

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN  
MENGUNAKAN BAHAN *LOOSE PARTS* DI PAUD INSAN KAMIL  
KARTASURA 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 Islam Anak Usia Dini



**Oleh:**

**Aisce Novitasari  
NIM:183131036**

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

**2023**

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS  
ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN  
MENGUNAKAN BAHAN *LOOSE PARTS* DI PAUD INSAN KAMIL  
KARTASURA TAHUN AJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**Aisce Novitasari  
NIM:183131036**

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

**2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Aisce Novitasari  
NIM : 183131036

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
UIN Raden Mas Said Surakarta  
Di Sukoharjo

*Assalamualaikum, Wr. Wb.*

Setelah membaca, memberikan arahan, dan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Aisce Novitasari

NIM : 183131036

Judul : Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun

Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan *Loose parts* Di Paud

Insan Kamil Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023

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

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum, Wr. Wb.*

Sukoharjo, 08 Maret 2023

Pembimbing



Tri Utami, M. Pd.I.

NIP. 199220108 201903 2 024

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan *Loose parts* Di Paud Insan Kamil Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023” yang disusun oleh Aisce Novitasari telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Senin, tanggal 17 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Tri Utami, M.Pd.I.  
NIP. 199220108 201903 2 024

()

Penguji 1

Merangkap Ketua : Nur Tanfidiyah, M.Pd.  
NIP. 19941110 201903 2 025

()

Penguji Utama : Mila Faila Sofa, M.Pd.  
NIP. 19870115 201903 2 005

()

Surakarta, 22 Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.  
NIP.19640302 199603 1 001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dalam menempuh gelar sarjana. Persembahan tugas akhir dan rasa terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Sutarmi dan Bapak Sukamto yang telah mendidik dan mendoakan serta selalu memberikan motivasi kepada saya untuk terus berusaha menyelesaikan skripsi ini
2. Adik saya Muhammad Dwi Prasetyo yang telah mendukung dan mendoakan agar skripsi ini agar cepat selesai
3. Nenek saya Ny. Gimani Gito Diharjo yang selalu mendukung dan mendoakan.

## MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

Q.S Al-Insyirah: 5-6

“Sama seperti *Loose parts* yang memiliki proses bermain yang disebut siklus bermain hal itu sama dengan kehidupan manusia yang merupakan sebuah proses dimana diperlukan kesabaran dan setiap stimulasi yang diberikan oleh kehidupan dapat membawa kita pada tahapan yang lebih tinggi.”

Aisce Novitasari

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisce Novitasari

NIM : 183131036

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini saya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan *Loose parts* Di Paud Insan Kamil Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali secara acuan atau kutipan dan tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi saya siap dikenakan sanksi akademik.

Sukoharjo, 17 April 2023

Yang menyatakan



Aisce Novitasari

NIM. 183131036

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan *Loose parts* Di Paud Insan Kamil Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan 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. Tri Utami, M. Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Mas Said Surakarta dan pembimbing skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen beserta karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan tuntunan dan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti untuk menyusun skripsi
5. Guru-guru PAUD Insan Kamil Kartasura yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian
6. Teman-teman Kelas B Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2018



7. Kakak-kakak Racana Raden Mas Said-Nyi Ageng Serang UIN Raden Mas Said Surakarta Angkatan 2018
8. Teman baik saya Vina, Hanif, Khoir, Zahra, Valda, Laras, Dinda Ayu, Dinda Fitri, Devi, Yeni, dan Femi.

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

Sukoharjo, 17 April 2023

Penulis,

Aisce Novitasari

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
NOTA PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
A.Kajian Teori.....	9

1. Perkembangan Motorik Halus.....	9
a. Pengertian Perkembangan Motorik Halus.....	9
b. Fungsi dan Tujuan Pengembangan Motorik Halus .....	12
c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus .....	15
d. Metode Pengembangan Motorik Halus.....	18
e. Media Pengembangan Motorik Halus .....	21
f. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun.....	26
2. <i>Loose parts</i> .....	27
a. Pengertian <i>Loose parts</i> .....	27
b. Manfaat <i>Loose parts</i> .....	29
c. Material <i>Loose parts</i> .....	32
d. Strategi <i>Loose parts</i> .....	34
B. Kajian Penelitian Terdahulu .....	36
C. Kerangka Berpikir .....	38
D. Hipotesis Tindakan .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Setting Penelitian .....	40
C. Subyek Penelitian .....	41
D. Teknik Pengumpulan Data .....	42
E. Teknik Validitas Instrumen .....	43

F. Indikator Kinerja.....	47
G. Prosedur Tindakan.....	48
H. Teknik Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	55
B. Deskripsi Penelitian Tiap Siklus .....	57
1. Deskripsi Siklus I.....	57
2. Deskripsi Siklus II.....	62
C. Pembahasan .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## ABSTRAK

Aisce Novitasari, 2023, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan Loose parts Di Paud Insan Kamil Kartasura Tahun Ajaran 2022/2023*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing: Tri Utami, M. Pd.I.

Kata kunci: motorik halus, *Loose parts*

Permasalahan dalam penelitian ini adalah keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil rendah hal itu dapat diketahui dari observasi awal yang dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik seperti lembar kerja. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui penggunaan media *Loose parts* pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah anak berusia 3-4 Tahun yang berjumlah 10 anak di PAUD Insan Kamil Kartasura. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik validitas instrumen menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosedur tindakan kelas dilakukan dalam siklus tertentu, dalam setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura berjumlah 10 anak dengan keterampilan motorik halus yang meningkat disetiap siklusnya, baik dari siklus I sampai siklus II. Kondisi awal atau pra siklus perkembangan keterampilan motorik halus kategori berkembang sesuai harapan (BSH) hanya mencapai 3 anak atau 30%. Pada siklus pertama mengalami peningkatan menjadi 4 anak atau 40% dan pada siklus II peningkatan keterampilan motorik halus anak mencapai 7 anak atau 70% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura.

## ABSTRACT

Aisce Novitasari, 2023, Efforts to Improve Fine Motor Skills of 3-4 Year Old Children Through Play Activities Using Loose parts at Paud Insan Kamil Kartasura School Year 2022/2023, Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Supervisor: Tri Utami, M. Pd.I.

Keywords: fine motor skills, Loose parts

The problem in this study is that the fine motor skills of children aged 3-4 years at PAUD Insan Kamil are low, it can be seen from the initial observations made, namely the use of less interesting learning media such as worksheets. This study aims to improve children's fine motor skills through the use of Loose parts media in children aged 3-4 years at PAUD Insan Kamil Kartasura.

This research is a type of classroom action research. The research subjects were children aged 3-4 years totaling 10 children at PAUD Insan Kamil Kartasura. Data collection techniques consist of observation, interviews, and documentation. The instrument validity technique uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The classroom action procedure is carried out in certain cycles, in each cycle there is planning, implementation, observation, and reflection.

The results showed that learning using loose parts media can improve fine motor skills of children aged 3-4 years at PAUD Insan Kamil Kartasura totaling 10 children with fine motor skills that increase in each cycle, both from cycle I to cycle II. Initial conditions or pre-cycle development of fine motor skills in the category of developing as expected (BSH) only reached 3 children or 30%. In the first cycle it increased to 4 children or 40% and in cycle II the increase in children's fine motor skills reached 7 children or 70% with the criteria of developing as expected. So it can be concluded that the use of loose parts media can improve the fine motor skills of children aged 3-4 years at PAUD Insan Kamil Kartasura.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun .....	26
Tabel 3.1 Lembar Observasi.....	46
Tabel 3.2 Skala Penilaian Instrumen Lembar Observasi Keterampilan Motorik Halus.....	54
Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal.....	56
Tabel 4.2 Data Persentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Insan Kamil Menggunakan Media Loose Parts Siklus I.....	59
Tabel 4.3 Data Presentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts Di PAUD Insan Kamil Pada Pra Siklus dan Siklus I.....	60
Tabel 4.4 Data Persentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Insan Kamil Menggunakan Media Loose Parts Siklus II .....	65
Tabel 4.5 Data Presentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Media Loose Parts Di PAUD Insan Kamil Pada Siklus I dan Siklus II.....	66
Tabel 4.6 Data Persentase Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Loose Parts di PAUD Insan Kamil Kartasura.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1	Proses Tindakan Kelas.....	52
Gambar 4.1	Grafik Presentasi Hasil Pra Siklus.....	56
Gambar 4.2	Grafik Presentase Hasil Pra Siklus-Siklus I .....	61
Gambar 4.3	Grafik Presentase Hasil Siklus I-Siklus II .....	67
Gambar 4.4	Grafik Presentase Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Insal Kamil Kartasura.....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru.....	77
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan .....	78
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	79
Lampiran 4 Pedoman Observasi Aspek Keterampilan Motorik Halus .....	80
Lampiran 5 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Pra Siklus .....	82
Lampiran 6 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus I.....	83
Lampiran 7 Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus II.....	84
Lampiran 8 Hasil Perhitungan Presentase .....	85
Lampiran 9 RPPH Siklus I .....	88
Lampiran 10 RPPH Siklus II.....	90
Lampiran 11 RPPM Siklus I.....	92
Lampiran 12 RPPM Siklus II .....	94
Lampiran 13 Program Semester I.....	96
Lampiran 14 Dokumentasi .....	98

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan guna membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani anak sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lanjut. Anak usia dini merupakan individu yang berada didalam proses pertumbuhan dan perkembangan sehingga kualitas pendidikan anak usia dini pun sangat penting, hal ini berkaitan dengan pemahaman tentang proses perkembangan anak terutama proses pembelajarannya.

Usia dini merupakan penanda bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami pematangan dan penyempurnaan dalam segala aspek baik jasmani maupun rohani secara bertahap, berkelanjutan, dan berlangsung seumur hidup (Mulyasa, 2012:16). Usia ini merupakan masa dimana anak-anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia dini disebut juga dengan *the golden age* karena pada usia tersebut perkembangan kecerdasan anak berkembang dengan luar biasa.

Pengembangan potensi anak memerlukan pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma serta disesuaikan dengan kemampuan anak (Aryani, 2015:226). Setiap anak yang dilahirkan dalam keadaan suci

tanpa mengetahui apapun namun anak dibekali dengan indra pendengaran, penglihatan, dan hati sehingga potensi yang ia bawa sejak lahir dapat dikembangkan setelah dilahirkan di dunia.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses pendidikan anak dengan memberikan kesempatan anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan main dengan cara mengamati, meniru, bereksperimen yang melibatkan seluruh potensi anak (Ariyanti, 2016:58). Hal ini berarti bahwa pendidikan anak usia dini itu sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan diri anak. Apabila anak-anak tidak mendapat stimulasi yang merangsang tumbuh kembangnya maka anak-anak akan mengalami kesulitan dalam perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan pendidikan, secara khusus tujuan tersebut dapat dijabarkan menjadi 6 salah satunya anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerak motorik kasar dan halus serta mampu menerima rangsangan sensorik (Nurani, 2011:42-43). Perkembangan fisik motorik bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil dan besar seiring berjalannya waktu perkembangan fisik motorik anak beranjak matang sehingga dapat terkoordinasi dengan baik.

Perkembangan motorik menurut Hurlock (2014:39) merupakan perkembangan gerak tubuh melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Motorik halus merupakan kemampuan gerak yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan bersama dengan otot-otot

kecil seperti menggerakkan jari-jemari dan gerakan pergelangan tangan, gerakan motorik halus tidak mengeluarkan banyak tenaga namun membutuhkan koordinasi mata serta tangan yang cermat.

Dalam penelitian ini peneliti menfokuskan perkembangan motorik halus pada lingkup perkembangan anak usia 3-4 Tahun. Keterampilan motorik halus yang harus dikuasai sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun sebagai berikut: (1) Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember), (2) Memasukan benda kecil ke dalam botol, (3) Meronce benda yang cukup besar, (4) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.

