media *Loose parts* dilakukan dengan membuat perencanaan pembelajaran seperti rencana kegiatan *Loose parts*, penyiapan alat dan bahan, invitasi dan provokasi. Dapat diambil simpulan bahwa dengan pengembangan kemampuan motorik halus anak media yang digunakan kurang bervariasi. Penelitian Ningrum memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu kedua peneliti sama-sama meneliti tentang *Loose parts*. Adapun perbedaan yang pada tempat penelitian. Peneliti di atas dilakukan di TK ABA 3 Gunungan Klaten, adapun penelitian ini dilakukan di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon. Peneliti yang dilakukan Ningrum lebih memfokuskan peningkatan motorik halus melalui kegiatan menempel dari media *loose parts* untuk anak usia dini setiap pembelajaran yang dilakukan.

*Kedua*, skripsi Azky Farida penelitian dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini diPaud al-musfiroh

gunungsindur jawa barat”, dalam penelitian ini membahas Peran media *Loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Sejauh mana peran media *Loose parts* dalam meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini. Penggunaan strategi yang belum maksimal. Strategi seperti apa yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan media *Loose parts*. Hasil dari penelitian diatas yaitu menunjukkan penggunaan *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media *Loose parts* dilakukan dengan menggunakan proses kreatif, tahap perkembangan tahap eksperimen, tahap edukasi, tahap eksplorasi, tahap ekspansi. Dapat diambil simpulan bahwa dengan penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas yang belum maksimal. Persamaan penelitian Azky Farida dengan penelitian ini yaitu keduanya mengkaji mengenai *Loose parts*. Adapun perbedaan yang terdapat pada penggunaan media *loose parts* dan penelitian ini hanya memfokuskan pada kegiatan tersebut. Sedangkan tempat peneliti juga berbeda, peneliti diatas dilakukan di Paud al-musfiroh gunungsindur. Penelitian ini menggunakan media *Loose parts* dengan berbagai bentuk dengan tujuan supaya lebih kreatif dalam belajar.

*Ketiga*, skripsi Indi Alfiani Hamda penelitian dari Institut Ilmu Al-Quran Jakarta dengan judul, “Penggunaan Media *Loose parts* dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus”, dalam penelitian ini membahas meningkatkan kemampuan motorik halus, anak perlu distimulasi yang tepat agar lebih terampil. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa peneliti membatasi masalah menjadi Peningkatan Motorik Halus. Hasil dari penelitian

yaitu penggunaan media *Loose parts* perlu distimulasi agar anak bisa lebih terampil dalam meningkatkan kemampuan motorik halus. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Loose parts* dalam belajar mengajar dapat mengembangkan sebuah kemampuan motorik halus di TK Cikal Cendekia Islamic Fullday School Cileungsi-Kab. Bogor. Persamaan penelitian Indi dengan penelitian ini yaitu keduanya mengkaji mengenai media *Loose parts*. Adapun perbedaan yang terdapat pada pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik halus dan peneliti hanya memfokuskan pada kegiatan tersebut. Sedangkan tempat peneliti juga berbeda penelitian diatas dilakukan di TK Cikal Cendekia Islamic Fullday School Cileungsi-Kab. Bogor penelitian ini menggunakan media *Loose parts* dengan berbagai bentuk dengan tujuan supaya lebih kreatif dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan implementasi pengembangan motorik halus dengan media *Loose parts*, antara lain juga menggunakan pendekatan khusus, bagaimana pengembangan motorik halus yang diterapkan didalam Pendidikan formal peserta didik menggunakan media *Loose parts*.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Pendidikan anak usia dini membutuhkan stimulasi untuk membentuk karakter anak didalam lingkungan sekolahnya. Motorik halus merupakan melibatkan otot-otot jari-jemari seperti menggenggam dan memanipulasi objek-objek kecil. Sehingga keterampilan otot jari-jemari sangat membantu pengembangan motorik halus. Perkembangan motorik halus merupakan suatu

gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian dari anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan dalam belajar dan berlatih.

*Loose parts* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dipasang kembali, diangkut, digabungkan, disusun, dipindahkan, digunakan sendiri, atau digabungkan dengan bahan lain. Ada kemungkinan benda alam atau buatan manusia. Ketika seorang anak membuat dengan banyak bagian, anak-anak dapat bermain dengan banyak bagian sesuka hati. Anak dapat dengan mudah memindahkan benda – benda ke suatu tempat sebagai bagian dari bentuk tertentu. Permainan dengan menggunakan media tersebut dapat melatih motorik halus anak.

Permasalahan pada motorik halus anak yang belum maksimal. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik halus jarang menggunakan media, kebanyakan masih menggunakan LKA yang telah disediakan. Dengan diberikannya media pembelajaran berbasis media *loose parts* ini akan melatih perkembangan motorik halus anak dalam meningkatkan potensi yang dimilikinya

Penelitian ini yang menjadi sumber masalahnya adalah pengembangan motorik halus anak dengan media *Loose parts* dari TK yang ada di Tanon selain TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Sragen belum berkembang secara optimal, masih sering menggunakan LKA dan belum sepenuhnya menerapkan pengembangan motorik halusnya dengan *Loose parts*. Pengaruh *Loose parts* terhadap pengembangan motorik halus anak di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Sragen dapat disimpulkan secara signifikan

pada perkembangan motorik halus anak, hal ini dapat di lihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatann pembelajaran dengan menggunakan media *Loose parts*, ketika menggunakan media tersebut sangat berbeda dengan menggunakan LKA, anak akan terlibat langsung dalam membentuk dan juga anak mampu mengkreasikan karyanya dengan imajinasi dalam kegiatan meronce dan kolase.

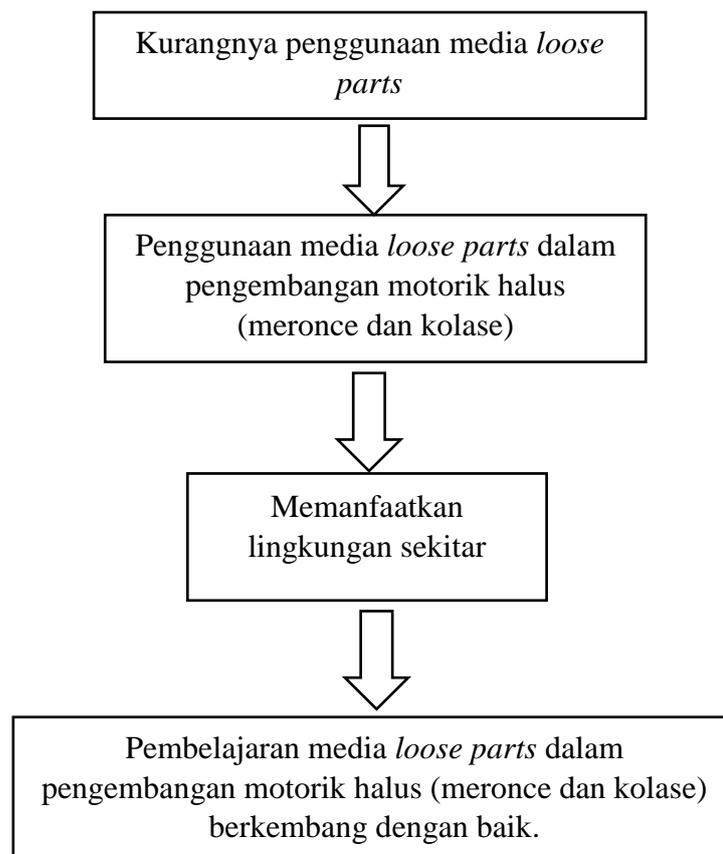
Pembelajaran yang ada di TK Kreatif Bustanul Athfal Jono Tanon itu menggunakan pembelajaran media *Loose parts* peningkatan motorik halusnya sudah bagus. Maka hal ini berdampak bagus untuk anak meningkatkan kreasi, dan keterampilan agar pembelajaran tidak terasa bosan. Apalagi anak yang rasa ketidak ingin tahunya besar pasti akan mengasah keterampilannya memakai bahan alam itu untuk pembelajaran.

Dengan adanya pembelajaran media *loose parts* memudahkan anak dalam pembelajaran agar motorik halusnya meningkat, karena pada umumnya pembelajaran memakai LKA itu membuat anak malas belajar dan menjadi bosan dalam pembelajaran itu. Sarana dan prasarananya sangat mendukung untuk pembelajaran menggunakan media *Loose parts* dan menjadikan anak rasa ingin tahunya sangat tinggi agar tambah semangat untuk belajar. Ketertarikan anak sangat tinggi saat menggunakan media *Loose parts* karena menggunakan bahan bahan alam yang bervariasi.

Sekolah merupakan salah satu Lembaga Pendidikan formal mempunyai tanggung jawab untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar sebagai tujuan realitas dari tujuan Pendidikan yang telah ditetapkan dalam kegiatan

belajar mengajar yang bertanggung jawab adalah guru, karena gurulah yang langsung memberikan kemungkinan bagi anak untuk melaksanakan proses belajar yang efektif.

Oleh karena itu bagaimana implementasi pengembangan motorik halus dengan media *Loose parts* sehingga anak dapat belajar dengan baik tidak ada rasa bosan, meskipun dalam pembelajaran menggunakan bahan alam yang mudah didapatkan. Anak juga bisa mengkreasikan bentuk dari bahan yang sudah disediakan. Anak bisa belajar dengan mudah menggunakan bahan bahan yang nyata tidak LKA saja. Berikut kerangka berfikir pada penelitian ini dapat digambarkan dengan skema berikut :



Gambar 2  
Kerangka Berfikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Anwar, penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat terkait fakta dan karakteristik mengenai populasi atau bidang tertentu. Triyono menyebutkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberi gambaran tentang karakter suatu variabel, kelompok atau peristiwa sosial yang terjadi dalam masyarakat. Sejalan dengan itu, Setyono berpendapat bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dengan menggunakan data yang dikumpulkan melalui berbagai cara (Azwar, 2016; Setyosari, 2013; Triyono, 2017).

Menurut Sugiyono (2018; 213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian

misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deksripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Media *Loose parts* Di Tk Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon”

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Karna pengembangan Motorik Halus anak dengan media *loose parts* sarana dan prasarananya sudah mendukung untuk pembelajaran sehingga di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon tidak hanya menggunakan LKA, tetapi anak diberi stimulasi dari media *loose parts* yang telah dibuat guru yang bertujuan untuk pengembangan motorik halus anak, maka penelitian ini dilaksanakan di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon, yang berlokasi di Dukuh Jono RT 04 Desa Jono Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan dari tahap awal sampai dengan pengumpulan laporan. Penelitian dimulai pada bulan November 2022.

Adapun rincian kegiatan sebagai berikut :

Tabel 2

Matrik Penelitian dan Pembuatan Skripsi Tahun 2022/2023

No	Kegiatan	Bulan										
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apl	Mei	Jun	Jul	
1.	Observasi Awal	X										
2.	Pengajuan judul		X									
3.	Penyusunan Proposal		X									
4.	Persiapan Penelitian						X					
5.	Pengumpulan Data							X				
6.	Analisis Data								X			
7.	Penyusunan Hasil									X		
8.	Penyusunan Laporan Akhir									X		

## C. Subyek dan Informan

### 1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, tidak dikenal dengan populasi dan sampel seperti dalam penelitian kuantitatif karena penelitian berangkat dari kasus keberadaan individu atau kelompok dalam situasi soial tertentu dan hasilnya hanya berlaku pada situasi sosial itu. Menurut Arikunto (2016 : 26) subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan.

Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Pada penelitian kualitatif subjek penelitian disebut

dengan istilah informan, yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Adapun subjek utama (key informan) dalam penelitian ini adalah guru kelompok A, karena guru kelompok A yang ada di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.

## **2. Informan Penelitian**

Informan adalah orang yang terbiasa memberikan informasi tentang situasi dan keadaan latar belakang penelitian dan merupakan orang yang benar-benar mengetahui masalah yang diteliti (Moleong, 2015). Informan dalam penelitian ini adalah di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon yaitu Kepala Sekolah TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Tujuan dari penelitian adalah untuk memperoleh data maka metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling vital dalam suatu penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tidak akan mendapatkan data yang diinginkan jika tidak mengetahui metode dalam pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2018; 224) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah, pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder.

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder.

Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), wawancara (interview), kuisioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Metode Pengamatan (*Observasi*)**

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal yakni dengan menggunakan Teknik observasi. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Tetapi pada penelitian ini menggunakan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti, mengenai keadaan obyeknya baik sarana dan prasarana maupun proses belajar mengajar yang ada di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon.

Observasi dapat dibedakan menjadi 3 tipe yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur atau tersamar, dan observasi tidak terstruktur. Dalam penelitian ini menggunakan Observasi Partisipasi Pasif merupakan metode yang bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap (Sanafiah Faisal: 2020). Metode ini dilakukan dengan membuat kedekatan secara mendalam dengan suatu komunitas atau lingkungan alamiah dari

objek. Peneliti akan menempatkan diri sebagai bagian dari objek yang sedang diteliti tersebut. Terdapat beberapa macam kategori partisipasi pasif yaitu peran lengkap yaitu pengamat berperan menjadi anggota penuh dari objek yang diamati, peran yang akan diamati yaitu anak usia 4-5 tahun, peran sebagai pengamat yaitu peneliti berperan sebagai pengamat saja, pengamat sebagai pemeran serta yaitu peneliti ikut serta melakukan yang juga dilakukan oleh narasumber, dan pengamat penuh yaitu pengamatan yang dilakukan terpisah sehingga subjek tidak merasa sedang diamati.

## **2. Metode wawancara (*Interview*)**

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari informan yang terkait. Menurut Yusuf (2014: 372) Wawancara adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau bertanya secara langsung mengenai suatu objek yang diteliti. Wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara bebas terpimpin. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian.

Menurut Sugiyono (2013) membagi wawancara menjadi tiga jenis, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tak terstruktur. Penelitian ini menggunakan Wawancara tak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk

pengumpulan datanya, pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Metode wawancara ini yang akan diwawancarai yaitu kepala sekolah dan guru kelas A1.

### **3. Metode Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2018: 476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada. Tetapi tidak semua dokumen memilih tingkat kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya, karena foto bisa saja dibuat untuk kepentingan tertentu. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah dokumen yang dimiliki TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon, yang berlokasi di Dukuh Jono RT 04 Desa Jono Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, seperti RPPH, RPPM, Prosem, foto-foto kegiatan dan Penilaian Anak.

Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, jurnal kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam. Menurut Lexy Moleong (2004:161) dokumen adalah setiap bahan tertulis

ataupun film. Dan dokumen ada dua yaitu dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumentasi pribadi adalah catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman yang berupa buku harian, surat pribadi, dan autobiografi. Sedangkan dokumentasi resmi terbagi menjadi dua yaitu internal dan eksternal.

Dokumentasi internal adalah berupa memo, pengumuman, instruksi atau aturan Lembaga yang digunakan dalam lingkungan sendiri. Sedangkan dokumentasi eksternal berisi bahan-bahan informasi yang dihasilkan dari suatu Lembaga seperti majalah, pernyataan dan berita yang disiarkan melalui media massa. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dokumentasi tentang sejarah berdirinya TK Kreatif Bustanul Athfal Jono Tanon.