Aktifitas pengembangan keterampilan motorik halus bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan gerak kedua tangan, gerak anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari, dan mampu mengkoordinasi antara mata dan tangan (Sumantri, 2005:143). Perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot anak. Sehingga setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Proses perkembangan motorik memerlukan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar perkembangan anak tercapai dengan sempurna. Stimulasi tersebut dapat dilakukan dengan kegiatan bermain yang memberi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil dari observasi yang dilakukan di PAUD Insan Kamil Kartasura terdapat permasalahan dalam perkembangan motorik halus anak

yaitu rendahnya keterampilan motorik halus anak. Permasalahan itu antara lain didapati saat anak kesusahan dalam memasukan benda berlubang kedalam benang saat kegiatan meronce, anak merasa bosan dengan kegiatan yang monoton, dan media ajar yang digunakan tidak bervariasi sehingga membuat anak merasa malas.

Pada saat observasi diperoleh presentase 70% dari 10 anak, ada 5 anak atau 50% kriteria belum berkembang dan ada 2 anak atau 20% kriteria mulai berkembang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang memiliki presentase yang lebih tinggi dibandingkan anak yang mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

Seperti yang dinyatakan oleh Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:119) yaitu melalui bermain dapat memberikan ruang bebas bagi anak sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya..Guru memiliki peran penting dalam pengembangan motorik halus anak yang didapatkan melalui kegiatan bermain. Dalam kegiatan bermain memerlukan media-media untuk menunjang proses pembelajaran atau biasanya disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak jenisnya antara lain media pembelajaran *Loose parts*.

*Loose parts* adalah benda-benda lepasan yang dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan mengombinasi, menyatukan, menyusun, dan merakit sesuai dengan keinginan anak yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini (Nurjanah, 2020:24). Adapun bahan *Loose parts* antara lain adalah bahan

alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan keramik, benang dan kain, dan bekas kemasan. Bahan tersebut dapat ditemukan dengan mudah di lingkungan sekitar bahkan bisa didapat tanpa mengeluarkan biaya. *Loose parts* memberikan kesempatan untuk dimainkan sesuai imajinasi anak dan menjadi tantangan baru bagi anak dengan barang-barang yang baru ia temui.

Menurut Siantajani (2020:42) *Loose parts* dapat mengembangkan aspek motorik halus pada saat anak aktif berkreasi menggunakan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu melalui bahan *Loose parts*. Melalui penggunaan *Loose parts* anak dilatih untuk mengembangkan imajinasi sehingga menghasilkan sebuah karya yang unik. Selain itu bermain *Loose parts* dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak serta memiliki kemampuan untuk memilih, mengatur, menyusun dan merakit benda dengan begitu motorik halus anak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, maka diperlukan perbaikan untuk rencana dan pelaksanaan kegiatan yang matang guna meningkatkan motorik halus anak usia dini. Dalam hal ini peneliti berharap dengan menggunakan media *Loose parts* dapat meningkatkan pengembangan keterampilan motorik halus anak.

Dari penjelasan yang dipaparkan di atas, maka penting untuk melakukan upaya mengembangkan keterampilan motorik halus. Peneliti menetapkan judul penelitian **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Bahan *Loose parts* Di PAUD Insan Kamil Kartasura**

**Tahun Ajaran 2022/2023”**. Diharapkan dengan adanya penelitian menggunakan media *Loose parts* pada anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil ini dapat meningkat dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik halus 7 dari 10 anak berusia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura belum berkembang dengan baik
2. Anak kurang berminat dalam melakukan kegiatan motorik halus, yaitu anak kurang berminat dalam kegiatan bermain karena kurangnya guru dalam memfasilitasi kegiatan bermain yang kaya akan media pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan dibahas dapat diperjelas dengan membatasi masalah. Peneliti memberikan batasan pada meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura menggunakan media *Loose parts*.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang sudah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah yaitu apakah penggunaan media *Loose parts* dapat

meningkatkan keterampilan motorik halus di PAUD Insan Kamil Kartasura?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bahwa penggunaan media *Loose parts* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang upaya pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura diharapkan dapat memiliki manfaat-manfaat untuk semua pihak antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat yaitu menambah ilmu pengetahuan, khususnya tentang kemampuan motorik halus. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan tersebut menggunakan media pembelajaran *Loose parts*.

2. Manfaat praktis

- a. Anak

- 1) Meningkatkan keterampilan motorik halus anak



- 2) Memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media *Loose parts* dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

b. Guru

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan guru untuk mengembangkan motorik halus pada anak
- 2) Menjadi bahan evaluasi dan refleksi untuk perbaikan strategi pembelajaran
- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam kinerjanya secara profesional.

c. Kepala sekolah

- 1) Memberi kemudahan dalam menyediakan sarana dan prasarana untuk menstimulasi perkembangan ketrampilan motorik halus
- 2) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

##### **1. Perkembangan Motorik Halus**

###### **a. Pengertian perkembangan motorik halus**

Perkembangan motorik merupakan proses kematangan motorik atau gerakan yang melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang mampu menggerakkan anggota tubuh (Sukanti, 2018:45). Perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal tersebut terjadi karena perkembangan motorik dapat diamati melalui panca indra, seperti perubahan tinggi badan pada anak. Selama bertambahnya usia secara bertahap dan berkelanjutan gerakan individu akan meningkat dari yang sederhana, tidak beraturan, tidak terampil menjadi gerak yang kompleks, teratur dan terampil.

Senada dengan pendapat di atas Hildayani (2016:3) menyatakan perkembangan motorik atau *motor development* adalah proses perubahan yang terjadi secara progresif pada kemampuan dan pengendalian untuk melakukan gerakan. Perkembangan itu diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*), dan latihan atau pengalaman (*experiences*) selama kehidupan berlangsung. Hasil dari

perkembangan dapat dilihat melalui perubahan dan pergerakan yang dilakukan individu.

Menurut pendapat Hurlock (2014:39) motorik halus adalah gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyaratan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Gerak motorik halus melibatkan aktifitas penggunaan otot-otot kecil, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya. Beberapa kegiatan dapat mengembangkan keterampilan motorik halus antara lain kegiatan membentuk atau memanipulasi, menggambar, mewarnai, menempel, meronce, dan menggunting.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menjelaskan bahwa motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Perkembangan motorik memiliki peranan penting dalam aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan motorik bergantung pada proses kematangan, proses kematangan didapatkan pada hasil belajar, pengetahuan dan pengalaman individu.

Motorik halus merupakan kemampuan gerak yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dilakukan bersama dengan otot-otot kecil seperti menggerakkan jari-jemari dan gerakan pergelangan tangan, gerakan motorik halus tidak mengeluarkan banyak tenaga namun membutuhkan koordinasi mata serta tangan

yang cermat (Sumantri, 2005:143). Aktifitas pengembangan keterampilan motorik halus bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan gerak kedua tangan, gerak anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari, dan mampu mengoordinasi antara mata dan tangan.

Indraswari (2012:2) menjelaskan kegiatan motorik halus koordinasi antara tangan dan mata seperti menggambar, menulis, dan menggunting. Semakin banyak pengalaman anak dalam gerak motorik halus dapat membuat anak berkreasi seperti menggunting dengan lurus, menggambar bermakna, mewarnai dengan rapi, menjahit, menganyam, dan sebagainya. Melalui gerakan-gerakan itu dan kesempatan yang diberikan oleh guru maupun orang tua dapat menjadikan gerakan-gerakan tersebut sebagai stimulasi perkembangan motorik anak.

Keterampilan motorik halus anak mempengaruhi kesiapan anak dalam aspek perkembangan lain misalnya pengembangan bahasa yaitu menulis. Kegiatan bermain dapat memberi ruang bebas yang mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat kegiatan bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi sebuah keseimbangan, anak terlahir dengan kemampuan gerak refleks, dan menggabungkan dua atau tiga gerak refleks sehingga anak mampu mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang definisi motorik halus yang telah dipaparkan, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan motorik halus adalah kemampuan gerak yang melibatkan bagian tubuh tertentu yang dikendalikan oleh otot-otot kecil dan tidak menguras banyak tenaga tetapi memerlukan koordinasi mata yang cermat sehingga dapat melakukan gerak yang ingin dicapai.

b. Fungsi dan tujuan pengembangan motorik halus

Sukanti (2018:64) menyatakan bahwa keterampilan motorik anak memainkan peran yang berbeda dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak sehingga ia mengategorikan fungsi keterampilan motorik kedalam empat kategori, yaitu:

1) Keterampilan bantu diri (*self help*)

Keterampilan motorik merupakan upaya yang harus dipelajari anak untuk mencapai kemandirian atau mampu melakukan sesuatu bagi diri mereka sendiri. Keterampilan tersebut dapat berupa kegiatan sehari-hari seperti makan, berpakaian, merawat diri dan mandi.

2) Keterampilan bantu sosial

Agar dapat menjadi anggota kelompok sosial yang diterima di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar anak harus menjadi anggota yang kooperatif. hal yang perlu dilakukan anak agar dapat diterima di kelompok tersebut anak

memerlukan keterampilan tertentu seperti membantu pekerjaan rumah dan mengerjakan tugas sekolah.

### 3) Keterampilan bermain

Untuk menikmati kegiatan dengan teman bermainnya atau dapat menghibur diri, anak harus mempelajari beberapa keterampilan bermain seperti bermain bola, menggambar, melukis, dan memanipulasi alat bermain.

### 4) Keterampilan sekolah

Pembelajaran di sekolah banyak melibatkan keterampilan motorik halus seperti melukis, menulis, menggambar, membuat keramik, menari, dan sebagainya. Semakin banyak anak keterampilan yang dimiliki maka semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan anak.

Depdiknas (2008:32) menjabarkan fungsi dari pengembangan motorik sebagai berikut:

- 1) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
- 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani, dan kesehatan anak
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
- 4) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berfikir anak
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Hurlock (2014:46) fungsi pengemabangan motorik halus diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu keterampilan bantu diri, keterampilan bantu sosial, keterampilan bermain, dan keterampilan sekolah. Keterampilan bantu diri meliputi makan, minum, berpakaian, merawat diri, dan mandi. Keterampilan bantu sosial meliputi melakukan pekerjaan rumah seperti mencuci piring, mengepel, dan menyapu. Keterampilan bermain meliputi bermain bola, kasti, dan sebagainya. Sedangkan keterampilan sekolah meliputi keterampilan motorik seperti menulis, menggambar, menggunting, dan lain-lain.

Senada dengan hal tersebut Saputro dan Rudyanto (2005:116) menyatakan bahwa fungsi pengembangan motorik adalah:

- 1) Alat mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan
- 2) Alat untuk mengembangkan koordinasi dan kecepatan antara tangan dan mata.
- 3) Alat untuk melatih pengendalian emosi.

Saputro dan Rudyanto (2005:115) juga menjelaskan tujuan pengembangan motorik halus anak, yaitu:

- 1) Anak mampu memfungsikan otor-otot kecil seperti menggerakkan jari tangan
- 2) Anak mampu mengoordinasikan kecepatan tangan dengan mata
- 3) Anak mampu mengendalikan emosi.

Keterampilan motorik halus anak usia dini bertujuan untuk melatih kemampuan koordinasi motorik anak ( Sumantri , 2005:9). Koordinasi yang dimaksud adalah koordinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Kegiatan motorik halus yang dapat dilakukan adalah kegiatan membentuk dan memanipulasi, mewarnai, menempel, menggunting, meronce, menjiplak bentuk.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi pengembangan keterampilan motorik halus anak adalah melatih kemampuan koordinasi antara mata dan tangan untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan bantu diri, keterampilan sekolah dan lainnya.

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik setiap individu memiliki pola yang sama satu dengan lainnya. Dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan diantara individu. Hal ini mempengaruhi cepat dan lambatnya individu mencapai tahap perkembangannya. Menurut Sukamti (2018:37) perkembangan motorik dipengaruhi oleh genetik, kondisi pra dan pasca lahir, kondisi lingkungan, IQ, stimulasi, cacat fisik, dan gender.

Senada dengan pendapat Sukamti, Nurlaili (2019:9-12) menyatakan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak karena itulah perkembangan



motorik halus anak belum tentu bisa berjalan dengan sempurna. Faktor-faktor tersebut antara lain kondisi pra kelahiran, faktor genetik, kondisi lingkungan, kesehatan & gizi anak pasca kelahiran, *inteligence quotient (iq)*, stimulasi yang tepat, dan pola asuh.

Rumini & Sundari (2004:24) mengemukakan pendapat yang lebih kompleks bahwa ada sembilan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan fisik motorik diantaranya faktor genetika, kesehatan prakelahiran, kesulitan dalam melahirkan, kesehatan dan gizi, rangsangan, perlindungan, premature, kelainan, dan kebudayaan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu

1) Faktor genetik/keturunan

Setiap anak memiliki faktor genetika yang menyebabkan perkembangan motorik halus dapat meningkat atau menurun. Apabila seorang anak memiliki kondisi fisik yang baik, syaraf yang berkembang dengan baik akan menyebabkan perkembangan motorik halus dapat berkembang dengan baik.

2) Kondisi pralahir dan pascalahir

Selama mengandung apapun makanan yang masuk dalam tubuh harus selalu dipastikan gizi dan vitaminnya untuk menjaga agar janin tetap dalam kondisi sehat sehingga dapat

terlahir dengan kondisi baik. Janin yang lahir dalam kondisi sehat membantu perkembangan motorik anak berkembang dengan baik.

3) Kesehatan dan gizi

Setiap anak yang diberikan makanan dengan gizi yang tercukupi akan tumbuh dengan sehat, berbeda dengan anak yang kekurangan gizi mereka akan sering sakit sehingga mempengaruhi perkembangan motorik halus anak.

4) Kelainan fisik/cacat bawaan

Anak yang memiliki kelainan fisik, psikis, atau mental seringkali menghambat perkembangan anak.

5) Stimulasi/rangsangan

Anak yang distimulasi dengan bimbingan yang tepat seperti diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi atau mencoba hal baru, menggerakkan tubuhnya untuk menjelajahi hal baru dapat membantu mengembangkan perkembangan motorik halus anak. Seperti anak yang diberikan benda-benda yang baru ia temui, mereka akan merasa penasaran kemudian mulai mengamati, menyentuh, dan kemudian menanyakan tentang benda baru itu sampai ia mampu memainkan benda itu sesuai imajinasinya.

6) Pola asuh

Setiap orangtua memiliki cara untuk mendidik anak-anaknya, dengan membiarkan anak berjalan sendiri atau terus

melindungi anak agar tak melakukan apapun sendiri memiliki dampak berbeda. Anak yang dibiarkan sendiri akan belajar hal baru yang membantunya untuk berkembang dengan baik berbeda dengan anak yang dilindungi dengan protektif akan menghambat perkembangan anak.

#### 7) Kecerdasan

Kecerdasan pada anak meliputi kemauan dan kemampuan anak untuk melakukan aktivitas atau gerakan. Kecerdasan anak untuk memahami tersebut membantu anak dalam mengembangkan kemampuan dalam dirinya.

#### d. Metode pengembangan motorik halus

Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Metode dipilih langsung oleh guru berdasarkan strategi kegiatan yang sebelumnya sudah ditentukan. Metode adalah cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau strategi yang dibuat oleh guru terhadap anak didiknya di dalam kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran (Slameto, 2010:2).

Agar dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dengan baik guru perlu menciptakan lingkungan main yang aman, bahan dan alat yang tidak menimbulkan rasa takut saat akan digunakan. guru perlu menyesuaikan metode dengan karakteristik anak-anak PAUD yang selalu aktif bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, mempunyai imajinasi dan senang

bersenang-senang (Sudjiono, 2020). Setiap guru akan menggunakan metode sesuai dengan gaya melaksanakan pembelajaran, namun harus disesuaikan dengan Pendidikan anak usia dini yang memiliki ciri khas sendiri. Oleh karena itu, metode-metode yang digunakan di PAUD sangat berbeda dengan metode lainnya seperti metode ceramah. Pemilihan metode ditentukan oleh karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar.

Untuk menerapkan beberapa metode yang sesuai untuk pengembangan motorik anak guru perlu menentukan dan merencanakan:

1) Tujuan kegiatan

Tujuan pembelajaran digunakan untuk membentuk diri siswa menjadi terampil dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2) Tema atau topik kegiatan

Guru dapat mengembangkan sebuah tema sesuai dengan kebutuhan. Tema dapat dikembangkan menjadi sub-sub tema, yang dapat disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana.

3) Metode

Metode pembelajaran mempengaruhi peningkatan pembelajaran, karena metode pembelajaran dapat menciptakan kegiatan main yang menyenangkan apabila guru dapat memilih metode yang tidak monoton dan unik.

#### 4) Tempat kegiatan

Lingkungan pembelajaran adalah tempat berlangsungnya kegiatan belajar. Lingkungan pembelajaran ini mencakup segala material dan stimulus dari dalam maupun luar yang bersifat fisik, psikis, maupun sosial budaya.

#### 5) Peralatan dan bahan ajar

Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang berupa informasi untuk pembelajaran. Bahan ajar dibagi menjadi dua jenis yaitu bahan yang berupa materi-materi pembelajaran, dan bahan yang berupa media pembelajaran.

#### 6) Urutan atau langkah-langkah kegiatan

##### a) Kegiatan pembukaan/awal

Kegiatan awal digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif. Ketika kegiatan awal berjalan dengan baik maka akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran selanjutnya.

##### b) Kegiatan inti

Kegiatan inti digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses kegiatan inti pembelajaran berisi implementasi strategi dan pendekatan pembelajaran.

##### c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang digunakan sebagai kegiatan penilaian hasil belajar dan kegiatan tindak lanjut.

Langkah terakhir yaitu, guru melakukan evaluasi hasil belajar anak dengan menentukan dan mengembangkan untuk melihat kemampuan anak. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengembangkannya motorik yaitu metode bermain, karya wisata, demonstrasi, proyek atau pemberian tugas. Penggunaan metode dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan motorik anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan motorik halus anak merupakan Langkah yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pengembangan motorik halus anak dengan membuat rencana kegiatan, mempersiapkan bahan, dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

#### e. Media Pengembangan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus dapat dikembangkan dengan berbagai media dan berbagai cara sesuai dengan tingkat usia anak. Berikut beberapa media pengembangan motorik halus yang biasa digunakan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus.

##### 1) *Loose parts*

Sally Haughey menyatakan dalam Siantajani (2020:12) bahwa *Loose parts* merupakan bahan-bahan berupa benda alam ataupun sintetis yang terbuka, dapat dibongkar pasang, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan ataupun digabung dengan bahan lain. Bahan yang dilihat anak sebagai benda unik

itu akan mengundang mereka untuk memainkannya sehingga anak dapat berkreasi tanpa batas dengan bahan tersebut.

*Loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar dan dapat diperoleh tanpa mengeluarkan biaya apapun seperti ranting, daun kering, tutup botol bekas, dan lain-lain (Siskawati & Herawati, 2021:46). Bahan *Loose parts* tersedia di lingkungan sekitar sehingga tidak membutuhkan biaya untuk mendapatkannya. Semakin banyak bahan *loose parts* yang ada maka akan semakin baik, banyak bahan *loose parts* membantu anak mengembangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah karya.

## 2) Bermain *Playdough*

*Playdough* atau plastisin adalah sebuah adonan mainan yang terbuat dari tepung, tanah liat, atau lilin yang mudah dibentuk oleh anak (Suryani, 2016:13). Bermain *playdough* membuat anak-anak dapat membentuk apapun sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Dengan cara memainkan yang mudah membuat *playdough* banyak disukai anak-anak. Manfaat bermain *playdough* antara lain, melatih kemampuan sensorik, mengembangkan kemampuan berpikir, *self esteem*, mengasah kemampuan berbahasa, dan memupuk kemampuan sosial anak serta kreatifitas.

## 3) Melipat Origami

Origami merupakan seni melipat kertas yang berasal dari Jepang yang dapat membentuk suatu gambar berupa hewan, tumbuhan, atau benda tertentu yang menyenangkan (Wahyuni, 2020:31). Origami dimainkan dengan cara dilipat sehingga dapat mengembangkan keterampilan otot tangan dan koordinasi mata. Manfaat origami antara lain, kreatif dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan motorik halus, mengembangkan bakat anak, berfikir logis, meningkatkan konsentrasi.

#### 4) Bahan bekas

Media bahan bekas adalah suatu alat perantara yang berasal dari benda yang pernah dipakai sekali maupun berulang kali. Adapun manfaat barang bekas berguna untuk mengurangi sampah, mengajak anak untuk belajar mencintai lingkungan hidup, hemat biaya karena barang mudah didapat.

#### 5) Media *Busy Book*

*Busy Book* sendiri merupakan merupakan media bermain yang berbentuk buku dengan berbahan dasar kain flanel, di dalam buku tersebut terdapat variasi tambahan dengan menggunakan *zipper* (rileting), kancing baju, kain perca, dan variasi-variasi yang lainnya. Desain *busy book* sendiri memberikan nuansa yang warna-warni sehingga menumbuhkan ketertarikan dan kesenangan pada anak dalam mengikuti pembelajaran.



Media pembelajaran *busy book* adalah media yang berbentuk buku dan memiliki sifat yang menarik karena warnanya yang memiliki banyak variasi dan aksesoris, sehingga dapat memberikan ketertarikan pada anak untuk mau belajar. Media bermain *busy book* mampu membantu guru untuk mengefektifkan pembelajaran motorik halus pada anak dan lebih difokuskan pada gerakan-gerakan halus seperti kegiatan meletakkan dan memegang benda, menggunakan jari-jari tangan dimana keterampilan tersebut memerlukan koordinasi tangan yang baik dan dapat mempengaruhi perkembangan selanjutnya

6) *Finger painting*

*Finger painting* ialah salah satu kegiatan yang melibatkan kemampuan motorik jari hingga pergelangan tangan anak, yang berarti dalam kegiatan ini secara tidak langsung melatih motorik halus pada bagian tangan yang dilibatkan. Permainan *finger painting* ini dapat melatih motorik halus terkhusus jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Dan disini anak dapat mengekspresikan kesukaannya baik dari segi warna, bentuk, maupun tekstur.

7) Kolase

Kolase merupakan kreasi yang dibuat dengan penggabungan teknik melukis dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Cahyaningrum, 2015:7). Bagi anak usia dini keterampilan

kolase diwujudkan dengan menyusun dan merekatkan bahan alam, bahan buatan, dan bahan bekas pada kertas yang menghasilkan bentuk gambar yang unik

#### 8) Kegiatan Seni Rupa

Menurut Mulyani (2017:65-76) menjabarkan bahwa kegiatan pembelajaran seni rupa pada anak usia dini, meliputi: menggambar, melukis, menjplak, membentuk, mencetak, mengecap. Mulyani menjelaskan bahwa kegiatan seni rupa pada anak usia dini merupakan kegiatan yang menyenangkan yang menghasilkan produk karya seni melalui kegiatan pembelajaran dimana semua kegiatan tersebut dapat dihubungkan dengan tema pembelajaran.

Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat distimulasi dengan kegiatan seni rupa. Seni pada pendidikan anak usia dini terbagi menjadi seni musik, gerak, dan rupa. Kegiatan seni pada anak usia dini dapat menstimulai berbagai aspek perkembangngan anak, antara lain: kemampuan berpikir, kreativitas, literasi, kekuatan otot, dsb. Dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia dini dapat distimulasi dengan kegiatan seni rupa yang menyenangkan. Kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun, yang meliputi: koordinasi jari tangan dan mata, kekuatan otot-otot jari, kelenturan pergelangan tangan meningkat melalui stimulasi kegiatan seni menggambar,

melukis, finger painting, mewarnai, meronce, mencetak, dan menggunting. Peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dibuktikan dengan kemampuan anak dalam menggenggam, menjumput, dan menjepit alat tulis.

f. Perkembangan motorik halus anak usia 3-4 Tahun

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yang menjelaskan tentang lingkup perkembangan anak yang disesuaikan dengan tingkat usianya meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Pada aspek fisik motorik dibagi menjadi tiga yaitu motorik kasar, motorik halus, kesehatan dan perilaku keselamatan. Kemampuan motorik halus yang perlu dikembangkan adalah kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

Tabel 2.1 Tingkat Capaian Perkembangan Anak Usia 3-4Tahun

No	Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Tingkat Capaian Perkembangan
1.	Motorik Halus	Kemampuan dan kelenturan anak menggerakkan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk	Menuang air, pasir, atau biji-bijian kedalam mangkuk/ember
			Memasukan benda kecil kedalam botol
			Meronce benda yang cukup besar
			Menggunting kertas mengikuti garis lurus

## 2. *Loose parts*

### a. Pengertian *Loose parts*

Istilah *Loose parts* pertama digunakan oleh seorang arsitek berkebangsaan Inggris yang bernama Simon Nicholson pada tahun 1971, kala itu ia menerbitkan sebuah karya berjudul "*How Not to Cheat Children - The Theory Of Loose parts*". Menurut Nicholson lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak dimana anak terlahir sebagai individu yang kreatif, dengan adanya lingkungan yang terbuka interaksi dengan lingkungan dapat memberi kesempatan-kesempatan pada anak untuk menjadi penemu.

Maria Melita Rahardjo (2019:312) memaparkan bahwa *Loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara. Dengan *Loose parts* anak bisa memainkannya sesuai keinginannya, anak dapat membongkar pasang mainan dengan mudah. Sifatnya yang terbuka membuat anak dapat berkreasi tanpa batas dan selepas dimainkan *Loose parts* dapat disimpan sesuai bentuk awalnya dan dapat dimainkan kembali sesuai kebutuhan pemakaiannya.

*Loose parts* menurut (Nurjanah, 2020:24) adalah benda-benda lepasan yang dapat digunakan sebagai media permainan konstruktif dengan mengombinasi, menyatukan, menyusun, dan merakit sesuai dengan keinginan anak yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Banyak

aspek perkembangan anak yang dapat berkembang *dengan Loose parts* diantaranya adalah mengembangkan kemampuan motorik halus anak. motorik halus anak dapat berkembang dengan kreasi anak dalam memainkan *Loose parts* sesuai imajinasinya.

*Loose parts* adalah bahan yang dapat digunakan dengan berbagai cara dan dapat menciptakan kreasi tanpa batas dalam aktivitas pembelajaran (Dwiyama & Awaliana, 2021:147). Dalam belajar menggunakan loose parts anak menciptakan sesuatu dibantu dengan provokasi oleh guru. Guru memberi anak pertanyaan yang akan memunculkan ide-ide dalam benak anak sehingga guru dapat mengarahkan anak untuk mengkreasikan imajinasi dalam aktivitas pembelajaran yang terpusat dengan anak.

Sally Haughey menyatakan dalam Siantajani (2020:12) bahwa *Loose parts* merupakan bahan-bahan berupa benda alam ataupun sintetis yang terbuka, dapat dibongkar pasang, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan ataupun digabung dengan bahan lain. Bahan yang dilihat anak sebagai benda unik itu akan mengundang mereka untuk memainkannya sehingga anak dapat berkreasi tanpa batas dengan bahan tersebut.

*Loose parts* merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar dan dapat diperoleh tanpa mengeluarkan biaya apapun seperti ranting, daun kering, tutup botol bekas, dan lain-lain (Siskawati & Herawati, 2021:46). Bahan *Loose parts* tersedia di lingkungan sekitar sehingga tidak membutuhkan biaya

untuk mendapatkannya. Semakin banyak bahan loose parts yang ada maka akan semakin baik, banyak bahan loose parts membantu anak mengembangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah karya.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa *Loose parts* adalah seperangkat benda-benda lepasan bekas baik yang berasal dari alam ataupun buatan manusia yang dapat dimainkan dengan berbagai cara sebagai media bermain anak untuk menyalurkan ide, gagasan, imajinasi serta keaktivitas anak yang mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan.

b. Manfaat *Loose parts*

Siantajani (2020:41) mengungkapkan bahwa *Loose parts* menggunakan bahan-bahan yang terbuat sehingga mengundang anak untuk menjadi pencipta/perancang. Hal tersebut akan melatih anak menjadi seorang anak yang kreatif dan pemecah masalah. Ada empat manfaat utama ketika anak bermain dengan *Loose parts*, yaitu:

1) Mengembangkan keterampilan inkuiri

Inkuiri merupakan proses berfikir anak untuk mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri dengan cara bertanya, memeriksa sesuatu, dan menyimpulkan sesuatu hal dengan kemampuannya sendiri. Salah satu unsur penting dalam membentuk kemampuan inkuiri adalah rasa ingin tahu.

Kemampuan inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan. Dengan bermain *Loose parts* dapat mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri.

## 2) Mengajarakan anak untuk bertanya

Kegiatan pembelajaran terbuka akan membuat anak penasaran sehingga ia akan berfikir dan bertanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Ketika bermain perlu ada orang dewasa yang mampu merespon pertanyaan-pertanyaan anak, dan memancing pertanyaan-pertanyaan sebagai respon terhadap rasa ingin tahu anak.

## 3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak

Bermain *Loose parts* dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Salah satu yang penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan dalam bidang sains matematika. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik pada saat mencari benda yang diperlukan atau berkreasi dengan jari-jemarinya untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan sosial emosional dapat terstimulasi saat anak berinteraksi dan bekerjasama. Anak akan belajar berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif saat diprovokasi oleh guru dan bermain bersama temannya. Aspek perkembangan seni juga dapat terasah ketika anak berkreasi menciptakan sesuatu sesuai

imajinasinya. Dan juga ketika berdekatan dengan alam anak dapat mengenal Pencipta-Nya sehingga *Loose parts* dapat mengembangkan aspek nilai agama moral.

#### 4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Ketika anak bermain dengan terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan keinginannya sehingga permainan akan mengalir kesegala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan.

Daly dan Beloglovsky dalam Sabrina (2021:19) mengungkapkan manfaat dari media *Loose parts* antara lain adalah, meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak lebih aktif, mendorong terjadinya komunikasi dan negosiasi di ruang terbuka. Sedangkan menurut Puspita (2019:20), manfaat *Loose parts* dalam pembelajaran dan perkembangan anak, *Loose parts* dapat memberikan kesempatan untuk dimainkan sesuai imajinasi anak dan merasa tertantang dengan barang-barang yang baru ia temui.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Loose parts* mampu merangsang kemampuan anak dalam bermain karena anak dapat berimajinasi dan berkreasi serta mengeksplorasi sesuai dengan ide-ide anak.



c. *Material Loose parts*

*Loose parts* merupakan barang-barang terbuka yang mudah dijumpai disekitar kita. Menurut (Siantajani, 2020:23) barang-barang tersebut umumnya terdiri dari tujuh komponen yang bervariasi, tekstur yang berbeda-beda dan bentuk serta warna yang berbeda pula. Adapun komponen tersebut antara lain:

1) Bahan alam

Bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam sekitar. Contohnya: batu, kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu.

2) Plastik

Barang-barang yang terbuat dari plastik. Contohnya: sedotan, botol-botol plastik, gelas-gelas plastik, tutup-tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong, keranjang.

3) Logam

Barang-barang yang terbuat dari logam. Contohnya: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, skrup, sendok, garpu, plat, kunci, drum.

4) Kayu dan bambu

Barang-barang berupa kayu yang sudah tidak digunakan. Contohnya: seruling bambu, tongkat, balok, kepingan puzzle, kursi, bangku, bilah bambu, papan.

5) Benang dan kain

Barang –barang yang terbuat dari serat. Contohnya: aneka jenis kain, aneka tali-talian, benang, kapas, kain perca, pita, karet.

6) Kaca dan keramik

Barang-barang yang terbuat dari kaca dan keramik. Contohnya: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kacamata.

7) Barang kemasan

Barang-barang/wadah yang sudah tidak digunakan. Contohnya: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur.

Menurut Kemendikbud (2020) *Loose parts* dikelompokan menjadi 7 jenis, yaitu:

- 1) Bahan alam: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, biji, bunga, kerrang, bulu, potongan kayu
- 2) Plastik: sedotan. Botol, tutup botol, pipa paralon, selang, ember, corong
- 3) Logam: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok, garpu, alumunium
- 4) Kayu dan bambu: potongan bambu, potongan kayu, balok
- 5) Benang dan kain: kapas, kain perca, tali, pita, karet
- 6) Bekas kemasan: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa material *Loose parts* bisa didapatkan darimana saja dan bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan. Karena dapat didapatkan dimana saja *Loose parts* bisa dimiliki tanpa mengeluarkan biaya yang banyak.

d. Strategi *Loose parts*

Menurut (Siantajani, 2020) penggunaan *Loose parts* memerlukan strategi agar dapat menjadi stimulasi yang tepat pada tempat dan suasana yang tepat pula.

1) Gunakan material *Loose parts* secara bertahap

Pada penggunaannya *Loose parts* memiliki perbedaan jumlah material yang digunakan berdasarkan usia. Penambahan penggunaan material *Loose parts* dapat dilakukan ketika anak tidak menunjukkan perilaku membanting, melempar, dan menggunakan material *Loose parts* semauanya.

2) Mengenalkan material *Loose parts* yang ada disekitarnya

Kenalkan anak pada material-material sederhana yang ada disekitarnya. Gunakan wadah yang menarik dan tata material sebaik mungkin untuk menarik perhatian anak. Biarkan anak mengenal material tersebut, selanjutnya bagun rasa ingin tahu anak dengan mengizinkannya bereksplorasi. Tanyai anak tentang cara menggunakan benda itu dan biarkan anak menunjukkannya. Dengarkan dan hargai penjelasan anak,

kemudian beri anak provokasi dengan pertanyaan. Terakhir, tanyakan pada anak apabila ingin menambahkan material baru.

3) Memperhatikan ide kreativitas yang dilakukan oleh anak

*Loose parts* merupakan barang yang mudah dilepas, dipindaah, disusun, dan digabungkan. Dalam penggunaannya, anak akan mengeluarkan ide, gagasan, dan imajinasinya untuk bermain *Loose parts*. Memberikan kelonggaran dan keleluasaan pada anak, tanpa membatasi mereka dengan aturan dan larangan dapat mengembangkan imajinasi anak.

4) Strategi beres-beres

Setelah kegiatan bermain, anak perlu diajarkan untuk membereskan dan mengembalikan barang sesuai dengan tempatnya. Anak perlu memahami bahwasannya setiap barang memiliki rumah sebagaimana manusia. Beres-beres dapat mengajarkan anak untuk bertanggungjawab. Proses membereskan material yang terlalu memakan banyak waktu sehingga perlu dibatasi penggunaan materialnya. Lakukan aktivitas beres-beres dengan cara menyenangkan seperti bernyanyi.

5) Strategi penyimpanan material *Loose parts*

Penyimpanan material *Loose parts* merupakan salah satu bentuk pelajaran bertanggungjawab yang harus dilatih pada anak. Penataan pada tempat penyimpanan *looseparts* memerlukan kiat-kiat berbeda antara lain:

- a) Menata material dengan wadah dengan ukuran yang sesuai
- b) Menata wadah-wadah dalam rak yang terbuka
- c) Gunakan ruang luas dan longgar sehingga anak mudah mengambil material
- d) Berikan waktu yang cukup dan tidak terburu-buru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu**

Suatu penelitian tidak dimulai dari nol melainkan telah ada penelitian sejenis sebelumnya. Maka setiap penelitian perlu mengenal penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian relevan tersebut diantaranya:

1. Penelitian Rizqi Amalia (2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Dengan Permainan Egrang Bathok Kelapa Kelompok A Di BA Aisyah Daleman 1 Kec. Tulung Kab. Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020”. Rancangan Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah anak kelompok A yang berjumlah 12 anak. Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data berupa observasi, wawancara guru, dan dokumentasi. Penelitian penggunaan permainan egrang bathok kelapa dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada tahap pra tindakan presentase ketuntasan sebesar 9,36%, pada Siklus I 9,89%, maka perkembangan yang meningkat sebesar 0,53%, dan pada Siklus II perkembangan sebesar 18,13%, jadi dari Siklus I menuju Siklus II

perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 8,24%, sedangkan dari pra tindakan menuju Siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,77%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan perbedaannya terdapat dalam fokus penelitian untuk meningkatkan motorik kasar sedangkan penelitian penulis adalah meningkatkan motorik halus.