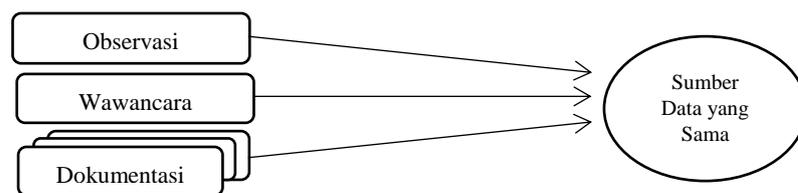
#### **E. Teknik Keabsahan Data**

Teknik keabsahan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data. Menurut (Sugiyono, 2013) terdapat dua jenis teknik triangulasi data, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik berarti mengumpulkan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Sedangkan triangulasi sumber berarti mengumpulkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teknik keabsahan data merupakan suatu proses validitas dan reliabilitas data untuk memperoleh keterpercayaan data. Terdapat beberapa cara untuk melakukan keabsahan data, dsalah satunya yaitu triangulasi. Triangulasi terdiri dari dua jenis, yaitu

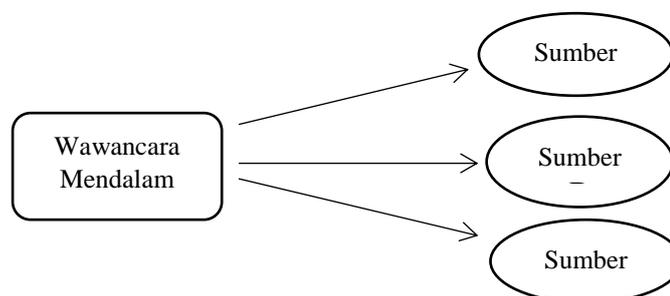
triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk melakukan keabsahan data.

Menurut Sugiyono (2018:83) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018:120-121), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.



*Sumber : Sugiyono (2018)*

Gambar 3  
Triangulasi Teknik



*Sumber : Wijaya (2018)*

Gambar 4  
Triangulasi Sumber

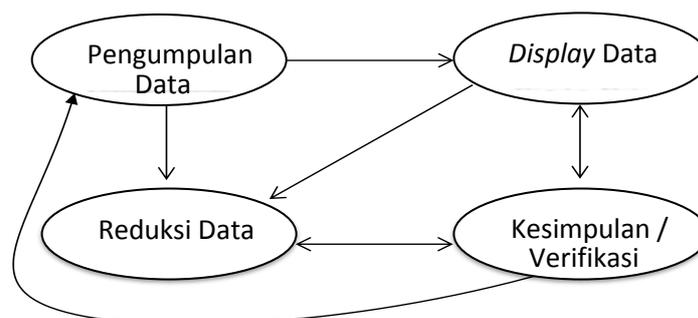
Dalam triangulasi teknik ini digunakan untuk memeriksa keabsahan data dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan data-data tersebut tidak saling bertentangan. Sedangkan dalam triangulasi sumber ini digunakan untuk mengecek keabsahan data dengan membandingkan antara informasi yang diperoleh dari subyek dan informan. Apabila terdapat perbedaan, maka harus ditelusuri perbedaan-perbedaan itu sampai menemukan sumber perbedaan dan materi perbedaannya. Kemudian dilakukan konfirmasi antara informan dengan sumber-sumber lain, sehingga dapat menemukan sumber yang benar.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data menurut Sugiyono (2018:482) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan menurut Moleong (2017:280-281) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Ketepatan dan keakuratan data yang terkumpul sangat diperlukan, namun tidak dapat pula dipungkiri bahwa sumber informasi yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda pula. Pekerjaan menganalisis data memerlukan usaha pemusatan

perhatian dan pengerahan tenaga fisik dan pikiran sendiri. Selain menganalisis data, peneliti juga perlu mendalami kepustakaan guna mengonfirmasikan teori.

Data penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus-menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian menggunakan model Miles and Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono (2018: 246) analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Miles dan Huberman menawarkan pola umum analisis dengan mengikuti model interaktif sebagai berikut :



Sumber : (Sugiyono 2018)

Gambar 5

#### Model Analisis Data

Langkah-langkah yang dipergunakan dalam analisis data merupakan rangkaian yang berurutan dan saling kait-mengkait, terdiri dari proses :

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data adalah bagian dari proses analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal hal yang tidak penting, mengatur data sedemikian rupa sehingga simpulan penelitian dapat dilakukan.

### **2. Penyajian Data**

Sajian data merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian data harus mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan penelitian, sehingga narasi yang tersaji merupakan deskripsi mengenai kondisi yang rinci untuk menceritakan dan menjawab setiap permasalahan yang ada.

### **3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi**

Setelah mengumpulkan data sejak dari awal, maka akan mengetahui dan memahami arti dari berbagai hal yang ditemukan dengan pencatatan pernyataan-pernyataan, arahan sebab akibat, pola-pola konfigurasi yang mungkin dan berbagai proporsi. Dari situlah akan menangkap berbagai hal yang bersifat skeptis yang kemudian ditarik simpulan akhir. Simpulan akhir perlu diverifikasi agar cukup mantap dan dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu perlukan aktivitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Temuan**

##### **1. Gambaran umum TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon**

###### **a. Sejarah singkat TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Tanon didirikan pada tahun 2008 dibawah naungan Yayasan Aisyiyah, para tokoh yang paling berjasa dalam memelopori lahirnya TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Tanon yakni Ibu Murhayani,S.Pd dan Ibu Siti Nurhayati yang saat itu tercatat sebagai Ibu Ketua Pimpinan Cabang Aisyiyah Kecamatan Tanon yang ingin memenuhi keinginan warga masyarakat khususnya di persyarikatan Aisyiyah yang menginginkan didirikannya sekolah fullday dikarenakan di Kecamatan Tanon yang sebagian masyarakatnya bekerja sehingga sangat menginginkan adanya lembaga pendidikan sekaligus pengasuhan dan penitipan anak. .

Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias. Tanggal 01 Mei didirikan TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal yang berlokasi dibelakang gedung BMT HIRA Kecamatan Tanon yang merupakan milik persyarikatan Muhammadiyah. Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan KE Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen. Surat Izin Operasional dari Dinas pada 01 Desember 2008 nomor 421.1/189//18/2008 tercantum mulai berlaku tanggal 01 Desember 2008.

Jumlah peserta didik dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat, jumlah ruangan yang semula ada dua ruang kelas dan satu kantor, tidak mampu menampung jumlah murid yang terus bertambah, sehingga pihak persyarikatan Aisyiyah beserta Muhammadiyah berusaha untuk mencari lokasi atau lahan yang luas. Pada pertengahan bulan juni tahun 2013, didesa Jono Rt 04. Kecamatan Tanon, Kabupaten Sragen, ada sebidang tanah yang diwakafkan oleh Bapak suwarji seluas kurang lebih 1000M kepada persyarikatan Muhammadiyah, dan tanah tersebut diperuntukkan bagi lembaga TK Kreatif Aisyiyah bustanul Athfal Tanon, dan pada tanggal 22 Desember 2013 lembaga TK resmi pindah dari alamat sebelumnya dan pada semester 2 tahun pelajaran 2013/2014, resmi kegiatan belajar mengajar menempati gedung baru.

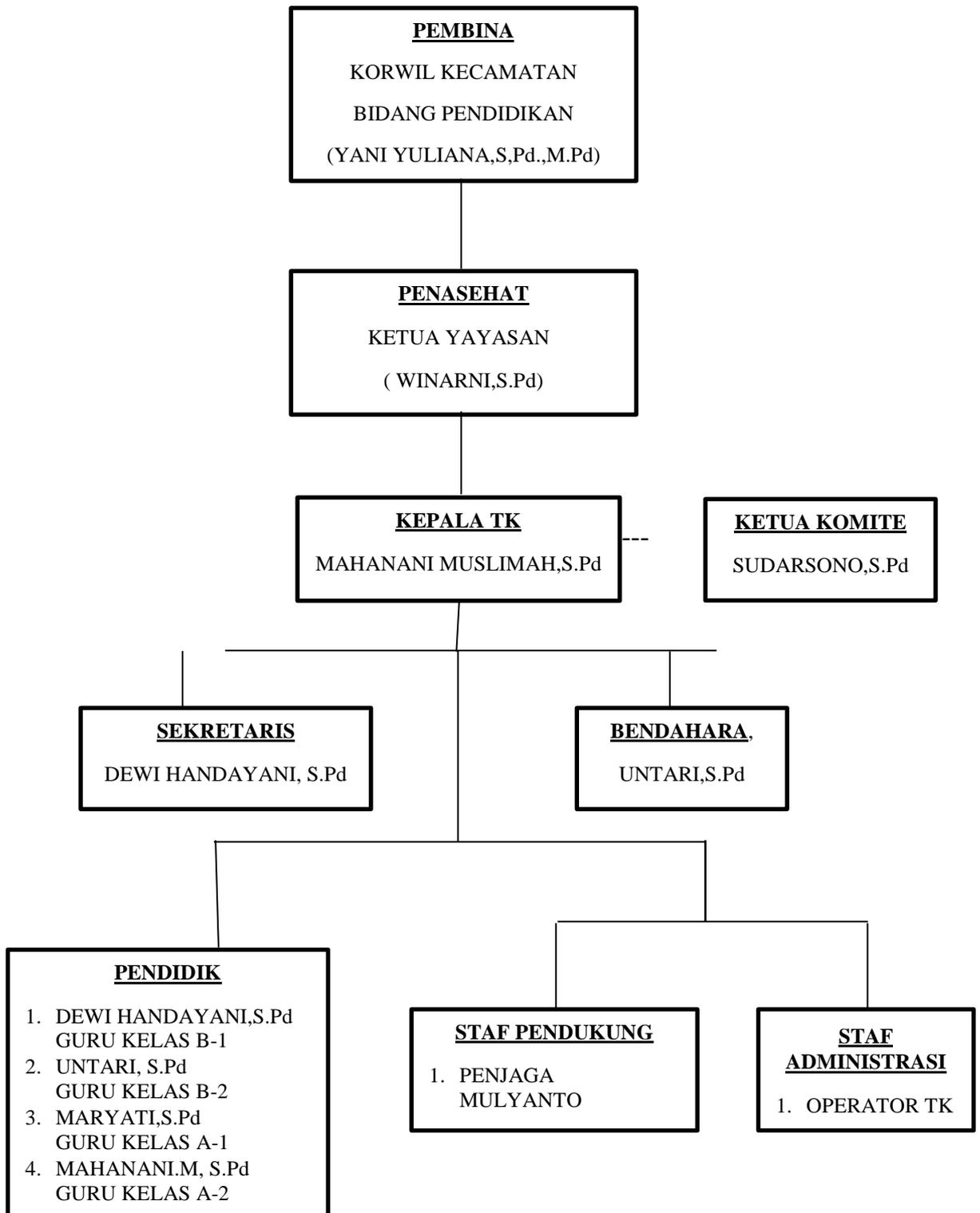
Pada awal menempati gedung baru, terdapat 3 ruang keelas dan satu ruang kantor serta ruang terbuka, setahun kemudian dibangun masjid, dengan dana dari para donator yang berlokasi disebelah barat gedung TK, ditambah dengan membangun ruang guru disebelah selatan masjid yang sekarang dialih fungsikan untuk kantor, dan kantor yang lama digunakan untuk runag kelas. Pada bulan januari tahun 2019 diresmikan pembangunan gedung lantai 2 yang dananya dari iuran walisantri dan para donator yang dipergunakan sebagai aula. Dan pada tahun pelajaran 2019/2020 kemudian dipakai oleh Kelompok Bermain Kreatif Aisyiyah yang pindah dari lokasi lama di margorejo Jono, pindan

ke Jono Rt.04, menjadi satu atap dengan TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal.

**b. Profil TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

- 1) Nama Lembaga : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal
- 2) Alamat / Desa : Jono  
Kecamatan : Tanon  
Kabupaten : Sragen  
Propinsi : Jawa Tengah  
Kode Pos : 57277  
No. Telepon : 085103014157
- 3) Nama Yayasan : Aisyiyah
- 4) Status Sekolah : Terakreditasi B
- 5) Status Lembaga TK : Swasta
- 6) NSS : 002031412028
- 7) NIS / NPSN : 028/20353906
- 8) Tahun didirikan : 2008
- 9) Status Tanah : Milik Yayasan
- 10) Luas Tanah : 1001 M
- 11) Nama KS : Mahanani Muslimah
- 12) No.SK KS : 50/PDA/A/SK/XII/2018
- 13) Masa Kerja KS : 12 Tahun
- 14) Status akreditasi : B
- 15) No dan SK akreditasi : PAUD-TK/31400/0290/10/2019

c. Struktur Organisasi TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono



#### **d. Visi, Misi dan Tujuan TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

##### 1) Visi

“Membentuk generasi yang kuat Aqidah, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, mandiri serta cinta tanah air dan bangsa”

Indikator Visi :

- a) Anak yang mempunyai aqidah yang kuat tidak terpengaruh dengan takhayul, khurofat dan syirik.
- b) Anak berakhlak mulia yang mempunyai sikap santun, hormat pada yang tua, sayang kepada yang lebih muda, ramah, pemaaf, mempunyai empati dan simpati terhadap sesama.
- c) Anak cerdas yang mampu memadukan antara pengetahuan dan keterampilan.
- d) Anak kreatif yang mampu membuat sesuatu yang menghasilkan sesuatu yang baru.
- e) Anak mandiri yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas.
- f) Anak yang cinta tanah air yang senantiasa bangga dengan kepribadian Indonesia dan memiliki sifat patriotisme yang tinggi.

##### 2) Misi

- a) Menyiapkan dan memberikan bekal dasar bagi anak untuk mencintai Allah Rasulullah dan kitan suci Al quran
- b) Menjadikan anak agar tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak Mulia, sayang terhadap sesama, santun, pemaaf dan empati

- c) Menggali dan mengoptimalkan setiap kecerdasan yang dimiliki anak didik
- d) Membentuk anak menjadi generasi yang cinta tanah air dan bangsa

## **B. Tujuan**

1. Terwujudnya anak yang mengamalkan ajaran agama dengan baik
2. Terciptanya anak yang mandiri serta berkarakter
3. Terwujudnya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan
4. Terwujudnya anak yang mempunyai sifat cinta lingkungan, dan bangga sebagai bangsa Indonesia.

### **1. Tenaga Pendidik TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

Jumlah tenaga pendidik yang ada di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono :

Tabel 3

Jumlah tenaga pendidik di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

<b>Status</b>	<b>L</b>	<b>P</b>	<b>Jumlah</b>
1. Guru PNS	-	-	-
2. Guru Tetap Yayasan	-	6	6
Jumlah	-	6	6

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa jumlah tenaga pendidik di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono berjumlah 6. Terdiri dari perempuan, semua guru merupakan guru tetap Yayasan dan bukan PNS.