2. Penelitian Agus Sriyanto dan Puji Lestari yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Kreasi *Loose parts* TK ABA 1 Pandean Karanganyar Ngawi”. Terbit di Jurnal Penelitian Pendidikan dan Keagamaan Islam Al-lubab. Pada tahap pra siklus diketahui bahwa peserta didik yang mendapat kategori belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak (6,7%), yang mendapat kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9 anak (60%), dan yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (33,3%). Dari hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan siklus I. Pada hasil akhir siklus I dari 15 anak, 7 anak atau 47% anak dapat nilai mulai berkembang (MB) dan 8 anak atau 53 % berkembang sesuai harapan. Maka peneliti melakukan tindakan pada siklus II, perolehan nilai dari 15 anak, 5 anak atau 47% anak dapat nilai mulai berkembang (MB), 7 anak atau 46,7 % anak berkembang sesuai harapan (BSH) serta 3 anak atau 20% sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut penerapan bermain *Loose parts* ini berhasil meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok B TK ABA

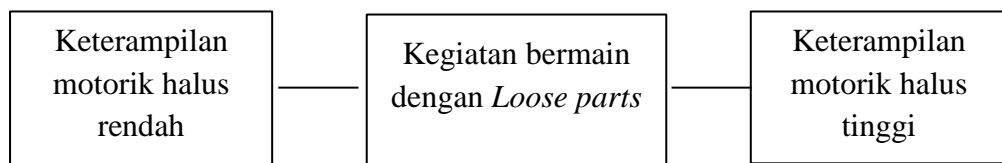
1 Pandean. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah fokus penelitian yaitu meningkatkan motorik halus. Perbedaan penelitian ini terletak pada usia anak yaitu TK B (5-6 Tahun) sedangkan penelitian penulis usia 3-4 Tahun.

3. Penelitian Andriyani dan Feerlie Moonthana Indhra yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media *Loose parts* Pada Anak Kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo”. Terbit di Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Allayya. Pada pra siklus capaian diperoleh dengan persentase 33,3%, pada siklus I dengan persentase 75% dan capaian pada Siklus II sebesar 91%. Berdasarkan hasil tersebut penggunaan *Loose parts* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya berhasil. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penggunaan *Loose parts* sebagai media pembelajaran. perbedaannya terdapat pada kelompok usia.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan observasi di PAUD Insan Kamil Kartasura keterampilan motorik halus anak masih kurang, yaitu pada kegiatan. Untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, peneliti dan guru memilih menggunakan media *Loose parts* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Pengembangan kemampuan motorik halus dapat terfasilitasi tidak hanya dengan menulis melainkan dengan berbagai kegiatan yang erat ditemui di kehidupan sehari-hari anak. Lingkungan sekolah sebagai rumah kedua bagi anak dalam mengembangkan aspek perkembangan dalam dirinya. Sekolah memiliki acuan dalam pembelajaran disebut kurikulum yang kemudian dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran *Loose parts* sesuai kebutuhan. Guru memegang peranan penting untuk melaksanakan strategi penggunaan media pembelajaran *Loose parts* dan strategi pengembangan kemampuan motorik halus agar dapat diterima serta dipahami anak. Pada penelitian ini, penggunaan media pembelajaran *Loose parts* difokuskan untuk pengembangan kemampuan motorik halus. Diadakannya kegiatan tersebut agar keterampilan motorik halus anak dapat meningkat dengan optimal.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain dengan media *Loose parts* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yang berarti peneliti tidak melakukan penelitian secara individu melainkan bekerja sama dengan guru kelas. Dengan demikian sejak kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi peneliti selalu terlibat. Peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru dalam kelasnya dengan permasalahan yang diperoleh dari kegiatan evaluasi/refleksi disertai sebuah Tindakan yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan atau meningkatkan mutu pembelajaran (Legiman, 2015:3). Tindakan itu diberikan oleh guru atau diarahkan oleh guru yang dilakukan anak. Menurut Arikunto (2011:42) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah pencerminan terhadap kegiatan belajar yang berupa Tindakan yang sengaja dimunculkan dalam kelas.

#### **B. Setting Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD Insan Kamil Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo Provinsi Jawa Tengah. Alasan peneliti melakukan penelitian di lembaga tersebut adalah untuk membantu guru

dalam meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain dengan bahan *Loose parts*.

## 2. Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan									
		Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1	Pengajuan Judul	■									
2	Penyusunan Proposal		■	■							
3	Seminar Proposal				■						
4	Izin Penelitian				■						
5	Penelitian					■	■				
6	Analisis Data						■				
7	Penyusunan Bab IV-V						■	■	■	■	
8	Munaqosyah										■

## C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian terdiri dari dua variabel yaitu subyek penelitian yang melaksanakan tindakan (guru) dan subyek penelitian yang menerima tindakan (siswa):

### 1. Subyek penelitian yang melakukan tindakan

Subyek penelitian yang melaksanakan tindakan adalah peneliti sebagai guru di PAUD Insan Kamil Kartasura.

### 2. Subyek penelitian yang menerima tindakan

Subyek penelitian yang menerima tindakan adalah anak berusia 3-4 Tahun berjumlah 10 anak di PAUD Insan Kamil Kartasura.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dalam proses pengumpulan data, diantaranya:

##### **1. Observasi**

Suatu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap suatu kegiatan. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun nonpartisipatif. Pada observasi partisipatif pengamat ikut serta dalam kegiatan sedangkan observasi nonpartisipatif pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan dan hanya berperan untuk mengamati kegiatan saja (Sukmadinata, 2016:220).

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sering disebut dengan observasi partisipatif. Observasi dilakukan secara formal di dalam kelas pada proses belajar-mengajar berlangsung dan selama proses pembelajaran atau kegiatan, untuk mengawasi aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan motorik halus dan mengetahui tingkat pencapaian anak di PAUD Insan Kamil dengan kegiatan bermain menggunakan bahan *loose parts*.

##### **2. Wawancara**

Suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Sebelum melaksanakan wawancara peneliti harus menyiapkan instrumen wawancara atau pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Dokumentasi saat wawancara sangat dibutuhkan dalam

pembuatan catatan hasil wawancara sehingga peneliti perlu mempersiapkan perekam suara atau video (Sukmadinata, 2016:216).

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pewawancara dan guru pengajar PAUD Insan Kamil sebagai narasumber.

### 3. Dokumentasi

Suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen dihimpun dan dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah. Dokumen tersebut diurutkan, diuraikan, dibandingkan dan dipadukan menjadi hasil kajian yang sistematis (Sukmadinata, 2016:221).

Dokumentasi pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen yang didapat, di dalam penelitian tindakan kelas diperlukan dokumen untuk menyempurnakan dan mendukung penelitian ini. Beberapa dokumen yang digunakan antara lain: buku data siswa usia 3-4 Tahun, lembar penilaian, RPPH, RPPM, dan Prosem.

### **E. Teknik Validitas Instrumen**

Paizaluddin dan Ermalinda (2014:136) data yang diperoleh agar objektif, validitas dan reliabel maka dilakukan Teknik triangulasi dengan melakukan beberapa Tindakan. Triangulasi merupakan membandingkan

persepsi berbagai sumber data atau informan yang satu dengan lainnya pada situasi yang sama. Terdapat penelitian tindakan kelas yaitu kualitatif dan kuantitatif.

Didalam penelitian ini terdapat data kuantitatif sehingga dapat dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Selain itu jenis data yang terdapat dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis interaktif yang dilakukan secara terus menerus hingga penelitian tuntas.

Terdapat tiga komponen dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

#### 1. Reduksi Data

Data yang terkumpul sangat banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, sehingga perlu direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting adalah yang berkaitan dengan penelitian.

#### 2. Penyajian data

Display data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Display data dalam penelitian ini dengan cara penyajian data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data-data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan. Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti yang bersifat deskriptif.

Display data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendiskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

### 3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses yang dilakukan setelah data direduksi dan disajikan. Penarikan kesimpulan mengenai adanya perubahan secara bertahap atau berurutan, seperti kesimpulan data awal yang ditindaklanjuti pada siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan seterusnya

Tabel 3.1 Lembar Observasi

No	Indikator perkembangan	TPP	BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan dan kelenturan anak menggerakkan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk	Meronce benda yang cukup besar	Anak belum bisa meronce benda dan masih membutuhkan bantuan guru untuk membantu meronce dari awal sampai akhir kegiatan.	Anak sudah mulai mampu meronce benda namun belum sesuai harapan guru dan memerlukan bantuan guru sesekali.	Anak mampu meronce benda dengan konsisten sesuai harapan tanpa bantuan guru.	Anak mampu meronce benda dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.
		Menggunting kertas mengikuti garis lurus	Anak belum bisa menggunting dengan lurus dan masih butuh bantuan guru untuk dapat menggunting dengan lurus.	Anak sudah mulai mampu menggunting dengan lurus dan masih perlu dibantu guru sesekali.	Anak mampu menggunting sesuai arahan guru dengan konsisten sesuai harapan dan mampu menggunting tanpa bantuan guru.	Anak mampu menggunting dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.
		Menuang biji-bijian ke dalam botol	Anak belum bisa menuang biji-bijian dan masih membutuhkan bantuan guru untuk dapat menuang dengan tepat.	Anak sudah mulai mampu menuang biji-bijian dengan namun masih perlu dibantu guru sesekali.	Anak mampu menuang biji-bijian sesuai arahan guru dengan konsisten sesuai harapan tanpa bantuan guru.	Anak mampu menuang dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.

Skala Penilaian:

BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

BSH (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Nilai tertinggi adalah 4

- Nilai terendah adalah 1

## **F. Indikator Kinerja**

Menurut Paizaluddin dan Ermalinda (2014:138), indikator kinerja merupakan tolak ukur atau standar tingkat keberhasilan dan tingkat ketercapaian atau kondisi akhir yang dihadapkan dari satu tindakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan kearah perbaikan. Adapun keberhasilan akan terlihat apabila hasil kegiatan motorik halus anak terjadi peningkatan. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah apabila 70% atau 7 anak dari 10 anak mendapat nilai dengan kriteria berkembang sesuai harapan.



## G. Prosedur Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam siklus tertentu, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang dicapai. Didalam siklus setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut terus dilakukan sampai tujuan yang ingin dicapai terpenuhi. Adapun prosedur dalam penelitian tindakan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

### 1. Rancangan Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas menyiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema dan sub-sub tema yang akan diajarkan
- 2) Menyusun RPPH sesuai tema yang dipilih
- 3) Menyiapkan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

#### b. Tindakan/Pelaksanaan

Pada tahap ini kolaborasi dan guru kelas melakukan pembelajaran sesuai penjadwalan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
  - a) Pengkondisian awal untuk siap belajar
    - (1) Kegiatan motorik
    - (2) Berdoa
    - (3) Absensi
  - b) Pijakan sebelum main

(1) Bernyanyi

(2) Pemberitahuan kegiatan hari ini.

2) Kegiatan inti

a) Guru mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan

b) Siswa mempraktikkan kegiatan yang dicontohkan.

3) Kegiatan akhir

a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegiatan hari ini/recalling

b) Guru menutup kegiatan

c) Berdoa dan salam.

c. Pengamatan/Observasi

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasil observasi langsung dicatat dalam lembar observasi.

d. Tahap Refleksi

Setelah peneliti dan kolaboran memperoleh data pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis serta melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau berkolaborasi dengan yang bersangkutan. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan

tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

## 2. Rancangan Siklus II

### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas menyiapkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada Siklus I dan solusi yang diberikan
- 2) Menyusun RPPH sesuai tema yang dipilih
- 3) Menyiapkan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

### b. Tindakan/Pelaksanaan

Pada tahap ini kolaborasi dan guru kelas melakukan pembelajaran sesuai penjadwalan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
  - a) Pengkondisian awal untuk siap belajar
    - (1) Kegiatan motorik
    - (2) Berdoa
    - (3) Absensi
  - b) Pijakan sebelum main
    - (1) Bernyanyi
    - (2) Pemberitahuan kegiatan hari ini.
- 2) Kegiatan inti

a) Guru mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan

b) Siswa mempraktikkan kegiatan yang dicontohkan.

3) Kegiatan akhir

a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kegiatan hari ini/recalling

b) Guru menutup kegiatan

c) Berdoa dan salam.

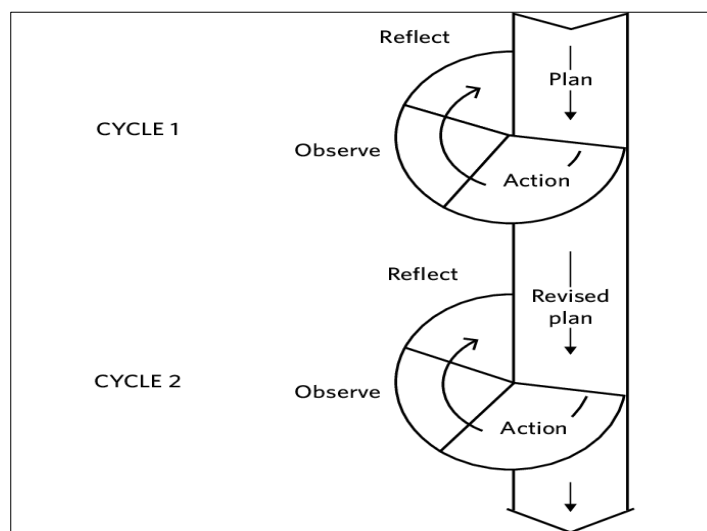
c. Pengamatan/Observasi

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasil observasi langsung dicatat dalam lembar observasi.

d. Tahap Refleksi

Setelah peneliti dan kolaboran memperoleh data pada lembar observasi kemudian dilakukan analisis serta melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas atau berkolaborasi dengan yang bersangkutan. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian terhadap proses yang terjadi, masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

Pada siklus II sama seperti siklus I, pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil relevan siklus I, siklus II merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I, kegiatan yang belum tuntas pada siklus I diulang kembali di siklus II sebelum masuk materi berikutnya.



Gambar 3.1 Proses Tindakan Kelas

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara menganalisa data yang diperoleh selama mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif presentase. Data kualitatif menerangkan aktivitas siswa yang dapat diperoleh dari lembar observasi. Adapun untuk menghitung presentase ketercapaian keberhasilan yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{jumlahnilaiyangdiperolehanak}}{\text{jumlahnilaitertinggixjumlahindikator}} \times 100$$

$$\text{Yaitu: } P_i = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

$P_i$  : hasil pengamatan

$f$  : jumlah skor yang diperoleh anak

$n$  : jumlah skor total(jumlah nilai tertinggijumlah indikator).

Untuk memperoleh nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus :

$$X = \frac{\Sigma X}{\Sigma n}$$

Keterangan:

$X$  : nilai rata-rata

$\Sigma X$  : jumlah semua nilai anak

$\Sigma n$  : jumlah anak

Tabel 3.2 Skala Penilaian Instrumen Lembar Observasi Keterampilan Motorik Halus

Presentase	Keterangan
80%-100%	Keterampilan motorik halus berkembang sangat baik
60%-79%	Keterampilan motorik halus berkembang sesuai harapan
30%-59%	Keterampilan motorik halus anak mulai berkembang
0%-29%	Keterampilan motorik halus anak belum berkembang

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan motorik halus anak pada kegiatan meronce dan sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan menggunakan media *Loose parts*. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberi tindakan. Penelitian ini dilakukan pada KB kelompok usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura Kabupaten Sukoharjo dengan jumlah 10 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan observasi untuk mengetahui kondisi awal keterampilan motorik halus anak KB kelompok usia 3-4 Tahun pada tanggal 06 Juni 2022.

Peneliti melakukan pengamatan selama proses belajar mengajar dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di PAUD Insan Kamil dilakukan dalam 3 tahapan yaitu: kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah awal sebelum melakukan penelitian tindakan kelas dilakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal anak. Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I, terlebih dahulu dilakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Observasi awal dilakukan

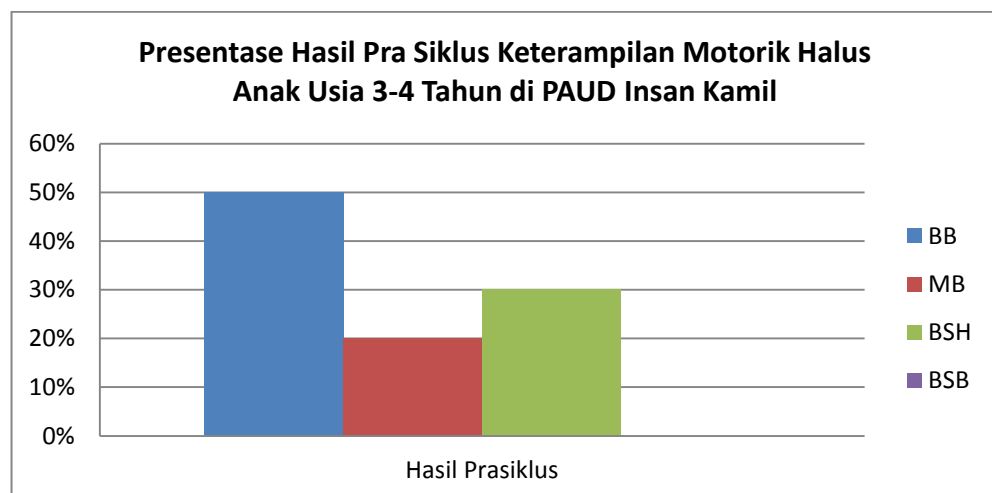


untuk melihat perkembangan motorik halus anak KB kelompok usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal

No	Keterangan	Jumlah anak	Hasil
1	BB	5	50%
2	MB	2	20%
3	BSH	3	30%
4	BSB	0	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas keterampilan motorik halus sebelum diberikan tindakan diperoleh 5 anak atau 50% kriteria belum berkembang, 2 anak atau 20% kriteria mulai berkembang, dan 3 anak atau 30% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak masih rendah sehingga masih banyak anak yang belum berkembang keterampilan motorik halusnya. Hasil tersebut dapat lebih jelas dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Presentase Hasil Pra Siklus

## **B. Deskripsi penelitian tiap siklus**

### **1. Deskripsi Siklus I**

#### **a. Perencanaan Siklus I**

Pada tahap perencanaan tindakan untuk siklus I, peneliti melakukan perencanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran disusun peneliti bekerjasama dengan guru kelas yang berperan sebagai kolaborator. Beberapa hal yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah:

- 1) Menentukan tema dan sub-sub tema yang akan diajarkan
- 2) Menyusun RPPH sesuai tema yang dipilih
- 3) Menyiapkan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

#### **b. Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan Kegiatan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 02 Desember 2022. Kegiatan awal dimulai dengan senam bersama, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar. Guru memberi salam kepada anak-anak, juga bertanya tentang kabar anak yang dijawab dengan serempak. Selanjutnya guru mengajak anak untuk bernyanyi “Naik Delman” dan “Kalau kau suka hati.” Kemudian guru mengabsen anak-anak dengan memanggil nama mereka satu per satu. Guru menerangkan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu menggunting, meronce, dan menuang.

Kegiatan inti dimulai dengan guru yang mengenalkan media pembelajaran yang digunakan, setelah itu guru memberi contoh

kegiatan bermain yang dilakukan. Kegiatan bermain dilakukan secara individu dan bergantian pada tiap kegiatan. Guru mengamati kegiatan bermain anak kemudian mencatatnya di lembar observasi. Setelah kegiatan inti selesai anak istirahat dan bermain.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup, anak-anak duduk untuk bersiap pulang. Guru bertanya bagaimana kegiatan hari ini, apa saja kegiatan yang dilakukan, dan menanyakan perasaan anak senang atau tidak. Guru menyampaikan maaf kalau ada salah dengan anak-anak kemudian menutup kegiatan dengan membaca doa selesai belajar dan salam. Setelah itu anak-anak menyanyikan lagu “Jika pulang sekolah”, “Sayonara”, dan “Mari pulang”. Anak-anak berbaris dan menyalimi guru kemudian menunggu jemputan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dari kegiatan awal dimulai sampai kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung dan mengetahui keberhasilan penggunaan media *Loose parts* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Observasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan berlangsung, pada awalnya anak-anak sudah bisa dikondisikan untuk tenang saat guru menerangkan tentang media yang digunakan, namun setelah itu mereka berlarian dan sibuk bermain sendiri hanya ada beberapa anak yang masih duduk dan mendengarkan. Guru memberi contoh kepada anak bagaimana cara memainkan media pembelajaran. Beberapa anak terlihat tertarik dengan berbagai media yang ditata terlihat dari rasa antusias anak-anak. Saat mulai melakukan kegiatan bermain beberapa masalah mulai terlihat, guru kesulitan mengatur anak untuk mengantri, terdapat anak yang menumpahkan media karena penasaran dengan media.

Tabel 4.2 Data Persentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Insan Kamil Menggunakan Media Loose Parts Siklus I

No	Keterangan	Jumlah anak	Hasil
1	BB	1	10%
2	MB	5	50%
3	BSH	4	40%
4	BSB	0	0
Jumlah		10	100%

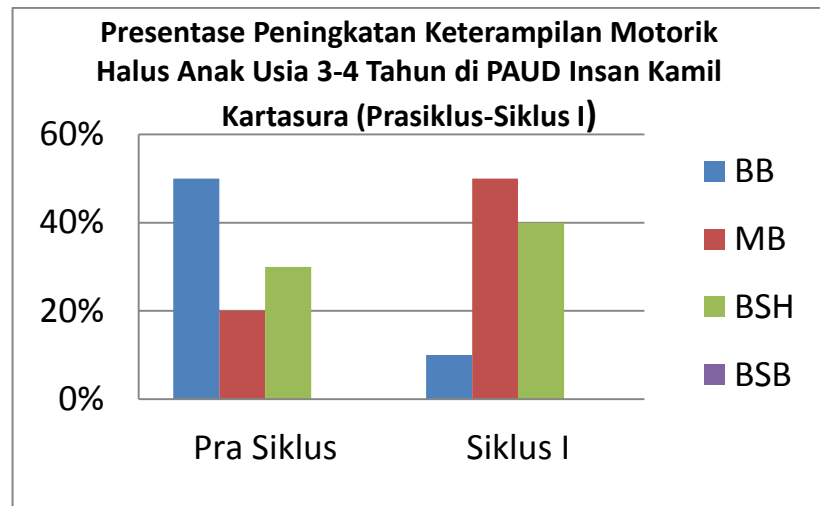
Hasil dari observasi yang dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Berdasarkan tabel diatas keterampilan motorik halus setelah diberikan tindakan diperoleh 1 anak atau 10% kriteria belum berkembang, 5 anak atau 50% kriteria mulai berkembang, dan 4 anak atau 40% dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Tabel 4.3 Data Presentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Insan Kamil Pada Pra Siklus dan Siklus I

No	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1	BB	5	50%	1	10%
2	MB	2	20%	5	50%
3	BSH	3	30%	4	40%
4	BSB	0	0	0	0
Jumlah		10	100%	10	100%

Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar sebelum pelaksanaan siklus dan sesudah pelaksanaan siklus I. Berdasarkan tabel tersebut dapat dicermati bahwa terdapat penurunan dari 5 anak atau 50% dengan kriteria belum berkembang berkurang menjadi 1 anak atau 10% dengan kriteria belum berkembang.