## 2. Peserta Didik TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

Jumlah siswa di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono dari tahun 2018-2023 berjumlah sebagai berikut :\

Tabel 4 Jumlah siswa di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono dari tahun 2018-2023

Tahun Pelajaran	Anak		
	Laki-Laki	Perempuan	Total
2018/2019	52	26	78
2019/2020	51	37	88
2020/2021	45	46	91
2021/2022	38	36	74
2022/2023	43	37	80

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa jumlah dari peserta didik dari tahun 2018-2023. Pada tahun 2018-2019 jenis kelamin laki-laki berjumlah 52 anak dan perempuan 26 anak, tahun 2019-2020 jenis kelamin laki-laki berjumlah 51 anak dan perempuan 37 anak, tahun 2020-2021 jenis kelamin laki-laki berjumlah 45 anak dan perempuan 46 anak, tahun 2021-2022 jenis kelamin laki-laki berjumlah 38 anak dan perempuan 36 anak, tahun 2022-2023 jenis kelamin laki-laki berjumlah 43 anak dan perempuan 37 anak.

## 3. Sarana dan Prasarana TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

### a. Ruangan

Tabel 5 sarana dan prasarana

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	4	-	v	-
2	Ruang Bermain	1	-	v	-

3	Ruang Tata Usaha	-	-	-	-
4	Ruang Kepala Sekolah	1	-	v	-
5	Ruang Guru	1	V	-	-
6	Ruang UKS	-	-	-	-
7	Gudang	-	-	-	-

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa jumlah sarana dan prasarana terdiri dari ruang kelas jumlah 4 dalam kondisi rusak ringan, ruang bermain jumlah 1 dalam kondisi rusak ringan, ruang kepala sekolah jumlah 1 dalam kondisi rusak ringan, ruang guru jumlah 1 dalam kondisi baik.

#### **b. Infrastruktur**

Tabel 6 jumlah infrastruktur

No	Jenis	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Pagar Depan	2		v	
2	Pagar Samping	1		v	
3	Pagar Belakang	-	-	-	-
4	Tiang Bendera	1	v	-	-
5	Bak Sampah	6	-	v	-
6	Saluran Primer	1	v	-	-
7	Sarana olah raga	-	-	-	-
8	Alat Cuci tangan	6	4	2	-

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa jumlah infrastruktur terdiri dari pagar depan jumlah 2 dalam kondisi rusak ringan, pagar samping jumlah 1 dalam kondisi rusak ringan, tiang bendera jumlah 1 dalam kondisi baik, bak sampah jumlah 6 dalam kondisi rusak ringan, saluran primer

jumlah 1 dalam kondisi baik, alat cuci tangan jumlah 6 dalam kondisi baik berjumlah 4 dan kondisi rusak ringan jumlah 2.

### c. Sanitasi dan Air Bersih

Tabel 7 sanitasi dan air bersih

No	Ruang / Fasilitas	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	KM / WC	2	-	v	-
2	KM / WC Guru	1	v	-	-

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sanitasi dan air bersih terdiri dari KM/WC jumlah 2 dalam kondisi rusak ringan, KM/WC Guru jumlah 1 dalam kondisi baik.

### d. Sumber Air Bersih

#### 1) Jenis Sumber Air Bersih

No	Jenis	Kondisi		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Sumur dengan pompa listrik	v	-	-
2	Sumur tanpa pompa listrik	-	-	-
3	Tadah Hujan	-	-	-
4	PDAM	-	-	-

Tabel 8 sumber air bersih

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sumber air bersih terdiri dari sumur dengan pompa listrik dalam kondisi baik.

**e. Sumber Listrik ( Beri cek (V) untuk yang sesuai dan isi angka KVA PLN 900 KVA**

Tabel 9 sumber listrik

N0	Fasilitas	Jml	Pemanfaatan		Kondisi		
			Berfungsi	Tidak	Baik	RR	RB
1	Lampu TL	8	v	-	-	v	-
2	AC	-	-	-	-	-	-
3	Stop Kontak	7	v	-	-	v	-
4	Intalasi List	1	v	-	v	-	-
5	KipasAngin	5	4	1	3	2	-

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sumber listrik terdiri dari lampu TL jumlah 8 berfungsi dengan kondisi rusak ringan, stop kontak jumlah 7 masih berfungsi dengan kondisi rusak ringan, intalasi list jumlah 1 masih berfungsi dengan kondisi baik, kipas angin jumlah 5 yang masih berfungsi berjumlah 4 tidak berfungsi jumlah 1 dengan kondisi baik jumlah 3 rusak ringan jumlah 2.

**f. Alat Penunjang KBM**

Tabel 10 alat penunjang KBM

N0	Fasilitas	Jml	Pemanfaatan Alat			Kondisi		
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	RR	RB
1	Balok	2	1	-	1	2	-	-
2	Puzzle	5	5	-	-	5	-	-
3	Alat bermain seni	2	2	-	-	2	-	-
4	Bola berbagai ukuran	2	2	-	-	2	-	-

5	Alat bermain keaksaraan	3	3	-	-	3	-	-
6	Alat bermain Peran	2	2	-	-	2	-	-
7	Alat bermain Sensorimotor	4	4	-	-	4	-	-
8	Alat Pengukur Berat Badan	2	2	-	-	2	-	-
9	Alat Pengukur Tinggi Badan	2	2	-	-	2	-	-
10	Perlengkapan Cuci Tangan	4	4	-	-	4	-	-

Berdasarkan table diatas dapat diketahui alat penunjang KBM terdiri dari balok jumlah 2, puzzle jumlah 2, alat bermain seni 2, bola berbagai ukuran jumlah 2, alat bermain keaksaraan 3, alat bermain peran jumlah 2, alat bermain sensorimot 4, alat pengukur berat badan jumlah 2, alat pengukur tinggi badan 2, perlengkapan cuci tangan jumlah 4. Alat penunjang KBMnya dalam kondisi baik semua tidak ada yang rusak.

#### g. Alat Mesin Kantor

Tabel 11 alat mesin kantor

N0	Fasilitas	Jml	PemanfaatanAlat			Kondisi		
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	RR	RB
1	Komputer/ Laptop	2	2	-	1	1	-	1
2	Printer	1	1	-	-	-	1	-

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa alat mesin kantor terdiri dari computer/laptop jumlah 2, printer jumlah 1. Kondisi alat mesin kantor ada yang rusak ringan, rusak berat dan dalam kondisi baik.

## h. Buku

Tabel 12 buku pedoman

No	Jenis	Penerbit	Jml Eks	Sesuai	Kurang	Lebih
1	Buku motivasi kegiatan					
2	Buku cerita bergambar	Dzikrul bestari	20	V	-	-
3	Buku pedoman pembelajaran	Himpunan putusan tarjih	2	V	-	-
4	Buku pedoman pembelajaran	Panduan imtaq	7	V	-	-
5	Buku pedoman program sarana pembelajaran	Intan pariwisata				
6	Buku pedoman program sarana pembelajaran					
7	Buku panduan penyelenggaraan dan pengelolaan TK					
8	Buku pedoman administrasi kepegawaian TK	Intan pariwisata				
9	Buku pendekatan saintifik dalam perangkat pembelajaran K.13 PAUD					
10	Buku petunjuk teknis proses belajar mengajar					
11	Buku standard supervisi dan evaluasi pendidikan TK					
12	Buku kumpulan lagu					

	keagamaan					
13	Buku kurikulum model pembelajaran					
14	Buku metodik khusus pengembangan keterampilan					

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa buku terdiri dari buku cerita jumlah 20, buku pedoman pembelajaran dari penerbit himpunan putusan tarjih berjumlah 2, buku pedoman pembelajaran penerbit panduan imtaq berjumlah 7.

#### **4. Deskripsi data proses kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts untuk pengembangan kemampuan motorik halus anak kelompok A1 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

Seperti yang sudah dikatakan pada pembahasan sebelumnya, Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengamati fenomena yang terjadi disana terkait dengan penggunaan media *loose parts* keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono. Data yang diperoleh melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Invitasi didalam pembelajaran menggunakan media loose parts terdapat 3 kegiatan disetiap kelompok. Hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian anak, memberikan tantangan pada anak, dan menggali ide-ide anak ketika bermain loose parts. Setelah itu guru memberikan provokasi ketika anak sedang bermain loose parts, dengan provokasi anak-anak menjadi termotivasi, tertantang untuk lebih mencari cara dalam

menyelesaikan permasalahan yang ditemui ketika bermain loose parts. Sehingga motorik halus anak semakin terasah, karena anak dapat mengeksplor, berkreasi dengan bahan- bahan yang dipilih sesuai minat dan ide anak.

Berdasarkan hasil tanya jawab dari guru kelas A1 keunikkan dari implementasi pengembangan motorik halus menggunakan media loose parts tersebut yaitu melibatkan kemampuan anak untuk melakukan manipulasi benda-benda kecil. Dalam implementasi dengan media loose parts, anak-anak dapat diberikan kesempatan untuk merakit, menyusun atau menggabungkan elemen-elemen loose parts sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka sendiri. Ini melibatkan kemampuan mereka dalam memposisikan, menyesuaikan dan menghubungkan elemen-elemen tersebut dengan keahlian yang diperlukan, seperti menggunakan jari untuk mengikat tali, atau menyusun balok menjadi bangunan.

Hal itu selaras dengan wawancara bersama kepala sekolah bu Mahanani bahwa :

*“ keunikkan dari media loose parts tersebut digunakan untuk pembelajaran anak agar mendorong anak untuk berpikir secara kreatif dan inovatif. Dengan kebebasan dalam menggunakan elemen-elemen loose parts, anak-anak dapat menghadapi tantangan dan memecahkan masalah yang muncul saat bermain dan belajar. Anak diajak untuk berpikir diluar kotak, menggabungkan elemen-elemen secara baru dan menciptakan solusi yang unik.”*

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa di menggunakan media *loose parts* untuk mengembangkan keterampilan.

Keterampilan motorik halus anak-anak di kelompok A1 ada beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

**a. Perencanaan kegiatan menggunakan media loose parts untuk pengembangan motorik halus anak kelompok A1 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

Perencanaan kegiatan menggunakan media *loose parts* untuk pengembangan motorik halus anak dilakukan dengan membuat RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) yang berdasarkan pada kurikulum hal ini sesuai dengan yang dikatakan kepala sekolah bu mahanani bahwa :

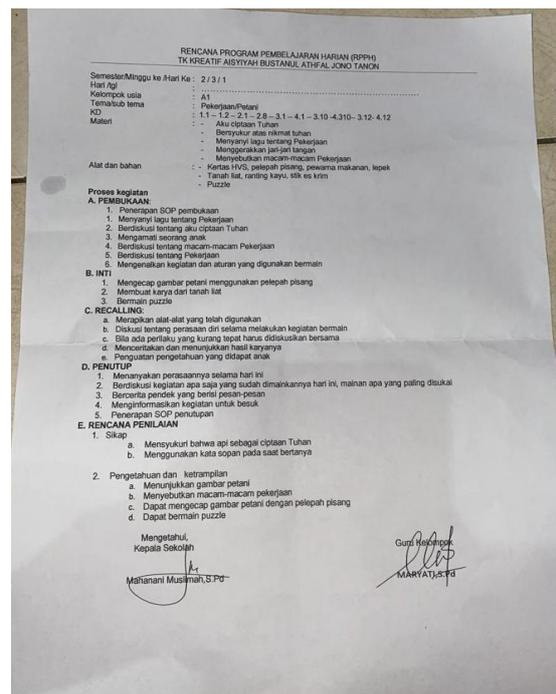
*“Seperti perencanaan kegiatan pada umumnya yaitu dengan membuat RPPH terlebih dahulu. Kemudian pada RPPH kita menggunakan memilih media loose parts yang ada disekitar atau dengan benda-benda alam.”* (wawancara, 11 Mei 2023)

Kemudian, pada RPPH guru membuat kegiatan yang sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Selain itu dalam membuat kegiatan anak juga disesuaikan dengan kompetensi dasar atau indikator aspek yang dikembangkan, hal ini sebagai mana yang dikatakan oleh Bu Mahanani bahwa :

*“Dalam memilih kegiatan yang akan mengembangkan motorik halus atau aspek lainnya, guru bebas membuat dan menciptakan berbagai macam kegiatan. Dalam memilih kegiatan juga disesuaikan dengan tema yang akan digunakan pada pembelajaran.”* (wawancara, 11 Mei 2023)

Hal ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan pada tanggal 09 Mei 2023 bahwa guru menyiapkan RPPH yang meliputi identitas RPPH seperti tema pekerjaan, sub tema petani, hari, tanggal, waktu,

semester, usia, media, sumber belajar, dan kompetensi dasar. Selain itu RPPH juga berisi langkah-langkah pembelajaran seperti pembukaan, inti, istirahat, penutup, dan yang terakhir penilaian. Pembelajaran yang pertama mengecap menggunakan pelepah pisang menggunakan pewarna makanan pada gambar yang sudah disediakan, yang kedua membuat alat-alat yang digunakan petani bahan yang dipakai tanah liat, stik es krim, dan ranting kayu dan yang ketiga bermain puzzle. Pada pembelajaran kali ini kelompok A ada 2 kelas total semua ada 40 anak dan perkelas berjumlah 20 anak. (H 108, L 4)

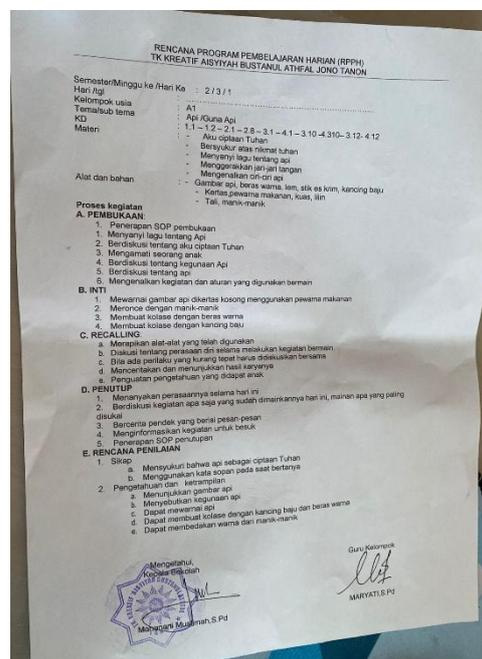


Gambar 6 RPPH tanggal 09 Mei 2023

Deskripsi dari gambar diatas dapat diketahui bahwa menunjukkan bahwa gambar RPPH pada tanggal 09 Mei 2023 yaitu pembelajaran

temanya pekerjaan. Selain itu, kegiatannya mengecap menggunakan pelepah pisang, membuat karya dari tanah liat, bermain puzzle.

RPPH untuk hari senin 15 Mei 2023 dengan tema api dan subtema, sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran akan menggunakan media loose parts yaitu meliputi stik es krim, beras warna-warni, jagung, lem, lilin, pewarna dll. berdasarkan RPPH tersebut bahwa pembelajaran tersebut akan mengembangkan aspek motorik halus. Pada kompetensi dasar ini kegiatan anak yaitu menempel, (1) kolase, (2) meronce, mewarnai. Dimana dengan kegiatan tersebut akan melatih fungsi dan Gerakan anggota tubuh khususnya tangan dan jari untuk pengembangan motorik halus anak.



Gambar 7 RPPH tanggal 15 Mei 2023

Deskripsi dari gambar diatas dapat diketahui bahwa menunjukkan bahwa gambar RPPH pada tanggal 15 Mei 2023 yaitu pembelajaran

temanya api. Selain itu, kegiatannya kolase menggunakan beras warna dan kancing baju, meronce manik-manik, mewarnai gambar api.

Selain itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu anak akan menyusun bahan *loose parts* terdiri dari beras warna-warni, jagung, stik es krim, lem, lalu anak akan melakukan kolase gambar api tersebut. Kegiatan yang kedua yaitu anak akan meronce diurutkan sesuai warna dari bahan. Kegiatan yang ketiga yaitu bahan *loose parts* terdiri dari lilin, pewarna, kertas dan kemudian anak akan mewarnai kertas yang sudah digambar api menggunakan lilin. Kegiatan yang lain yaitu mengecap, membuat karya peralatan petani dari tanah liat, stik es krim, ranting, dan bermain puzzle.

Sebelum menggunakan media *loose parts* guru akan melakukan pemilihan media *loose parts* tersebut. Media *loose parts* yang akan dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilakukan, setelah itu guru akan menentukan kegiatan dan media *loose parts* apa yang akan digunakan. Biasanya guru memilih media *loose parts* bahan yang mudah didapatkan disekililing rumah maupun sekolah.

Selain itu, dalam memilih media *loose parts* juga perlu diperhatikan keselamatan anak yaitu dengan memperhatikan ukuran media *loose parts* yang akan digunakan agar sesuai dengan usia anak agar tidak tertelan. Dengan demikian dalam memilih media *loose parts*

disesuaikan dengan kebutuhan guru dan disesuaikan dengan anak.

Sebagaimana yang diungkapkan bu Mahanani bahwa :

*“Media loose partsnya kita pilih yang dekat dengan kita dan yang ada disekililing kita. Media tersebut harus dipastikan bersih terhindar dari kotoran dan tidak membahayakan anak agar media tersebut tidak ditelan oleh anak.”* (wawancara, 11 Mei 2023)

Hal itu juga selaras dengan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas A1 bu Maryati bahwa :

*“Pertimbangkan ketersediaan dan aksesibilitas media loose parts yang akan digunakan. Pilih bahan-bahan yang mudah didapatkan atau dapat diakses dengan mudah dan hindari benda-benda yang tajam beracun atau dapat menyebabkan cedera.”* (wawancara, 11 Mei 2023)

Media *loose parts* yang akan digunakan disiapkan terlebih dahulu oleh guru sebelum anak masuk kelas. Anak dibagi menjadi 3 kelompok yaitu mengikuti pembelajaran meronce, kolase, dan mewarnai. Media beras yang diwarnai sebelumnya guru sudah menyiapkan terlebih dahulu dari rumah. Sekolah juga sudah menyediakan media *loose parts* dan APE untuk bermain anak dan digunakan untuk pembelajaran. Jika guru akan menggunakannya bisa mengambil diruang simpan tersebut. Media *loose parts* yang sudah disiapkan guru kemudian dipindah kebeberapa wadah yang dibutuhkan. Wadah yang digunakan guru yaitu seperti piring, toples sesuai dengan media *loose parts*.

Media *loose parts* yang ukurannya besar diletakkan dalam wadah toples yang ukurannya cukup besar, sementara media yang kecil diletakkan dalam piring. Kemudian media *loose parts* ditata dengan rapi sesuai kelompok pembelajarannya. Media yang bervariasi seperti beras

warna-warni, jagung, lem, stik es krim kemudian diletakkan dimeja anak. Media yang lainnya juga diletakkan dengan rapi diatas meja anak sesuai kelompoknya (observasi, 15 Mei 2023).

Pada saat kegiatan bermain lego anak-anak membuat hasil karya, namun hasil karya yang dihasilkan oleh anak hanya sebatas membuat kolase. Contohnya, pada saat membuat kolase ada anak A dan salah satu temannya pun mengikuti untuk membuat kolase karena guru tidak memberikan Instruksi atau pertanyaan provokasi kepada anak-anak sehingga anak-anak hanya membuat karya sesuai dengan apa yang ada di imajinasi anak-anak maupun meniru dari teman yang lain. Sedangkan ketika anak-anak bermain menggunakan media loose parts berbahan alam yang terdiri dari media batu, biji pinus, daun-daunan, dan ranting kayu anak-anak sangat antusia dan membuat berbagai macam karya karena guru memberikan provokasi. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran Anak-anak merasa tertantang dan membuat hasil karya dari provokasi tersebut, bukan hanya membuat kolase namun ada yang membuat hasil karya diluar dari provokasi. Pernyataan tersebut dapat terlihat untuk dibuktikan melalui gambar dibawah ini.



Gambar 8 Invitasi Media Loose Parts

Deskripsi dari gambar diatas dapat diketahui bahwa menunjukkan gambar invitasi media loose parts. Bahan loose parts terdiri dari beras warna-warni, stik es krim, pewarna makanan, kuas, kancing baju, lilin, dan kertas gambar api.

Berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perencanaan kegiatan media loose parts untuk pengembangan motorik halus dilakukan dengan membuat RPPH terlebih dahulu. RPPH tersebut berisi identitas, langkah pembelajaran dan penilaian. Pada saat menentukan kegiatan guru menyesuaikan tema yang akan digunakan. Media loose parts yang akan digunakan juga ada pemilihan yang sesuai tema dan kreativitas guru. Media loose parts dipilih yang sesuai juga tidak membahayakan oleh anak dan sudah disiapkan guru sebelum pembelajaran, kemudian media loose parts ditata diatas meja anak sesuai kelompok pembelajaran yang telah disesuaikan.

**b. Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts untuk pengembangan motorik halus anak kelompok A1 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono**

Berdasarkan observasi dan wawancara pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts untuk pengembangan motorik halus anak kelompok A1 di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono berdasarkan observasi dimulai dengan kegiatan pembukaan, inti, istirahat dan penutup.

1) Pembukaan



Gambar 9 Kegiatan Pembukaan

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa menunjukkan kegiatan pembukaan dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan media loose parts. Dengan mengucapkan salam dan mengajak doa untuk pembukaan pada pembelajaran.

Pembukaan dilakukan sebelum melakukan kegiatan inti yaitu pada pukul 07.30 WIB. Pada kegiatan pembukaan guru harus

melakukan kegiatan penerapan SOP pembukaan yaitu berdoa dan salam. Berdasarkan yang diungkapkan ibu Maryati bahwa :

*“kegiatan pembukaan dilakukan seperti biasa yaitu berdoa dan salam. Kemudian dilanjut membaca ikrar, hafalan surat dan membaca AISM.”* (wawancara, 11 Mei 2023)

Doa diawali dengan doa belajar dan membaca ikrar. Kemudian dilanjutkan dengan menghafal surat. Setelah berdoa selesai dilanjutkan dengan kegiatan yaitu guru bercakap-cakap menjelaskan tema hari ini. Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang api, berwarna apa ya api, serta api itu membahayakan tidak ya.

## 2) Kegiatan inti

Setelah kegiatan pembukaan selesai sekitar pukul 08.30 WIB. Maka kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Guru mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kegiatan kolase bahan loose parts yang terdiri dari beras warna-warni, jagung, stik es krim dan lem menjadi bentuk api unggun. Kegiatan yang kedua yaitu anak akan mewarnai kertas yang sudah ada gambar yang digambar menggunakan lilin. Kegiatan yang ketiga yaitu anak akan meronce bahan yang sudah disediakan sesuai dengan warna. Kegiatan yang lain menggunakan bahan yang terdiri dari pewarna makanan, pelepah pisang, tanah liat, ranting, stik es krim, menjadi kegiatan mengecap menggunakan pelepah pisang, membuat karya sesuai yang diinginkan anak menggunakan tanah liat, stik es krim dan ranting, dan bermain puzzle.



Gambar 10 Mengenalkan Kegiatan

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui menunjukkan mengenalkan kegiatan dengan media loose parts.

Pada saat mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru melakukan dan mengajak anak mengenalkan bahan loose parts yang akan digunakan. Cara mengajak anak guru mengenalkan media loose parts yaitu dengan menyebutkan nama-nama benda yang akan digunakan, melakukan tanya jawab kepada anak tentang media loose parts tersebut. Selain nama benda loose parts menjelaskan manfaat dan dimana kita mendapat benda-benda loose parts tersebut. Seperti pada saat guru mengenalkan beras bahwa beras adalah yang biasa dimakan oleh anak-anak kemudian dikasih warna. Selain menjelaskan dan mengenalkan guru juga memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan oleh anak.



Gambar 11 Guru Memberikan Contoh Anak

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui bahwa guru memberikan contoh pada anak agar lebih paham dalam melaksanakan pembelajaran dengan media loose parts.

Setelah selesai menjelaskan kegiatan guru membagi anak menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok berisi sekitar 6 anak. Jika sudah selesai melakukan kegiatan pada kelompok masing-masing, anak akan secara bergantian melakukan kegiatan yang lain yang belum dilakukan oleh anak agar semua bisa paham kegiatan yang sudah disediakan oleh guru.

Pada kegiatan kolase gambar api menggunakan beras bewarna, anak diminta untuk menempelkan beras menggunakan lem sesuai warna yang diinginkan. Pertama kertas diberi lem, kemudian anak diminta menempelkan beras warna sesuai keinginan dan kreativitas anak pada gambar api. Lalu dikeringkan dan dikumpulkan menjadi satu untuk dinilai. Kegiatan ini dapat melatih aspek seni juga dapat mengembangkan motorik halus.



Gambar 12 Anak Melakukan Kegiatan Kolase Menggunakan Beras

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui bahwa anak melakukan kegiatan kolase menggunakan bahan beras warna merah, kuning, hijau, stik es krim dan lem.

Ada beberapa kegiatan yang lain menggunakan loose parts yang dilakukan seperti kolase, meronce dan mewarnai sebagai berikut:

a) Kolase gambar dengan kancing baju

Kegiatan ini dilakukan dengan cara menempel atau kolase digambar api. Pada kegiatan ini anak dapat menyusun dan menempel kancing baju pada gambar api untuk pengembangan kemampuan motorik halus nya.



Gambar 13 Kegiatan Kolase Dengan Kancing Baju

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui bahwa anak melakukan kegiatan kolase dengan kancing baju. Menggunakan bahan stik es krim, kancing baju dan lem.

b) Meronce dengan manik-manik

Kegiatan ini dilakukan dengan cara meronce manik-manik kedalam tali sehingga membentuk kalung atau gelang. Pada kegiatan ini anak dapat mengembangkan motorik halusnya dengan memasukan lubang kedalam tali dan menyusunnya berbeda beda warna.



Gambar 14 Kegiatan Meronce Manik-Manik

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui bahwa kegiatan meronce manik-manik warna hijau, biru dan kuning.

c) Mewarnai dengan pewarna makanan

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mewarnai kertas kosong yang sudah digambar menggunakan lilin. Kalau dilihat masih seperti kertas kosong tetapi kertas tersebut sudah digambar menggunakan lilin dan warnai kertas kosong itu sehingga bisa membentuk gambar api. Pada kegiatan ini dapat mengembangkan motorik halusnya dengan mewarnai gambar yang telah disediakan.



Gambar 15 Kegiatan Mewarnai Gambar Api

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui bahwa kegiatan mewarnai gambar api menggunakan bahan pewarna makanan, warna merah, kuning dan hijau.

3) Istirahat

Setelah anak selesai melakukan kegiatan, kegiatan selanjutnya yaitu istirahat. Selama istirahat, anak dapat bermain bebas dengan loose parts yang tersedia. Mereka dapat menggabungkan berbagai

bahan dan objek untuk menciptakan struktur atau karya seni baru. Aktivitas ini dapat memberikan mereka waktu untuk bereksperimen dan menjelajahi kreativitas mereka dengan loose parts dan anak dapat melakukan beberapa gerakan peregangan sederhana atau teknik relaksasi untuk merilekskan tubuh dan pikiran mereka. Ini dapat mencakup pernapasan dalam-dalam, gerakan pergelangan tangan, atau gerakan sederhana lainnya yang dapat membantu mereka merasa segar dan lebih fokus saat melanjutkan kegiatan berikutnya dan memakan makanan ringan yang telah disediakan sekolah. Pada saat anak istirahat guru merapikan dan membersihkan kelas yang sebelumnya digunakan anak. Media loose parts yang sudah digunakan tadi dikembalikan ketempatnya lalu ditata rapi ketoples sesuai bahannya agar tidak rusak dan hilang. Selain merapikan media yang telah digunakan anak, guru mengumpulkan hasil pekerjaan anak yang sudah selesai yang kemudian akan dinilai.

#### 4) Penutup

Setelah kegiatan istirahat terlaksana, kegiatan selanjutnya adalah penutup. Pada kegiatan penutup guru melakukan recalling mengulang materi atau kegiatan yang telah diajarkan pada hari ini dan guru melakukan recalling tanya jawab dan bercakap-cakap kepada anak. Recalling bertujuan untuk ajak anak untuk berbagi pengalaman mereka selama bermain dengan loose parts. Berikan kesempatan kepada setiap anak untuk berbicara tentang apa yang mereka lakukan,

apa yang mereka ciptakan, dan apa yang mereka pelajari. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengingat kembali momen-momen berharga dan mengungkapkan pemahaman mereka terhadap loose parts. kegiatan penutup diakhiri dengan berdoa sebelum pulang.

Berdasarkan observasi diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan menggunakan media loose parts untuk pengembangan motorik halus dengan melakukan kegiatan pembukaan, inti, istirahat dan penutup. Pada kegiatan pembukaan dikenalkan dengan materi dan media yang akan digunakan. Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan sesuai dengan keinginannya dan guru mengamatinya. Pada kegiatan istirahat anak dipersilahkan untuk bermain, merilekskan tubuh dan pikiran mereka. Pada kegiatan penutup guru melakukan recalling tanya jawab dan bercakap cakap kepada anak tentang kegiatan media loose parts pada hari ini. Pelaksanaan sudah sesuai dengan perencanaan yang dibuat RPPH. Selain kegiatan yang ada di RPPH ada beberapa kegiatan lain untuk pengembangan motorik halus.

**c. Evaluasi kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Di TK Kreatif ABA Jono**

Evaluasi dapat dilakukan dengan memperhatikan sejauh mana anak-anak aktif terlibat dalam kegiatan pengembangan motorik halus menggunakan media loose parts. Hal ini dapat dilihat dari seberapa

sering mereka berpartisipasi, sejauh mana mereka terlibat dalam eksplorasi dan manipulasi bahan-bahan loose parts, serta tingkat kreativitas dan inisiatif yang ditunjukkan dalam penggunaannya. Hal ini dapat diamati melalui pengamatan langsung terhadap keterampilan mereka dalam memegang, memindahkan, menggabungkan, dan memanipulasi komponen loose parts. Perhatikan apakah mereka telah mengembangkan kehalusan gerakan, koordinasi tangan-mata, dan kecakapan dalam menggunakan alat-alat kecil. Amati apakah mereka mampu menciptakan bentuk, pola, atau struktur baru dengan bahan-bahan yang tersedia. Perhatikan apakah mereka mampu menggabungkan berbagai komponen secara unik dan menghasilkan ide-ide kreatif dalam penggunaan loose parts.

Cara guru mengevaluasi yaitu dengan cara mengamati setiap tingkah laku anak baik itu dengan guru atau pun dengan teman-temannya, cara anak belajar sambil bermain dan bagaimana respon anak ketika menggunakan bahan-bahan loose parts. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media loose parts ini efektif atau tidaknya untuk anak dan apakah dapat mencapai tujuan yaitu menjadikan anak kreatif dan target pembelajaran yaitu membuat anak bisa berimajinasi menggunakan media loose parts. Guru merekap hasil belajar harian anak menggunakan format penilaian yang sudah di buat guru.