Kemudian, terlihat adanya peningkatan dari 2 anak atau 20% dengan kriteria mulai berkembang meningkat menjadi 5 anak atau 50% dengan kriteria mulai berkembang. Juga terdapat peningkatan dari 3 anak atau 30% dengan kriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 4 anak atau 40% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil jika presentase kategori berkembang sesuai harapan mencapai 70%. Dengan demikian penelitian pada siklus I masih perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.



Gambar 4.2 Grafik Presentase Hasil Prasiklus-Siklus I

#### d. Refleksi

Refleksi merupakan evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, yang selanjutnya digunakan sebagai pijakan untuk melaksanakan siklus II. Peneliti dan kolaborator membahas masalah atau kendala pada pelaksanaan siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi antara peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

- 1) Guru kesulitan mengondisikan anak-anak yang mulai bermain sendiri sehingga suasana tidak kondusif
- 2) Beberapa anak masih bingung memahami penjelasan guru sehingga saat kegiatan dimulai anak masih diam dan menunggu arahan

- 3) Masih ada anak yang belum mau melakukan kegiatan dan menyelesaikan sampai selesai.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ada kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan agar tindakan yang diberikan pada siklus II dapat berhasil. Untuk itu peneliti dan guru berdiskusi dan merencanakan langkah-langkah untuk memperbaiki. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru dapat mengondisikan anak menggunakan *ice breaking*
- 2) Guru memberi penjelasan yang mudah dipahami anak
- 3) Guru memberikan *reward* ketika anak selesai melakukan kegiatan bermain.

## **2. Deskripsi Siklus II**

### **a. Perencanaan Siklus II**

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II, peneliti melakukan diskusi bersama guru untuk merencanakan pembelajaran. setelah mempelajari dan berdiskusi tentang hal yang perlu diperbaiki dari siklus I, makadari itu peneliti dan guru merencanakan:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada Siklus I dan solusi yang diberikan
- 2) Menyusun RPPH sesuai tema yang dipilih
- 3) Menyiapkan media pembelajaran

4) Menyiapkan lembar observasi mengenai partisipasi anak.

Selanjutnya peneliti melakukan perencanaan perbaikan terhadap beberapa masalah pada pelaksanaan siklus I, yaitu dilakukan perbaikan dengan cara:

- 1) Guru dapat mengondisikan anak menggunakan *ice breaking*
- 2) Guru memberi penjelasan yang mudah dipahami anak
- 3) Guru memberikan *reward* ketika anak selesai melakukan kegiatan bermain.

b. Pelaksanaan Siklus II

Penelitian Siklus II ini dilaksanakan tanggal 06 Desember 2022. Kegiatan awal dimulai dengan senam bersama, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar. Guru memberi salam kepada anak-anak, juga bertanya tentang kabar anak yang dijawab dengan serempak. Selanjutnya guru mengajak anak untuk bernyanyi “Lihat Kebunku” dan “Kalau kau suka hati.” Kemudian guru mengabsen anak-anak dengan memanggil nama mereka satu per satu. Guru menerangkan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini yaitu menggunting, meronce, dan menuang.

Kegiatan inti dimulai dengan guru yang memberikan *ice breaking* singkat, kemudian menjelaskan tentang media pembelajaran dan cara penggunaannya. Pada siklus II ini anak-anak sudah mulai tahu apa yang perlu mereka lakukan. Ketika guru menyuruh untuk berbaris dan mengantri, anak-anak dapat berbaris rapi dan mengantri dengan baik. Anak dapat melakukan



kegiatan meronce, menggunting, dan menuang secara berurutan tanpa meminta bantuan guru. Guru berupaya memberi anak *reward* dengan cara menggambar bintang di punggung tangan anak. Guru mencatat perkembangan anak pada lembar observasi.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup, anak-anak duduk untuk bersiap pulang. Guru bertanya bagaimana kegiatan hari ini, apa saja kegiatan yang dilakukan, dan menanyakan perasaan anak senang atau tidak. Guru menyampaikan maaf kalau ada salah dengan anak-anak kemudian menutup kegiatan dengan membaca doa selesai belajar dan salam. Setelah itu anak-anak menyanyikan lagu “Jika pulang sekolah”, “Sayonara”, dan “Mari pulang”. Anak-anak berbaris dan menyalami guru kemudian menunggu jemputan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dari kegiatan awal dimulai sampai kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung dan mengetahui keberhasilan penggunaan media *Loose parts* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Observasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun.

Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa keterampilan motorik halus anak sudah meningkat dari siklus sebelumnya.

Pada saat kegiatan belajar guru dapat menyampaikan penjelasan yang mudah dipahami. Guru membuat permainan deret kereta agar anak dapat berbaris rapi yang membuat suasana kondusif meskipun masih ada anak-anak yang asyik bermain sendiri. Guru memberi anak *reward* yang mampu membuat anak semangat. Tingkat keberhasilan peningkatan keterampilan motorik halus anak pada siklus II kategori berkembang sesuai harapan mencapai presentase 70% yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4 Data Persentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Insan Kamil Menggunakan Media Loose Parts Siklus II

No	Keterangan	Jumlah anak	Hasil
1	BB	0	0%
2	MB	3	30%
3	BSH	5	50%
4	BSB	2	20%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa tidak ada anak yang memiliki kriteria belum berkembang, terdapat 3 anak atau 30% dengan kriteria mulai berkembang, dan terdapat 5 anak atau 50% dengan kriteria berkembang sesuai harapan serta 2 anak atau 20% dengan kriteria berkembang sangat baik.

Tabel 4.5 Data Presentase Nilai Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Insan Kamil Pada Siklus I dan Siklus II

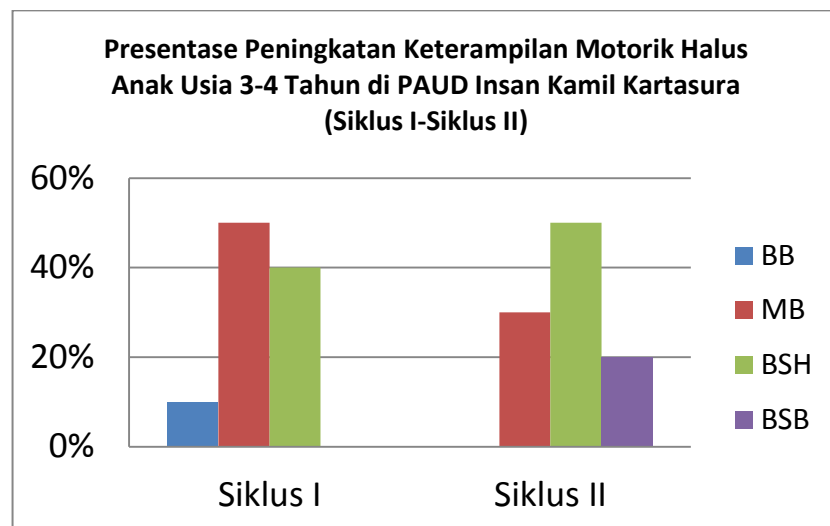
No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1	BB	1	10%	0	0%
2	MB	5	50%	3	30%
3	BSH	4	40%	5	50%
4	BSB	0	0%	2	20%
	Jumlah	10	100%	10	100%

Dari data diatas terlihat adanya peningkatan pada pelaksanaan siklus II. Terdapat pengurangan dari 1 anak atau 10% dengan kriteria belum berkembang menjadi tidak ada anak yang berada di kriteria belum berkembang dan juga terjadi pengurangan pada kriteria mulai berkembang yang semula 5 anak atau 50% berkurang menjadi 3 anak atau 30%.

Peningkatan terjadi pada siklus II anak yang memenuhi standar tingkat pencapaian kategori berkembang sesuai harapan dari 4 anak atau 40% meningkat menjadi 5 anak atau dalam presentase tertera 50% dan terdapat peningkatan baru yaitu terdapat 2 anak atau 20% dengan kategori berkembang sangat baik.

Penelitian menggunakan media *Loose parts* dikatakan berhasil jika keterampilan motorik halus anak meningkat mencapai 70% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Oleh sebab itu pada pelaksanaan siklus II peningkatan keterampilan motorik halus anak menggunakan media *Loose parts* dapat

dikatakan berhasil karena sudah mencapai 70% atau 7 anak yang terdiri dari 50% atau 5 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan 20% atau 2 anak dengan kriteria berkembang sangat baik.



Gambar 4.3 Grafik Presentase Hasil Siklus I-Siklus II

d. Refleksi

Beberapa masalah yang muncul dalam kegiatan peningkatan keterampilan motorik halus menggunakan media *Loose parts* pada siklus sebelumnya dapat diatasi. Guru mampu mengondusifkan anak agar bisa antri saat melakukan kegiatan. Anak-anak dapat belajar motorik halus dengan menyenangkan dan variatif. Tingkat keberhasilan yang diperoleh di siklus II kategori berkembang sesuai harapan yaitu 70% yang terdiri dari 50% atau 5 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan 20% atau 2 anak dengan kriteria berkembang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus anak usia 3-4

Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura dengan menggunakan media *Loose parts* meningkat.

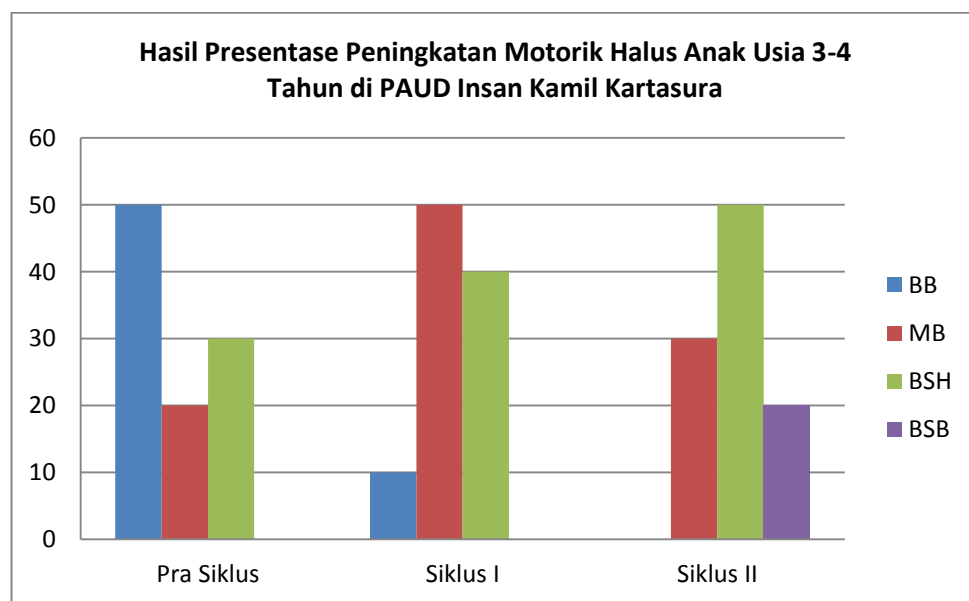
### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain menggunakan media *Loose parts*. Perkembangan keterampilan motorik halus anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum dilaksanakan tindakan yang masih tergolong rendah. Maka dari itu peneliti melakukan kolaborasi bersama guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti dan guru memilih menggunakan media *Loose parts* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus. Peneliti bekerjasama dengan guru untuk melakukan tindakan sebanyak 2 siklus yang setiap siklus berdurasi 1 jam. Siklus pertama pada peningkatan keterampilan motorik halus mengalami beberapa masalah. Pada siklus kedua peneliti dan guru mengidentifikasi masalah pada siklus sebelumnya. Masalah pada siklus sebelumnya mampu teratasi pada siklus ini, anak mengalami perubahan signifikan yang baik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan motorik halus. Melalui penggunaan media *Loose parts* keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil mengalami peningkatan di setiap siklus. Peningkatan keterampilan motorik halus dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Data Persentase Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Menggunakan Media Loose Parts di PAUD Insan Kamil Kartasura

No	Siklus	Presentase Perkembangan				Presentase
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Pra Siklus	50%	20%	30%	0%	100%
2	Siklus I	10%	50%	40%	0%	100%
3	Siklus II	0%	30%	50%	20%	100%

Berdasarkan tabel diatas persentase keterampilan motorik halus anak usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura tahun pelajaran 2022/2023 dapat disajikan ke dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.4 Grafik Presentase Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Insal Kamil Kartasura

Dari data diatas dapat diketahui perbandingan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain menggunakan media *Loose parts* anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura dari kondisi awal atau pra siklus,

siklus I, dan siklus II. Terlihat adanya peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain menggunakan media *Loose parts* disetiap siklus. Pada siklus I, keterampilan motorik halus anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 40%, dan mengalami peningkatan menjadi 50% pada siklus II dan 20% dengan kriteria berkembang sangat baik yang apabila dijumlahkan menjadi 70%. Persentase keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain menggunakan media *Loose parts* anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura sudah mencapai target yang diinginkan yaitu sebesar 70% oleh karena itu tidak ada siklus tambahan dihentikan karena tidak diperlukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan bermain menggunakan media *Loose parts* anak usia 3-4 tahun di PAUD Insan Kamil Kartasura meningkat. Penggunaan media *Loose parts* memberikan pengalaman baru bagi guru dan anak dalam meningkatkan keterampilan motorik halus menggunakan cara yang menyenangkan.