Evaluasi dapat digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan tersebut tercapai. Tujuan dapat

berhubungan dengan pencapaian hasil belajar, perkembangan keterampilan, perubahan perilaku, atau prestasi tertentu dan dilakukan menggunakan catatan ceklist dan hasil karya anak untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan indikator yang akan dinilai. Kemudian guru menggunakan penilaian dengan keterangan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Seperti yang diungkapkan bu Maryati bahwa:

*“ untuk penilaian memakai ceklist sesuai dengan indikatornya. Setelah itu mengamati anak sudah bisa berkembang atau belum. Anak dinilai sesuai keterangan BB, BSB, BSH, MB. Kemudian juga dinilai menggunakan hasil karya anak.”*

Pada penilaian ceklist ini guru dapat mengamati anak pada saat melakukan kegiatan apakah sudah sesuai indikator atau belum. Seperti halnya guru ingin menilai kemampuan motorik halus anak, dan guru melakukan pengamatan pada anak saat kegiatan. Setelah itu guru mencatat anak pada buku catatan penilaian harian (ceklist). Selain menggunakan catatan ceklist, guru juga menilai dari hasil karya anak. Hasil karya dari anak yang sudah dikerjakan dan guru melihat melalui hasil karya apakah sudah melakukan kegiatan dengan baik.

Pada hasil karya anak guru memberikan nilai dengan menggunakan cap bintang. Cap bintang ini diberikan pada hasil karya anak untuk menilainya dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Bintang 1 diberikan kepada anak jika tidak mengerjakan dengan kategori BB (Belum Berkembang)

- 2) Bintang 2 diberikan kepada anak jika mengerjakan tapi belum sesuai dengan kategori dan masih menggunakan bantuan dari guru MB (Mulai Berkembang)
- 3) Bintang 3 diberikan jika anak sudah sesuai dengan indikator kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4) Bintang 4 diberikan jika anak mengerjakan sesuai indikator kategori dan tanpa bantuan dari guru BSB (Berkembang Sangat Baik)



Gambar 16 Hasil Karya Anak

Deskripsi gambar diatas dapat diketahui bahwa hasil karya dari kegiatan kolase dari beras warna-warni dan mewarnai menggunakan pewarna makanan.

Setelah melihat hasil karya anak, guru memasukkan hasil masing-masing anak ke dalam evaluasi harian. Buku penilaian harian berisi aspek perkembangan/KD yang akan dinilai, aktivitas dan nilai perkembangan anak. Guru kemudian memasukkan nilai sesuai dengan indikator kategori anak BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik).



Loose parts merujuk pada berbagai benda yang tidak memiliki aturan penggunaan yang ketat, seperti potongan kayu, karet gelang, kardus, kertas atau bahan alami seperti batu, daun dan ranting.

Dalam penelitian ini sesuai yang diungkapkan oleh (primayana, 2020), bahwa dalam media loose parts memiliki karakteristik suka berfantasi dan berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan memiliki sikap egosentris. Oleh karena itu, anak-anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai macam loose parts dan menggunakan imajinasi serta kreativitas mereka untuk membangun, merakit dan menciptakan objek atau struktur dengan tangan mereka. Selama proses ini, mereka harus menggerakkan jari-jari mereka dengan cermat, memperbaiki posisi benda-benda kecil atau menggabungkan beberapa bagian yang lebih kecil menjadi satu kesatuan. Aktivitas semacam ini memungkinkan anak untuk melatih dan mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan motorik halus melalui media loose parts dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik halus anak. Kelebihan dari media loose parts seperti yang diungkapkan oleh (nurliana, 2022) merupakan anak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk dan alat. Oleh karena itu, aktivitas yang melibatkan manipulasi dan eksplorasi elemen-elemen loose parts membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep abstrak, kemampuan pemecahan masalah, pengenalan bentuk, warna dan pola, serta pengembangan motorik

halus dan imajinasi. Ditemukan bahwa implementasi pengembangan motorik halus dengan media loose parts memberikan hasil yang positif. Anak-anak menunjukkan pengembangan kemampuan dalam mengendalikan gerakan jari-jari mereka, memegang benda-benda kecil dengan lebih presisi, dan melakukan tugas-tugas yang membutuhkan koordinasi motorik halus.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam pendidikan anak usia dini. Dengan memperkenalkan media loose parts dalam lingkungan pembelajaran, seperti di taman bermain atau ruang kelas, para pendidik dan orang tua dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melatih dan meningkatkan keterampilan motorik halus mereka secara menyenangkan dan kreatif.

Keunikan dalam penelitian ini adalah anak dapat melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk, serta bebas mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Sehingga tujuan penelitian tentang implementasi pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun yang dilakukan peneliti dapat tercapai dengan baik.

Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media loose part berdasarkan deskripsi data sudah menunjukkan sesuai dengan yang telah dipersiapkan oleh guru. Dari penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa komponen yang dapat diambil yaitu antara lain :

## **1. Perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1**

Sebelum melakukan kegiatan diperlukan perencanaan agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan sesuai dan lebih terarah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan perencanaan guru TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pembuatan RPPH bertujuan untuk pedoman sebelum melakukan kegiatan. Selain itu RPPH juga bertujuan untuk merencanakan dan mempersiapkan tema yang akan disampaikan. Adanya tema maka guru akan lebih mudah menentukan kegiatan pembelajaran serta media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini juga sama dengan langkah menggunakan media loose part yang pertama yaitu melakukan persiapan atau perencanaan. Seperti yang diungkapkan oleh (syafi'I & dianah, 2021) bahwa dalam melakukan persiapan dan perencanaan harus sesuai dengan langkah-langkah menggunakan loose parts yang pertama mempersiapkan bahan loose parts, yang kedua mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam membantu mengolah bahan loose parts, dan yang ketiga setelah selesai menyiapkan bahan loose part dan alatnya kemudian guru mendampingi anak serta memberikan arahan dapat dengan membantu menunjukkan cara membuat.

Media loose parts seperti yang diungkapkan oleh (Rahardjo, 2019) merupakan benda-benda alam yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar tanpa mengeluarkan biaya. Oleh karena itu, guru di TK Kreatif Aisyiyah

Bustanul Athfal Jono juga memanfaatkan benda-benda yang ada lingkungan disekitar dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu juga harus memperhatikan keselamatan anak sesuai yang diungkapkan oleh (Kulsum, 2022) bahwa dalam menggunakan media loose parts perlu diperhatikan keamanan pada anak dalam memilih bahan ajar loose parts. Dari data yang telah didapat bahwa guru di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono juga melakukan pemilihan dalam menggunakan media loose parts diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara. Pemilihan loose parts dilakukan dengan mempertimbangkan keamanan yang sesuai usia anak.

Selain itu, untuk menganalisis komponen perencanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media loose parts dalam rangka pengembangan kemampuan motorik halus anak-anak. Motorik halus merupakan kemampuan anak untuk mengontrol dan menggerakkan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari-jari, sehingga mereka dapat melakukan tugas-tugas yang membutuhkan ketepatan dan koordinasi gerakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media loose parts dapat secara efektif mengembangkan kemampuan motorik halus anak-anak. Sesuai yang diungkapkan oleh (Musfiroh & Tatminingsih, 2019) bahwa bahan loose parts terdiri dari bahan alam dan bahan bekas. Media loose parts terdiri dari benda-benda yang tidak memiliki aturan penggunaan yang kaku dan dapat dimanipulasi dengan bebas oleh anak-anak, seperti batu-batuan, potongan

kayu, karet gelang, tali dan bahan-bahan lainnya. Dalam penelitian ini, dilakukan perencanaan kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media loose parts untuk melibatkan anak-anak dalam aktivitas yang membutuhkan penggunaan kemampuan motorik halus.

Invitasi media loose parts yang dilakukan guru dalam pembelajaran di TK Kreatif ABA Jono kegiatan media loose parts merupakan kesempatan yang luar biasa bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, dan kemampuan berpikir kritis. Seperti yang diungkapkan oleh (Suprawangi & Handayani, 2019) invitasi merupakan sebuah penataan yang sudah dipilih ditata dan dipajang didalam kelas kemudian akan mengundang anak agar menggunakan benda untuk proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, anak-anak akan diberikan akses ke berbagai bahan loose parts seperti kain, kertas, stik es krim, tali, botol bekas, kayu dan banyak lagi. Mereka akan diberikan kebebasan untuk menjelajahi dan menggunakan bahan-bahan tersebut untuk merancang, membangun dan membuat karya unik mereka sendiri. Kegiatan media loose parts kami akan didesain sedemikian rupa untuk memfasilitasi pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Anak-anak akan diajak untuk menggali imajinasi mereka, berkolaborasi dengan teman-teman sekelas dan menyelesaikan tantangan kreatif yang diberikan.

Komponen loose parts yang digunakan di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono sudah sesuai yang diungkapkan oleh (Imamah, 2020)

yaitu bahan dari alam, plastik, logam, kayu dan bamboo, kaca dan keramik, benang dan kain, bekas kemasan.

## **2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1**

Pelaksanaan merupakan proses berlangsungnya kegiatan yang sebelumnya sudah dilakukan perencanaan kemudian dilaksanakan pada pelaksanaan sesuai dengan rencana. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran meliputi pembukaan, kegiatan inti dan penutup.

### **a. Pembukaan**

Kegiatan pembukaan dilakukan dengan melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seorang guru dapat memberikan sambutan kepada para anak dan mengenalkan diri. Hal ini bertujuan untuk menciptakan diri. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang ramah dan mengumpulkan perhatian peserta. Setelah sambutan, guru dapat melakukan pendahuluan materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan pembukaan, cara bermain menggunakan media loose parts yaitu memperkenalkan jenis loose parts, memberikan waktu kepada anak untuk mengenali benda loose parts, memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi seperti yang diungkapkan oleh (Mubarokah, 2022). Ini dapat berupa pemaparan singkat tentang topik pembelajaran, pengenalan konsep-konsep utama atau memberikan gambaran umum tentang tujuan pembelajaran. bagian ini adalah saat yang tepat untuk menjelaskan aturan dan harapan yang berlaku selama kegiatan pembelajaran. hal ini

mencakup hal-hal seperti etika berdiskusi, penggunaan perangkat elektronik, tata tertib dalam kelas dan cara berkomunikasi dengan guru.

Guru dapat memberikan motivasi kepada anak dengan memperkenalkan konteks atau relevansi materi yang akan dipelajari. Menggambarkan manfaat pembelajaran dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata atau kebutuhan anak dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi mereka. Untuk membangun kebersamaan dan memecah kelakuan, dapat dilakukan ice breaking atau aktivitas pengenalan singkat. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan anak satu sama lain, menciptakan suasana yang santai dan membangun rasa kebersamaan dalam kelompok. Setelah pembukaan yang melibatkan interaksi dan pengenalan, guru dapat memperkenalkan rencana pembelajaran. Ini meliputi penjelasan tentang struktur pelajaran, urutan kegiatan dan waktu yang akan dihabiskan untuk setiap bagian. Jika ada tugas atau proyek yang akan dikerjakan selama kegiatan pembelajaran, bagian ini merupakan kesempatan untuk menjelaskan dengan jelas apa yang diharapkan dari anak. Guru dapat memberikan instruksi, Batasan dan kriteria penilaian yang relevan. Pada akhir pembukaan, guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh anak. Ini membantu memberikan arah yang jelas dan memotivasi anak untuk mencapai hasil yang diharapkan.

## **b. Kegiatan Inti**

Kegiatan inti adalah hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan inti ini anak akan berperan aktif dalam menggali pengalaman. Pada kegiatan inti ini guru sudah mempersilahkan anak melakukan kegiatan sesuai dengan kelompok masing-masing yang sudah dibagi dan kegiatan yang dilakukan ini sudah sesuai langkah-langkah penggunaan media loose parts karena pada kegiatan ini tidak menggunakan media yang berbahaya dan sudah dipertimbangkan keamanannya ketika memilih bahan ajar loose parts, selalu dalam pengawasan, media loose partsnya juga sudah sesuai dengan usia anak, sesuai yang diungkapkan oleh (kulsum, 2022). Anak melakukan pembelajaran dengan mewarnai bentuk api yang ada pada kertas kosong, kegiatan kedua yaitu meronce manik-manik yang sudah tersedia dan kegiatan yang ketiga yaitu kolase gambar api dengan beras warna dan kancing baju.

Pada kegiatan mewarnai bentuk api menggunakan pewarna makanan. Pada saat anak melakukan kegiatan tersebut, anak dibebaskan untuk menggunakan bahan atau bahkan mengkombinasi pewarna makanan tersebut sesuai kreasi anak. Pada saat melakukan kegiatan tersebut anak melakukan aktivitas yang melibatkan motorik halusya seperti memegang, mengambil dan memindah bahan. Hal tersebut akan membuat kemampuan motorik halus anak dapat berkembang.

Pada kegiatan kedua yaitu melakukan kegiatan meronce dengan manik-manik. Guru sudah menyiapkan manik-manik tersebut 3 warna yaitu merah, kuning, biru. Anak dibebaskan untuk memilih warna manik-manik tersebut sesuai dengan keinginan anak. Pada kegiatan ini juga kemampuan motorik halus anak dapat berkembang karena dapat mengambil, menata, dan meraba warna manik-manik.

Pada kegiatan ketiga yaitu melakukan kolase gambar menggunakan beras warna, guru sudah menyediakan beras dengan pilihan 3 warna yaitu merah, kuning dan hijau. Anak dibebaskan memilih warna beras yang akan mereka gunakan dan anak dibebaskan berkreasi sesuai keinginan anak. Pada kegiatan ini juga kemampuan motorik halus anak dapat berkembang karena terdapat aktivitas mengambil, meraba, menata serta menempel beras yang berukuran kecil. Pada saat anak melakukan kegiatan tersebut, guru melakukan pengamatan apakah perkembangan anak berkembang. Guru mengamati secara langsung bagaimana proses kegiatan yang anak lakukan, kemudian guru dapat menyimpulkan apakah anak perkembangannya berkembang atau tidak.

Selain kegiatan diatas yaitu mengecap gambar menggunakan pelepah pisang, membuat karya menggunakan bahan tanah liat, ranting kayu, dan bermain puzzle. Pada kegiatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Pada saat melakukan kegiatan tersebut guru melakukan pengamatan kepada anak berkembang atau tidak.

Selain kegiatan tersebut, ada beberapa kegiatan menggunakan loose parts yang digunakan untuk pengembangan motorik halus antara lain, menempel, mencoblos dan menusukkan benda, puzzle, menggunting dan memotong kertas sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Sukamti, 2018).

### **c. Penutup**

Kegiatan penutup guru menanyakan perasaan anak, recalling tanya jawab dan bercakap-cakap pada anak menanyakan materi atau kegiatan yang sudah dilakukan. Anak dapat berbagi pengalaman, tantangan yang anak hadapi dan membahas apa yang anak pelajari selama proses pembelajaran. Anak juga dapat melakukan evaluasi diri terhadap pembelajaran dengan menggunakan media loose parts. Guru dapat memberikan pedoman atau daftar pertanyaan untuk membantu anak mengevaluasi kemajuan, atau menyatakan apa yang paling mereka sukai dari kegiatan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh (Rahardjo, 2019) bahwa langkah dalam menggunakan media loose parts membuat proyek yang dibebaskan dalam menciptakan suatu produk untuk menghasilkan karya sendiri. Guru juga dapat memberikan umpan balik positif dan konstruktif kepada anak tentang partisipasi, upaya, dan hasil karya anak. Hal ini bertujuan agar anak mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada hari ini. Kemudian kegiatan penutup diakhiri dengan menginformasikan kegiatan hari esok, berdoa dan salam.

### **3. Evaluasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media loose part untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok A1**

Evaluasi merupakan tahap dimana anak mengevaluasi apakah kegiatan anak sudah mengalami perkembangan. Penilaian ini dilakukan melalui penilaian harian atau biasa disebut dengan penilaian ceklist. Manfaat dari media loose parts seperti yang diungkapkan oleh (Dwiyama & Awaliana, 2021) yaitu membuat guru lebih mudah dalam menyediakan pembelajaran, kreativitas guru menjadi lebih meningkat dan dalam kompetensi Dasar (KD) media loose parts mengembangkan 6 aspek perkembangan sehingga KD bisa dicapai untuk perkembangan anak. Pada saat mengevaluasi penilaian checklist ini, guru menentukan indikator mana yang harus dievaluasi terlebih dahulu dengan menggunakan Kompetensi Dasar (KD). Setelah itu, sambil anak melakukan kegiatan, guru mengamati apakah anak sudah berkembang sesuai kelas BB (belum). perkembangan), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (sangat berkembang).

Selain mengevaluasi penilaian harian, guru juga mengevaluasi hasil karya anak. Seperti yang ada didalam STTPA sebagai berikut membuat garis vertical, horizontal, lengkungan kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, mengekspresikan diri dengan

berkarya seni menggunakan media, dan mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (T1, H13). Pekerjaan anak diamati dan kemudian ditentukan apakah ada perkembangan. Guru memberikan nilai dengan memberikan nilai bintang sesuai dengan karya anak. Bintang 1 BB (tidak ada pengembangan), bintang 2 MB (mulai berkembang), bintang 3 BSH (berkembang sesuai harapan) dan bintang 4 BSB (perkembangan sangat baik). Hasil evaluasi anak tersebut kemudian dituangkan dalam buku catatan harian anak dengan keterangan 4 kategori diatas.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran menggunakan media loose parts yang telah dilakukan telah sesuai dengan STTPA dan pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun pada TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono sudah sesuai dengan tujuan penelitian ini. Karena penggunaan media loose parts sangat berkaitan dengan motorik halus anak sehingga anak bisa menyentuh langsung bahan-bahan loose parts itu kemudian anak berkreasi menggunakan media loose parts.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data penelitian tentang Implementasi Pengembangan Motorik Halus dengan media loose parts anak kelompok A di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon dapat disimpulkan bahwa media loose parts merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Media ini memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan memanipulasi objek dengan bebas, sehingga dapat memperkuat kemampuan motorik halus mereka. Implementasi pengembangan motorik halus dengan media loose parts memiliki manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak. Anak dapat meningkatkan keterampilan seperti menggenggam, memindahkan, merangkai dan mengkoordinasikan gerakan tangan dan jari mereka. Melalui kegiatan menggunakan media loose parts, anak dapat mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah dan pemikiran logis. Mereka belajar mengatur dan merencanakan aktivitas, mengenali bentuk, ukuran, warna serta mengembangkan imajinasi dan daya khayal.

Implementasi pengembangan motorik halus dengan media loose parts perlu didukung oleh perencanaan yang matang. Perencanaan yang baik meliputi tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan media loose parts yang sesuai, pengorganisasian ruang pembelajaran, jadwal kegiatan yang teratur, serta penilaian dan evaluasi yang sistematis. Kolaborasi antara orang tua, staf

pendidik dan pihak terkait lainnya sangat penting dalam mendukung implementasi pengembangan motorik halus dengan media loose parts. Melalui kerjasama yang baik, anak dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang holistik dan integrasi antara lingkungan sekolah dan rumah. Dalam keseluruhan, implementasi pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan media loose parts memberikan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus mereka. Melalui kegiatan yang terencana dengan baik, anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang penting dalam tahap perkembangan mereka.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Media Loose Parts Di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon“, ada beberapa saran dengan maksud untuk lebih mengoptimalkan pengembangan kemampuan pengembangan motorik halus dengan media loose parts. Adapun saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada guru TK Kreatif ABA Jono diharapkan lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan media loose parts, agar anak tertarik sehingga dapat maksimal dalam mengembangkan perkembangan anak.
2. Kepada peserta didik, diharapkan tetap semangat dan rajin dalam mengikuti pembelajaran
3. Kepada orang tua, diharapkan selalu memberikan dorongan dan semangat kepada anak agar mendukung dalam perkembangan motorik halusnya.

4. Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan anak, lakukan observasi terhadap perkembangan motorik halus anak selama kegiatan menggunakan media loose parts. Dokumentasikan kemajuan mereka secara berkala untuk melihat perubahan dan perkembangan dari waktu ke waktu.
5. Menyediakan waktu dan ruang yang cukup, pastikan anak memiliki waktu yang cukup untuk bermain dengan media loose parts dan eksplorasi yang leluasa. sediakan juga ruang yang memadai untuk bermain dan mengatur objek-objek secara bebas tanpa hambatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta : prenadamedia group.
- Afandi Achmad. (2019). *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Uwais Inspirasi Indonesia
- Aisyah, Siti. dkk. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Alfansyur A, & Mariyani. (2020). SENI MENGELOLA DATA : PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK, SUMBER DAN WAKTU PADA PENELITIAN SOSIAL. Palembang : Universitas Sriwijaya
- Alwi Husein. 2018, *Melawan Provokasi di Media Sosial*. <http://ikmalonline.com/melawan-provokasi-di-media-sosial/>
- Andriyani. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media *Loose parts*. Institut Agama Islam Yasni Bungo
- Antara, P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Holistik. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas*, 14(1), hlm. 17-26.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori. (2019). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner (Vol. 53)*. Banyumas: Pena Persada.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Beaty, J.J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Jakarta: Kencana
- Dillon, A. (2018). Finding Innovation and Imagination in a Bag of *Loose parts*, 4056. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420369>
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Adaara*, 11(2), 145–154.
- Faisal, Sanapiah. 2020. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Farida Azky. (2020). *Penggunaan Media Loose parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Hadiyanti Siti Maryam. (2021). ANALISIS MEDIA *LOOSE PART* UNTUKMENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS

ANAK USIA DINI. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

- Halimah. 2019. *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Permainan Menjiplak Menjadi Gambar Usia 5-6 Tahun Di Tkq An-Nur*. Skripsi. Jakarta; Institut Perguruan Tinggi Ilmu Alqur'an Jakarta.
- Hamdan Indi Alfiani. (2022). *Penggunaan Media Loose parts dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus*. Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. (1st ed.; I. Yuwono, ed.).
- 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.
- Indra Adi Budiman. "Development model of volleyball spike training". *International Journal of Physical Education, Sports and Health*. Vol 3/No. 3/2016:
- Istim Nur, dkk. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose parts Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya
- Khadijah. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kencana.
- Kulsum Umi (2022). *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Loose parts*. Boyolali : TKIP Al Madinah Nogosari Boyolali
- Mansyur. (2019). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Menulis Berita Mahasiswa*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 71-78.
- Mardiani N, & Sri W. (2022). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis*. IAIN Batusangkar
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revi)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mubarokah. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 535–540.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2019). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang: Gramedia.
- Ningrum Bela Setya. (2022). *Penggunaan Media Loose part untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus*. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Universitas Muhamadiyah Tangerang.
- Nurlaili. (2019). *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Medan
- Nurliana, dkk. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose part*. Sulawesi Selatan : Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan
- Nursakdiah, dkk. (2021). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran STEAM dengan menggunakan Bahan Loose parts*. Universitas Bina Bangsa Getsempena
- PERMENDIKBUD No. 137. 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
- Permendikbud No. 146 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*
- Primayana Kadek hengki (2020). *Meningkatkan Keterampilan Motorik halus Berbantuan Media Kolase pada Anak Usia Dini*. Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja.
- Pura Dwi Nomi, dkk. (2019). *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kolase Media Serutan Pensil*. Bengkulu : Universitas Dehasen Bengkulu
- Puspita, Widya Ayu. (2019). “Penggunaan *Loose parts* dalam Pembelajaran dengan Muatan STEM”. JPNF: Jurnal Pendidikan Non Vormal.
- Rahardjo, M. M. (2019). *How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 13(2), 310–326.
- Raharja Sri Lanawati, dkk. (2022). *Penerapan Media Loose parts dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung dan Keterampilan Motorik Halus*. Jakarta Barat
- Rahayu, P. P., Lakhumudien, & Sulung, N. (2021). *Pengantar Psikologi untuk Kebidanan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohiani Dewi (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus dan Seni (Mewarnai Gambar) Melalui Metode Demonstrasi*. Lombok Timur: Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor
- Setyosari, P. (2013). *Metode penelitian Pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: KENCANA.
- Siskawati & Herawati. (2021). *Efektivitas Media Loose parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah*. Bogor : Universitas Ibn Khaldun Bogor
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed*

*Methods*). Bandung: CV Alfabeta.

Sujiono Bambang, dkk. (2014). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Suryana dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. UNP Press Padang

Susanti, dkk. (2017). *Jenis-jenis media dalam pembelajaran*. Sidoarjo : Universitas Muhammadiyah.

Tafanao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.

Triyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet dan Kreatif.

Wijaya, T. (2018). *Manajemen kualitas jasa*. (Sarwiji, Ed.) (Cetakan 1). Jakarta: indeks-penerbit.

Yanti dan Fitria Budi Utami, *Mengasah Keterampilan Motorik Halus Dalam Kegiatan Menggunting Dan Menempel Pada TK Al-Maftuh Dimasa Pandemi Covid-19*, *Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2, Desember (2021): h. 172-180.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Pedoman Wawancara

#### Pedoman wawancara

#### TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon

Pertanyaan :

1. Bagaimana perencanaan kegiatan menggunakan media *loose part*?
2. Bagaimana pemilihan media *loose part*?
3. Bagaimana dalam menggunakan media *loose part* bisa mengembangkan kemampuan motorik halus anak?
4. Bagaimana evaluasi perkembangan motorik halus anak menggunakan media *loose part*?
5. Apakah para siswa diajarkan meronce dan kolase menggunakan media *loose part*?
6. Apa saja kelebihan dan kekurangan menggunakan media *loose part*?
7. Bagaimana penataan media *loose part*?
8. Bagaimana cara perawatan media *loose part*?
9. Apakah dalam menggunakan media *loose part* memperhatikan keselamatan anak-anak?

## Lampiran 2 Pedoman Observasi

### Pedoman Observasi

Observasi yang akan dilakukan oleh peneliti dilaksanakan disatu lembaga pendidikan anak usia dini yaitu TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono.

Adapun pedoman observasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*
2. Keadaan sekolah sarana dan prasarana
3. Strategi anak untuk beres-beres dan menyimpan barang setelah bermain
4. Proses pelaksanaan pembelajaran pengembangan motorik halus menggunakan media *loose parts*
5. Mengamati bentuk laporan hasil belajar penerapan dengan media *Loose parts* untuk pengembangan motorik halus
6. Mengamati penataan kelas sebelum melakukan pembelajaran
7. Mengamati penerapan permulaan pembelajaran media *Loose parts* untuk pengembangan motorik halus
8. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan *loose parts*

### **Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi**

#### **Pedoman dokumentasi**

1. Visi, Misi dan Tujuan TK Kreatif Aisyiyah Bustanul athfal Jono
2. Profil TK Kreatif Aisyiyah Bustanul athfal Jono
3. Struktur Organisasi TK Kreatif Aisyiyah Bustanul athfal Jono
4. Data anak TK Kreatif Aisyiyah Bustanul athfal Jono
5. RPPH, RPPM, PROSEM, dan Penilaian anak.

## Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH**  
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774  
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

---

Nomor : B-3573 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/6/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
 Kepala TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal  
 Di  
 Tempat

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
 UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:

Nama : Ema Zulfika Putri  
 NIM : 193131080  
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini  
 Semester : 8  
 Judul Skripsi : Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5  
 Tahun Dengan Media Loose Parts Di TK Kreatif Aisyiyah  
 Bustanul Athfal Jono Tanon

Waktu Penelitian : 06 Juni 2023 - 16 Juni 2023  
 Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tanon

Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka  
 memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami  
 ucapkan terima kasih.

Surakarta, 05 Juni 2023  
 a.n. Dekan,  
 Wakil Dekan I

  
**Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.**  
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

## Lampiran 5 Surat Tugas


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH**  
 Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774  
 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id

---

**SURAT TUGAS**

Nomor: B- 7014 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/12/2022

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta dengan ini memberikan tugas kepada:

Nama : Nur Tanfidiyah, M.Pd.  
 NIP : 19941110 201903 2 025  
 Sebagai : Pembimbing 1

dalam proses penulisan skripsi mahasiswa :

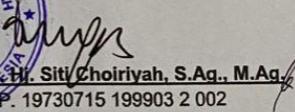
Nama : Ema Zulfika Putri  
 NIM : 193131080  
 Prodi / Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini  
 Semester : 7  
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN MEDIA LOOSE PARTS DI TK KREATIF AISYIYYAH BUSTANUL ATHFAL JONO TANON

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kesediaan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 15 Desember 2022

Dekan,  
Dekan I

  
  
**Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag.**  
 NIP. 19730715 199903 2 002

Tembusan :  
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta

## Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK KREATIF AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL  
Alamat : Jono Rt.04, Desa Jono, Kec. Tanon, Kab.Sragen  
Email : [tkkreatifaisyiyah@gmail.com](mailto:tkkreatifaisyiyah@gmail.com) Hp: 085103014157

### SURAT KETERANGAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahanani Muslimah, S.Pd.  
Jabatan : Kepala TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal  
Alamat : Jono Rt.04, Desa Jono, Kec. Tanon, Kab.Sragen

Menerangkan bahwa :

Nama : Ema Zulfika Putri  
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 06 Juli 2001  
NIM : 193131080  
Fakultas/PRODI : Ilmu Tarbiyah/ Pendidikan Anak Usia Dini  
Alamat : Suwatu Rt.24, Tanon, Tanon, Sragen

Telah mengadakan penelitian dengan judul "**Implementasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun dengan Media Loose Parts di TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono Tahun Ajaran 2022-2023**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wa'alaikumssalam Wr.Wb

Sragen, 29 Mei 2023

Kepala TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal

Mahanani Muslimah, S.Pd.

## Lampiran 7 Field Note Hasil Wawancara

### Field Note Hasil Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis, 11 Mei 2023

Waktu : 09.00 – 09.30 WIB

Informan : Ibu Mahanani

Tempat : Kantor Guru

Peneliti : “Assalamu’alaikum bu, mohon maaf boleh minta waktunya untuk saya wawancara terkait pembelajaran menggunakan *loose parts*?”

Narasumber : “Wa’alaikumsalam boleh mbk silahkan”

Peneliti : “Izin bertanya bu, bagaimana perencanaan kegiatan menggunakan media *loose parts*?”

Narasumber : “Ya seperti perencanaan kegiatan pada umumnya mbk, yaitu dengan membuat RPPH terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian pada RPPH kita menggunakan media yang ada disekitar kita dan benda benda alam lainnya. Contohnya seperti membuat kadang dengan jerami sebelum pembelajaran dimulai kita harus menyiapkan jeraminya terlebih dahulu.”

Peneliti : “Bagaimana untuk memilih kegiatan yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan bu?”

Narasumber : “Untuk Kompetensi Dasar (KD) kita sudah ada acuannya mbk jadi kita tinggal memilih yang mana yang akan dikembangkan. Kemudian kita bisa memilih dan menentukan kegiatan yang akan digunakan untuk mengembangkannya. Ada 6 aspek dalam sehari mbk dan harus menentukan kegiatan sesuai dengan tema. Selain itu juga bisa menentukan kegiatan terlebih dahulu baru disesuaikan dengan KD.”

Peneliti : “Bagaimana pemilihan media *loose partsnya*?”

Narasumber : “Media *loose partsnya* kita pilih yang dekat dengan kita dan yang ada disekililing kita. Media tersebut harus dipastikan bersih

terhindar dari kotoran dan tidak membahayakan anak agar media tersebut tidak ditelan oleh anak. Contohnya seperti tutup botol, jerami, kulit telur.”

Peneliti : “Bagaimana dalam menggunakan media *loose part* bisa mengembangkan kemampuan motorik halus anak?”

Narasumber : “Tentu bisa untuk mengembangkan motorik halus ya mbk, karena media *loose parts* ini sangat berkaitan dengan motorik halus anak, anak bisa menyentuh langsung bahan-bahan *loose parts* itu kemudian anak berkreasi menggunakan media *loose parts* baik itu dari batu-batu kerikil, beras dikasih pewarna, tutup botol yang dibuat membuat sesuatu atau kulit telur yang ditempelkan diLKA. Pada saat kegiatan kan tangan anak jadi gerak ya kayak megang, mindah dan menempel jadi motorik halusnya berkembang.”

Peneliti : “Untuk evaluasi pembelajaran aspek perkembangan motorik halus bagaimana ya bu?”

Narasumber : “ Itu tergantung kita mbk, biasanya kita menggunakan penilaian ceklist apakah anak sudah berkembang atau belum nanti ada tulisan BSH, MB, BB, BSB. Selain itu mengambil nilai juga dari hasil karya anak.”

Peneliti : “Apakah para siswa diajarkan kolase dan meronce menggunakan media *loose parts*?”

Narasumber : “Jadi kita sering banget mengajarkan kegiatan meronce dan kolase dalam pembelajaran, selain meronce dan kolase kita juga mengajarkan menggunting dan menempel mbk. Kalau meronce biasanya menggunakan manik-manik jadi media *loose partsnya* yang sudah jadi.”

Peneliti : “Apa saja kelebihan dan kekurangan menggunakan media *loose parts*?”

Narasumber : “Kelebihannya, anak lebih tertarik dan lebih berkreasi dalam menggunakan media *loose parts* dan kekurangan dalam menggunakan media *loose parts* yaitu kita kadang juga harus

membeli dan bisa menggumpulkan bahan yang ada disekeliling kita.”

Peneliti : “Bagaimana penataan media *loose parts*?”

Narasumber : “Biasanya kita jadikan satu tempat ditoples atau kotak-kotak kecil jadi nanti kalau memakai tinggal mengeluarkan dari toples tersebut atau ditaruh dipiring-piring kecil.”

Peneliti : “Bagaimana cara perawatan media *loose parts*?”

Narasumber : “Untuk bahan-bahan *loose parts* yang instan kita rapikan dan tata bahan yang masih bisa dipakai lagi, sementara yang sudah tidak bisa dipakai lagi kita buang dan hasil karyanya anak kita simpan dialmari.”

Peneliti : “Apakah dalam menggunakan media *loose parts* memperhatikan keselamatan anak-anak?”

Narasumber : “Ya tentu mbk, bahan yang dipakai sekolahan TK itu harusnya bahan yang aman untuk anak tidak berbahaya baik disentuh maupun lainnya.”

### Field Note Hasil Wawancara

Hari/Tanggal : Kamis, 11 Mei 2023

Waktu : 10.00 – 10.30 WIB

Informan : Ibu Maryati

Tempat : Kantor Guru

Peneliti : “ Assalamu’alaikum bu, mohon maaf boleh minta waktunya untuk saya wawancara terkait pembelajaran menggunakan *loose parts*?”

Narasumber : “ Wa’alaikumsalam boleh mbk silahkan”

Peneliti : “ Izin bertanya bu, bagaimana perencanaan kegiatan menggunakan media *loose parts*?”

Narasumber : “perencanaan kegiataanya yaitu menyusun RPPH terlebih dahulu, kegiatannya dibuat semenarik mungkin agar dapat membantu mengembangkan motorik halusny. Jenis *loose parts* yang akan digunakan juga menyediakan berbagai jenis dan ukuran objek yang berbeda agar anak bisa menggali kreativitas merekan menjadikan sebuah karya.”

Peneliti : “Bagaimana untuk memilih kegiatan yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan?”

Narasumber : “Untuk memilih kegiatan yang sesuai KD ada beberapa langkah mbk, yaitu pahami kompetensi dasar, identifikasi aspek yang relevan, tinjau aktivitas, sesuaikan konteks dan materi, gunakan metode pembelajaran yang relevan, evaluasi dan refleksi. Dengan memperhatikan langkah ini akan bisa memilih kegiatan *loose parts* yang sesuai dengan KD yang ingin dikembangkan dan membantu anak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.”

Peneliti : “Bagaimana pemilihan media *loose partsnya*?”

Narasumber : “Pertimbangkan ketersediaan dan aksesibilitas media *loose parts*

yang akan digunakan. Pilih bahan-bahan yang mudah didapatkan atau dapat diakses dengan mudah dan hindari benda-benda yang tajam beracun atau dapat menyebabkan cedera.”

Peneliti : “Bagaimana dalam menggunakan media *loose part* bisa mengembangkan kemampuan motorik halus anak?”

Narasumber : “Tentu bisa berkembang ya mbk kemampuan motorik halusnya, anak akan disediakan berbagai media *loose parts* dengan ukuran, bentuk dan tekstur yang berbeda. Ajak anak untuk memilah dan memilih *loose parts* berdasarkan kriteria tertentu, seperti warna, bentuk dan ukuran. Aktivitas tersebut melibatkan Gerakan jari dalam memegang, memutar dan memilah benda-benda tersebut.”

Peneliti : “Untuk evaluasi pembelajaran aspek perkembangan motorik halus bagaimana ya bu?”

Narasumber : “Kita menilai motorik halusnya dari indikator dapat mengerjakan pembelajarannya anak bisa atau tidak. Biasanya penilaian menggunakan ceklist setelah itu kita amati anak apakah sudah bisa berkembang atau belum. Nanti ada keterangan BB, BSH, MB, BSB. Selain itu juga menggunakan dari penilaian anak.

Peneliti : “Apakah para siswa diajarkan kolase dan meronce menggunakan media *loose parts*?”

Narasumber : “Kegiatan kolase dan meronce sering diajarkan mbk, sebelum kegiatannya dimulai anak diberikan penjelasan tentang apa itu kolase, meronce dan diberikan contoh karya dengan Teknik tersebut. Guru juga memberikan jenis media *loose parts* kepada anak dan mengajak anak untuk memilih bahan yang disukai sesuai dengan karya yang ingin dibuat.”

Peneliti : “Apa saja kelebihan dan kekurangan menggunakan media *loose parts*?”

Narasumber : “Kelebihan dari menggunakan media *loose parts* yaitu dapat merangsang imajinasi anak dengan benda-benda yang berbeda dan menggunakan media tersebut dengan berbagai cara agar anak dapat

mengembangkan ide-ide baru dan melibatkan imajinasi mereka secara luas. Kekurangannya, tidak semua jenis media *loose parts* tersedia disekolah ini karena bahan terlalu sulit ditemukan dan memerlukan anggaran yang sangat besar.”

Peneliti : “Bagaimana penataan media *loose parts*?”

Narasumber : “Gunakan rak atau lemari yang sesuai untuk menyimpan wadah-wadah media *loose parts* dan kelompokkan *loose parts* kedalam kategori berdasarkan jenis, bentuk, ukuran atau warna agar dapat mudah diakses, ditemukan dan digunakan dalam kegiatan.”

Peneliti : “Bagaimana cara perawatan media *loose parts*?”

Narasumber : “Perawatan media *loose parts* dengan dicuci dan dibersihkan jika media *loose parts* terlihat kusam dan kotor. Apabila ada media yang rusak segera dibuang agar tidak menjadikan anak cidera dan diganti yang baru agar anak aman dalam melakukan pembelajaran.”

Peneliti : “Apakah dalam menggunakan media *loose parts* memperhatikan keselamatan anak-anak?”

Narasumber : “Tentu memperhatikan keselamatan anak mbk, karena anak selalu diawasi dalam melakukan pembelajaran menggunakan media *loose parts* agar tidak berpotensi berbahaya dan anak diajari untuk menangani media *loose parts* dengan hati-hati, diberi tahu mereka tentang potensi bahaya seperti benda yang tajam atau mudah pecah agar menghindari resiko cidera.”

### Field Note Hasil Observasi

Hari Tanggal : Senin, 08 Mei 2022  
Topik : Observasi Perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts*  
Tempat : Kelas A TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono  
Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, perencanaan pembelajaran menggunakan *loose parts* telah dilakukan dengan baik. Guru atau pendidik telah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan motorik halus anak. Rencana kegiatan dan sesi bermain yang melibatkan media *loose parts* telah disusun dengan variasi yang memadai. Pengaturan lingkungan pembelajaran juga mendukung penggunaan media *loose parts*. Dukungan orang tua atau pendidik dalam mengimplementasikan penggunaan media *loose parts* juga terlihat. Observasi ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pengembangan motorik halus anak.

### Field Note Observasi

Hari Tanggal : Senin, 08 Mei 2023  
Topik : Observasi sarana dan prasarana  
Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono  
Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun cukup memadai. Ruang bermain yang luas, bersih, dan aman telah disediakan. Meja dan kursi yang sesuai dengan ukuran anak telah disiapkan. Ketersediaan media *loose parts* yang beragam dan dalam kondisi baik juga diamati. Peralatan tangan yang diperlukan untuk kegiatan motorik halus telah tersedia. Tempat penyimpanan yang memadai juga telah disediakan untuk media *loose parts* dan peralatan tangan. Observasi ini menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang ada dapat mendukung pengembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

### **Field Note Observasi**

Hari Tanggal : Rabu, 10 Mei 2023

Topik : Observasi Strategi anak untuk beres-beres dan menyimpan barang setelah bermain

Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, anak-anak menunjukkan tingkat kesadaran yang bervariasi terhadap tugas beres-beres dan menyimpan barang setelah bermain. Beberapa anak secara spontan menyadari pentingnya tugas tersebut, sementara yang lain perlu diingatkan. Anak-anak menggunakan berbagai strategi organisasi, seperti pengelompokkan barang atau penggunaan wadah atau kotak penyimpanan. Kolaborasi antara anak-anak juga terlihat dalam melaksanakan tugas beres-beres tersebut. Anak-anak menunjukkan kreativitas dalam menyimpan barang, dengan menggunakan cara yang unik. Keselamatan juga menjadi perhatian saat mereka melaksanakan tugas beres-beres. Observasi ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam tugas beres-beres dan menyimpan barang setelah bermain.

### Field Note Observasi

Hari Tanggal : Rabu, 10 Mei 2023

Topik : Observasi Proses pelaksanaan pembelajaran pengembangan motorik halus menggunakan media *loose parts*

Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, proses pelaksanaan pembelajaran pengembangan motorik halus menggunakan media *loose parts* berjalan dengan baik. Guru atau pendidik memberikan pengantar dan pengenalan yang jelas tentang tujuan pembelajaran dan media *loose parts*. Demonstrasi penggunaan media *loose parts* memberikan panduan yang baik kepada anak-anak. Mereka memberi kesempatan untuk bermain dan mengeksplorasi media *loose parts* dengan bebas, sambil mendapatkan bimbingan dari guru atau pendidik. Penilaian dan pemantauan terhadap perkembangan motorik halus anak dilakukan secara aktif. Refleksi dan diskusi bersama anak-anak menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman pembelajaran. observasi ini menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pengembangan motorik halus menggunakan media *loose parts* memberikan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak untuk mengembangkan motorik halus mereka.

### Field Note Observasi

Hari Tanggal : Jumat, 12 Mei 2023

Topik : Observasi bentuk laporan hasil belajar penerapan dengan media  
*Loose parts* untuk pengembangan motorik halus

Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, bentuk laporan hasil belajar penerapan dengan media *loose parts* untuk pengembangan motorik halus anak cukup terstruktur dan informatif. Laporan umumnya memiliki struktur yang baik, mencakup bagian-bagian penting seperti pendahuluan, tujuan metodologi, hasil dan kesimpulan. Deskripsi kegiatan yang digunakan dalam laporan memberikan pemahaman yang baik tentang tujuan kegiatan, jenis media *loose parts* yang digunakan dan aktivitas yang dilakukan. Pengamatan dan hasil belajar yang diobservasi dijelaskan dengan baik dalam laporan. Analisis dan interpretasi terhadap hasil belajar memberikan pemahaman yang lebih tentang pengembangan motorik halus anak. Kesimpulan dan rekomendasi dalam laporan memberikan ringkasan yang jelas dan saran yang dapat diimplementasikan. Observasi ini menunjukkan bahwa bentuk laporan hasil belajar penerapan dengan media *loose parts* untuk pengembangan motorik halus memberikan gambaran yang komprehensif tentang kemajuan anak dalam mengembangkan motorik halus.

### **Field Note Observasi**

Hari Tanggal : Jumat, 12 Mei 2023

Topik : Observasi penataan kelas sebelum melakukan pembelajaran

Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, penataan kelas sebelum melakukan pembelajaran berjalan dengan baik. Meja dan kursi disusun dengan baik untuk memfasilitasi interaksi antar siswa dan memudahkan akses bagi guru. Papan tulis terlihat bersih dan materi pembelajaran tersedia dengan jelas. Alat peraga dan media pembelajaran tersusun dengan baik dan sesuai dengan tema atau topik pembelajaran. sumber belajar dan bahan referensi tersedia dalam jumlah yang mencukupi dan mudah dijangkau oleh anak. Terdapat ruang bebas atau area kerja yang disediakan untuk anak bergerak atau bekerja secara mandiri. Observasi ini menunjukkan bahwa penataan kelas sebelum pembelajaran dilakukan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi kegiatan belajar-mengajar.

### Field Note Observasi

Hari Tanggal : Selasa, 16 Mei 2023  
Topik : Observasi penerapan permulaan pembelajaran media  
*Loose parts* untuk pengembangan motorik halus  
Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono  
Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, penerapan permulaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk pengembangan motorik halus berjalan dengan baik. Guru atau pendidik melakukan persiapan awal yang baik, termasuk penyiapan media *loose parts*, pengaturan ruang dan pemilihan aktivitas yang sesuai. Pengenalan konsep dan aturan dilakukan secara jelas dan melibatkan partisipasi anak-anak. Demonstrasi penggunaan media *loose parts* memberikan contoh kegiatan yang dapat dilakukan dan cara penggunaannya. Panduan dan instruksi yang diberikan memberikan arahan yang jelas kepada anak-anak. Media *loose parts* telah disediakan dengan lengkap, disusun dengan rapi dan mudah dijangkau oleh anak-anak. Observasi ini menunjukkan bahwa penerapan permulaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk pengembangan motorik halus anak.

### Field Note Observasi

Hari Tanggal : Selasa, 16 Mei 2023

Topik : Observasi evaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan *loose parts*

Tempat : TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

Waktu : 08.00 – selesai

Berdasarkan observasi yang dilakukan, evaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan *loose parts* dalam pengembangan motorik halus berjalan dengan baik. Guru atau pendidik menggunakan alat evaluasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. observasi aktivitas anak dilakukan secara sistematis dan mencakup berbagai aspek kualitas dan perkembangan motorik halus. Rekam jejak perkembangan anak disimpan dan dikelola dengan baik sebagai dasar evaluasi dan perencanaan pembelajaran. refleksi dan pembahasan hasil evaluasi dilakukan secara kolaboratif, melibatkan berbagai pihak terkait. Observasi ini menunjukkan bahwa evaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan *loose parts* memberikan informasi yang penting tentang kemajuan motorik halus anak dan mendukung perbaikan dan pengembangan pembelajaran selanjutnya.

Lampiran 8 Foto Dokumentasi

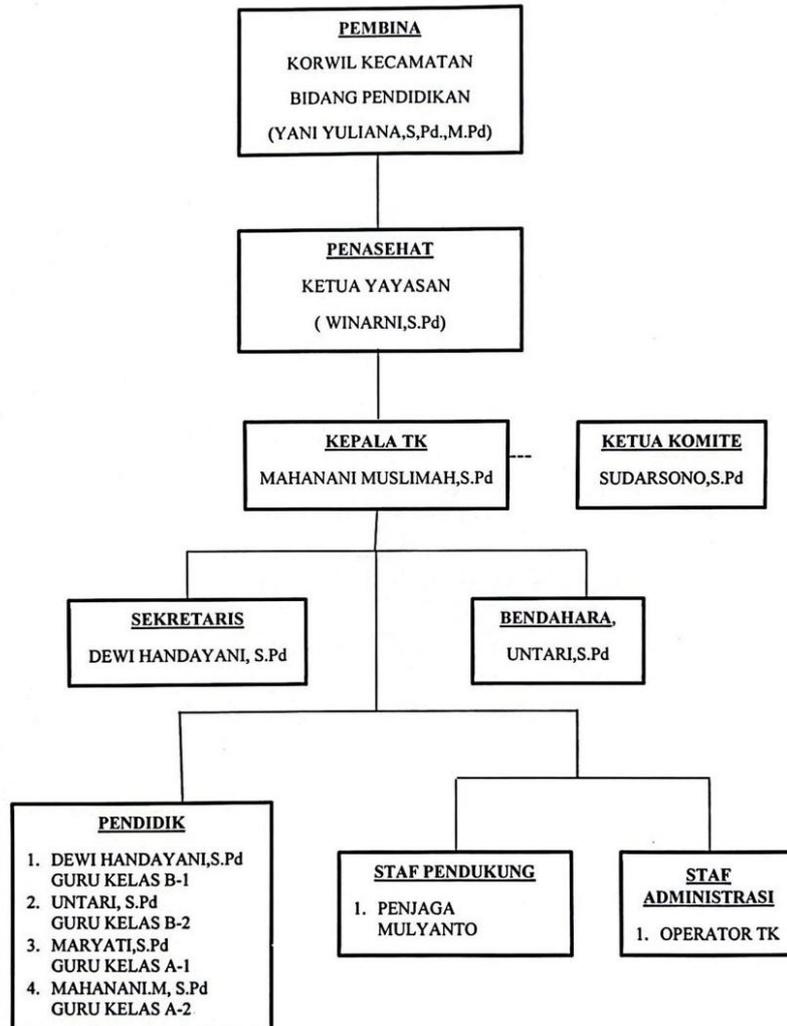
Foto Dokumentasi



Gedung, Visi, Misi, dan Tujuan TK Kreatif ABA Jono

**Foto Dokumentasi****Pelaksanaan Kegiatan Menggunakan Loose Parts**

### Struktur Organisasi TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono



### Data Anak TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal Jono

#### DAFTAR ANAK TK KREATIF AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL JONO

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	ABIVANDA ARLDA KHAIZURAN	L
2	ABQARI NAUFAL ASHAD	L
3	AGISKA AINA SALSABILA	P
4	ALFIAN AKSA KURNIAWAN	L
5	ARFADHIO AKMAL SETYAWAN	L
6	ARSYA ROMEESA FARZANA RUDIYANTO	P
7	AYUMNAA PUTRI DIANAISYA	P
8	DZIKRIA MAHYA SUSANTO	P
9	GENDHIS YUMNA PUTRI JOANI	P
10	HANA AURELIA EVELYN	P
11	KAYANA KENSORA	L
12	KANNAYA AZIQHA PUTRI SHAQUEENA	P
13	KHALIF NIZAM NURILFAJRI	L
14	KOSEYA GILDAN ARSENIO	L
15	MIKAYLA ELSAFANIA KURNIAWAN	P
16	MUHAMMAD ILHAM DZIKRI HIDAYAT	L
17	MUHAMMAD NUR BRAWIJAYA	L
18	NUMA AFSHEEN PERMANA	P
19	SHAKILA MESYA A'MALIA	P
20	TSAQIF ALLI ARBANI	L
21	X PANDER GABE AULIA KAMIL SULTAN	L
22	ZACKIA HAYU BUDI UTAMA	P

## Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
TK KREATIF AISIYAH BUSTANUL ATHFAL JONO TANON

Semester/Minggu ke /Hari Ke : 2 / 3 / 1  
 Hari /tgl : .....  
 Kelompok usia : A1  
 Tema/sub tema : Pekerjaan/Petani  
 KD : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.10 – 4.310 – 3.12 – 4.12  
 Materi :  
 - Aku ciptaan Tuhan  
 - Bersyukur atas nikmat tuhan  
 - Menyanyi lagu tentang Pekerjaan  
 - Menggerakkan jari-jari tangan  
 - Menyebutkan macam-macam Pekerjaan  
 Alat dan bahan :  
 - Kertas HVS, pelepah pisang, pewarna makanan, lepek  
 - Tanah liat, ranting kayu, stik es krim  
 - Puzzle

**Proses kegiatan**  
**A. PEMBUKAAN**  
 1. Penerapan SOP pembukaan  
 1. Menyanyi lagu tentang Pekerjaan  
 2. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan  
 3. Mengamati seorang anak  
 4. Berdiskusi tentang macam-macam Pekerjaan  
 5. Berdiskusi tentang Pekerjaan  
 6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain  
**B. INTI**  
 1. Mengecap gambar petani menggunakan pelepah pisang  
 2. Membuat karya dari tanah liat  
 3. Bermain puzzle  
**C. RECALLING**  
 a. Merapikan alat-alat yang telah digunakan  
 b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain  
 c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama  
 d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya  
 e. Penguatan pengetahuan yang didapat anak  
**D. PENUTUP**  
 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini  
 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai  
 3. Ber cerita pendek yang berisi pesan-pesan  
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok  
 5. Penerapan SOP penutupan  
**E. RENCANA PENILAIAN**  
 1. Sikap  
 a. Mensyukuri bahwa api sebagai ciptaan Tuhan  
 b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya  
 2. Pengetahuan dan ketrampilan  
 a. Menunjukkan gambar petani  
 b. Menyebutkan macam-macam pekerjaan  
 c. Dapat mengecap gambar petani dengan pelepah pisang  
 d. Dapat bermain puzzle

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Mahanani Musmah, S.Pd

Guru Kelompok  
MARYATI, S.Pd

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
TK KREATIF AISIYAH BUSTANUL ATHFAL JONO TANON

Semester/Minggu ke /Hari Ke : 2 / 3 / 1  
 Hari /tgl : .....  
 Kelompok usia : A1  
 Tema/sub tema : Api /Guna Api  
 KD : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.8 – 3.1 – 4.1 – 3.10 – 4.310 – 3.12 – 4.12  
 Materi :  
 - Aku ciptaan Tuhan  
 - Bersyukur atas nikmat tuhan  
 - Menyanyi lagu tentang api  
 - Menggerakkan jari-jari tangan  
 - Mengenalkan ciri-ciri api  
 Alat dan bahan :  
 - Gambar api, beras warna, lem, stik es krim, kancing baju  
 - Kertas pewarna makanan, kuas, lilin  
 - Tali, manik-manik

**Proses kegiatan**  
**A. PEMBUKAAN**  
 1. Penerapan SOP pembukaan  
 1. Menyanyi lagu tentang Api  
 2. Berdiskusi tentang aku ciptaan Tuhan  
 3. Mengamati seorang anak  
 4. Berdiskusi tentang kegunaan Api  
 5. Berdiskusi tentang api  
 6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain  
**B. INTI**  
 1. Mewarnai gambar api dikertas kosong menggunakan pewarna makanan  
 2. Meronce dengan manik-manik  
 3. Membuat kolase dengan beras warna  
 4. Membuat kolase dengan kancing baju  
**C. RECALLING**  
 a. Merapikan alat-alat yang telah digunakan  
 b. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain  
 c. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama  
 d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya  
 e. Penguatan pengetahuan yang didapat anak  
**D. PENUTUP**  
 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini  
 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai  
 3. Ber cerita pendek yang berisi pesan-pesan  
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok  
 5. Penerapan SOP penutupan  
**E. RENCANA PENILAIAN**  
 1. Sikap  
 a. Mensyukuri bahwa api sebagai ciptaan Tuhan  
 b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya  
 2. Pengetahuan dan ketrampilan  
 a. Menunjukkan kegunaan api  
 b. Menyebutkan kegunaan api  
 c. Dapat mewarnai api  
 d. Dapat membuat kolase dengan kancing baju dan beras warna  
 e. Dapat membedakan warna dari manik-manik

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
Mahanani Musmah, S.Pd

Guru Kelompok  
MARYATI, S.Pd

## Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM)

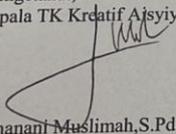
**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**  
**TK KREATIF AISYIYAH BSUATNUL ATHFAL TANON**

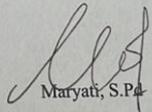
TEMA : Api, Udara, Air  
KELOMPOK : A  
SEMESTER/MINGGU : 2 / 3  
KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.3, 3.12, 4.5, 4.8, 2.10, 3.5, 3.10, 4.6, 4.12, 3.4, 4.2, 2.12, 3.2.

NO	SUB TEMA	CAKUPAN MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	Kegunaan Api	- Api ciptaan tuhan - Bersyukur atas nikmat tuhan - Menyanyi lagu tentang Api - Mengenalkan ciri-ciri Api	- Mewarnai gambar api menggunakan pewarna makanan - Membuat kolase dengan beras warna dan kancing baju - Meronce manik-manik
2	Sumber Api (Matahari)	- Matahari ciptaan tuhan - Bersyukur atas nikmat tuhan - Mengenal lingkungan alam	- Menyusun huruf matahari menggunakan biji jagung, batu-batuan - Mewarnai gambar matahari - Mencocok gambar matahari
3	Manfaat Api	- Api ciptaan tuhan - Diskusi manfaat api - Menyanyikan lagu tentang manfaat api	- Menjiplak gambar Api - Menggambar Api dengan tepung - Bermain balok
4	Sifat Api	- Api ciptaan Tuhan - Mengenal benda sekitar - Menyajikan karya	- Menggambar menggunakan arang - Kolase menggunakan biji jagung, beras warna - Bermain plastisin
5	Bahaya Api	- Api ciptaan tuhan - Menyelesaikan tugas - Berkreasi	- Memasangkan kartu huruf dengan benda - Menulis huruf di kain menggunakan benang - Bermain alat musik
6	Sumber Api (Korek Api)	- Api ciptaan tuhan - Mengenal benda sekitar - Menunjukkan karya	- Menyusun angka menggunakan korek api, stik es krim, ranting kayu - Membuat bentuk dari korek api - Menyusun puzzle

Mengetahui,  
Kepala TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal

Guru Kelas

  
Mahanani Muslimah, S.Pd

  
Maryati, S.Pd

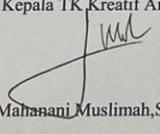
**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**  
**TK KREATIF AISYIYAH BSUATNUL ATHFAL TANON**

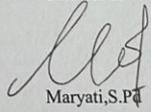
TEMA : Pekerjaan/ Perlengkapan bekerja  
KELOMPOK : A  
SEMESTER/MINGGU : 2 / 2  
KD : 2.2, 2.3, 2.6, 3.3, 4.3, 3.5, 4.5, 3.9, 4.9, 3.11, 4.11, 3.15, 4.15, 4.12, 3.12, 3.10, 4.10.

NO	SUB TEMA	CAKUPAN MATERI	RENCANA KEGIATAN
1	PERLENGKAPAN PEKERJAAN	- Menceritakan gambar - Mengenal konsep banyak sedikit - Bermain plastisin - Membeli kata	- Menceritakan gambar nelayan mendayung perahu - Membeli kata B untuk jumlah bunyak dan S yang sedikit - Bermain plastisin membuat peralatan kerja - Membeli kata timbangan
2	Alat Petani	- Perilaku kreatif - Mengecap gambar alat petani - Bermain Puzzle	- Membuat karya membentuk alat pekerjaan menggunakan tanah liat - Mengecap gambar alat petani dari pelepah pisang menggunakan pewarna makanan - Bermain puzzle
3	Alat Polisi	- Perilaku kreatif - Bermain plastisin	- Membuat pistol polisi dari batang daun pisang - Mengurutkan gambar pistol polisi dari yang terkecil sampai terbesar - Bermain plastisin
4	Alat Dokter	- Membeli kata - Menyempurnakan gambar - Bermain balok	- Kolase kotak obat - Menyusun kata "stetoskop" dari batu-batuan, korek api, ranting kayu - Bermain balok
5	Alat Guru	- Menjiplak gambar - Mengenal waktu sederhana - Bermain alat musik	- Menjiplak gambar tas untuk bu guru - Mewarnai gambar wajah guru - Bermain alat musik
6	Alat Nahkoda	- Memasangkan gambar - Perilaku baik - Bermain pasir	- Memasangkan gambar profesi dan nama alatnya - Menggambar bebas diatas pasir - Kolase gambar nahkoda menggunakan biji jagung

Mengetahui,  
Kepala TK Kreatif Aisyiyah Bustanul Athfal

Guru Kelas

  
Mahanani Muslimah, S.Pd

  
Maryati, S.Pd





**Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Data Pribadi**

Nama : Ema Zulfika Putri  
NIM : 193131080  
Fakultas/Prodi : FIT/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tempat, Tanggal Lahir : Sragen, 06 Juli 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Suwatu Rt.24, Tanon, Tanon, Sragen  
Email : [emazulfika9@gmail.com](mailto:emazulfika9@gmail.com)

**B. Riwayat Pendidikan**

1. TK ABA Ngijo : 2005-2007
2. MIN Ngijo Tanon : 2007-2013
3. SMP 2 Tanon : 2013-2016
4. SMK Sakti Gemolong : 2016-2019
5. UIN Raden Mas Said Surakarta : 2019-2023