Sally Haughey menyatakan dalam Siantajani (2020:12) bahwa *Loose parts* merupakan bahan-bahan berupa benda alam ataupun sintetis yang terbuka, dapat dibongkar pasang, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan atau pun digabung dengan bahan lain. Bahan yang dilihat anak sebagai benda unik itu akan mengundang mereka untuk memainkannya sehingga anak dapat berkreasi tanpa batas dengan bahan tersebut.

Manfaat penggunaan media *Loose parts* adalah mampu merangsang kemampuan anak dalam bermain karena anak dapat berimajinasi, berkreasi, dan mengeksplorasi sesuatu sesuai dengan ide-ide anak. Media ini dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan keterampilan dan kreatifitasnya. Material yang sederhana dan mudah dicari dapat menjadi solusi dari masalah kekurangan media bermain.

Menurut Siantajani (2020:42) *Loose parts* dapat mengembangkan aspek motorik halus pada saat anak aktif berkreasi menggunakan jari-jari tanganya untuk menciptakan sesuatu melalui bahan *Loose parts* dan dengan *Loose parts* dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak serta memiliki kemampuan untuk memilih, mengatur, menyusun dan merakit benda dengan begitu motorik halus anak akan berkembang dengan baik. Teori tersebut sesuai dengan kondisi di lapangan, pada saat bermain menggunakan media *Loose parts* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini, dengan banyaknya media yang digunakan menambah rasa ingin tahu anak dan membuat anak terangsang untuk mengeksplorasi sehingga membuat guru dapat mengatasi masalah anak yang tidak ingin ikut bermain, dengan bermain menggunakan *Loose parts* anak terbiasa menggerakkan jari tangan untuk memegang, menyusun, membentuk, dan merangkai sesuatu.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini salah satunya upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media *Loose parts*.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Insan Kamil Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini melibatkan 10 anak pada rentang usia 3-4 Tahun yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Model tahapan penelitian ini menggunakan model siklus. Prosedur penelitiannya terdiri dari 2 siklus.

Peningkatan keterampilan motorik halus anak dapat dilihat dari kondisi awal. Siklus I dan Siklus II. Pada kondisi awal presentase keterampilan motorik halus anak dengan kategori berkembang sesuai harapan berada pada presentase 30% atau 3 anak. Pada siklus I keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan menjadi 40%. Target yang ingin dicapai untuk keterampilan motorik halus anak kategori berkembang sesuai harapan yaitu 70%. Pada siklus II keterampilan motorik halus anak mengalami peningkatan mencapai 50% dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan 20% dengan kriteria berkembang sangat baik kemudian dapat dijumlahkan menjadi 70% karena kriteria berkembang sangat baik itu melampaui kriteria berkembang sesuai harapan yang artinya penelitian ini sudah mencapai target sehingga penelitian dianggap berhasil dan tindakan dapat dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Kegiatan Bermain Menggunakan Media Loose Parts Dapat Meningkatkan Keterampilan

Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Insan Kamil Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023.”

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan diatas banyak proses yang dijalani peneliti sehingga menemukan cara untuk menyelesaikan yang dihadapi. Didalam proses tersebut memiliki kekurangan maupun kelebihan, maka dengan ini dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Kepada Guru

Diharapkan pendidik mampu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan berbagai media untuk digunakan dalam pembelajaran kepada anak, karena menggunakan media yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan keterampilan anak dengan efektif.

### 2. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan pelatihan kepada guru untuk memperbaharui dan memperkaya metode mengajar yang efektif dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

### 3. Kepada Anak

Untuk anak diharapkan untuk tetap semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2020). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Dengan Permainan Egrang Bathok Kelapa Kelompok A Di BA Aisyah Daleman 1 Kec. Tulung Kab. Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020*. UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8, 50–58.
- Aryani, N. (2015). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Prespektif Pendidikan Islam. *Jurnal Potensia*, 1.
- Depdiknas. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Meningkatkan Kualitas Belajar. *Adaara*, 11(2), 145–154.
- Hildayani, R. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Legiman. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Widyaswara LPMP Yogyakarta.
- Mulyani, Novi. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Jakarta: Rosda.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. (P. Latifah, Ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurani, Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Nurlaili. (2019). *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Medan: Repository UINSU.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Puspita. (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan Steam. *Jurnal Pendidikan Non Formal*.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310–326. <https://doi.org/10.21009/jpud.132.08>

- Rumini, S., & Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabrina, M. (2021). Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak di Kelompok B2 Bina Anak Bangsa Palu, 19.
- Saputro, & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Siskawati & Herawati. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjiono, B. (2020). *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sukamti, E. (2018). *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. S. (2005). *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wahyuni, S., Dewi, N. K., & Setiawan, E. (2021). Implementasi Nilai Agama Moral Pada Anak Usia Dini. *Abna: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 14-21.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Pedoman Wawancara untuk Guru

1. Nama Guru : Nitia Wahid Siti Syamsiyah S. Ag
2. Tempat Pelaksanaan: Ruang Kelas Kelompok Bermain
3. Waktu pelaksanaan : Senin, 06 Juni 2022
  - A. Kemampuan Motorik Halus
    - 1) Bagaimana kondisi anak dalam keterampilan motorik halus?
    - 2) Bagaimana cara guru dalam meningkatkan keterampilan motorik halus?
    - 3) Apa saja media yang biasa guru gunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus?
    - 4) Apa saja kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak?
  - B. Media Loose Parts
    - 1) Menurut anda, apa itu media?
    - 2) Menurut anda, apa itu media Loose Parts?
    - 3) Bagaimana cara penggunaan media Loose Parts?
    - 4) Apakah anda juga menerapkan media Loose Parts untuk meningkatkan keterampilan motorik halus?

## Lampiran 2

### Pedoman Wawancara guru Sebelum diterapkan media *Loose parts*

1. Nama Guru : Nitia Wahid Siti Syamsiyah S. Ag
2. Tempat Pelaksanaan: Ruang Kelas Kelompok Bermain
3. Waktu pelaksanaan : Senin, 06 Juni 2022

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Apa saja media yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus?	Sejauh ini anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus menggunakan media seperti alat permainan edukatif atau pun mainan biasa.
2	Apakah dengan media tersebut keterampilan motorik halus anak dapat berkembang dengan optimal?	Belum berkembang secara optimal, saat menggunakan media itu perkembangan anak masih tergolong rendah sehingga guru masih banyak membantu anak-anak untuk menyelesaikan kegiatan.
3	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh anak dengan media tersebut?	Hasilnya belum maksimal karena masih terdapat anak dengan kategori belum berkembang meskipun sudah ada satu dua anak yang sudah bisa.

### Lampiran 3

#### Pedoman Wawancara guru Setelah diterapkan media *Loose parts*

1. Nama Guru : Nitia Wahid Siti Syamsiyah S. Ag
2. Tempat Pelaksanaan: Ruang Kelas Kelompok Bermain
3. Waktu pelaksanaan : Kamis, 8 Desember 2022

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Apakah terdapat perubahan pada keterampilan motorik halus anak setelah diterapkan penggunaan media Loose Parts?	Terdapat perubahan yang cukup signifikan setelah diterapkan penggunaan media Loose Parts yaitu anak-anak yang berada di kategori belum berkembang saat ini sudah mencapai kategori berkembang sesuai harapan.
2	Bagaimana perkembangan kemampuan motorik halus anak setelah diterapkan penggunaan media Loose Parts?	Keterampilan motorik halus anak semakin meningkat, anak-anak yang dulunya selalu bosan dan masih kesulitan sudah mampu melakukan kegiatan dan menyelesaikannya.
3	Apakah ini media yang tepat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus?	Ini memang salah satu media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini, media ini mengajak anak untuk bermain sambil belajar yang menyenangkan.
4	Apakah terdapat kendala dalam pembelajaran menggunakan media Loose Parts?	Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan cukup beragam mulai dari sulitnya mengondisikan anak yang sangat penasaran dengan media baru tersebut. Namun, dengan arahan dan masukan saat diskusi dan refleksi masalah tersebut dapat diatasi.



## Lampiran 4

### Pedoman Observasi

#### Motorik Halus

1. Kemampuan dan kelenturan anak menggerakkan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk

Tingkat Capaian Perkembangan	Deskripsi	Skor
Meronce benda yang cukup besar	Anak mampu meronce benda dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.	4
	Anak mampu meronce benda dengan konsisten sesuai harapan tanpa bantuan guru.	3
	Anak sudah mulai mampu meronce benda namun belum sesuai harapan guru dan memerlukan bantuan guru sesekali.	2
	Anak belum bisa meronce benda dan masih membutuhkan bantuan guru untuk membantu meronce dari awal sampai akhir kegiatan.	1

Indikator	Deskripsi	Skor
Menggunting kertas mengikuti garis lurus	Anak mampu menggunting dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.	4
	Anak mampu menggunting sesuai arahan guru dengan konsisten sesuai harapan dan mampu menggunting tanpa bantuan guru.	3
	Anak sudah mulai mampu menggunting dengan lurus dan masih perlu dibantu guru sesekali.	2
	Anak belum bisa menggunting dengan lurus dan masih butuh bantuan guru untuk dapat menggunting dengan lurus.	1

Indikator	Deskripsi	Skor
Menuang biji-bijian ke dalam botol	Anak mampu menuang dengan baik sesuai arahan guru secara mandiri dan konsisiten dapat menyelesaikannya tanpa bantuan guru.	4
	Anak mampu menuang biji-bijian sesuai arahan guru dengan konsisten sesuai harapan tanpa bantuan guru.	3
	Anak sudah mulai mampu menuang biji-bijian dengan namun masih perlu dibantu guru sesekali.	2
	Anak belum bisa menuang biji-bijian dan masih membutuhkan bantuan guru untuk dapat menuang dengan tepat.	1

## Lampiran 5

### Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Pra Siklus

No	Inisial Nama	Aspek yang dinilai					
		Skor				Jumlah Skor	Ket
		1	2	3	4		
1	BSY			x		3	BSH
2	FZ			x		3	BSH
3	ASH	x				1	BB
4	HA		x			2	MB
5	HIK	x				1	BB
6	MLA	x				1	BB
7	RDK	x				1	BB
8	MAK		x			2	MB
9	RHN	x				1	BB
10	FEZ			x		3	BSH

#### Keterangan Indikator Perkembangan

Indikator 1, meronce benda yang cukup besar

Indikator 2, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

Indikator 3, menuang biji-bijian ke dalam botol

#### Keterangan Penilaian

Jumlah skor 1-3 : Belum Berkembang(BB)

Jumlah Skor 4-6 : Mulai Berkembang(MB)

Jumlah Skor 7-9 : Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

Jumlah Skor 10-12 : Berkembang Sangat Baik(BSB)

## Lampiran 6

### Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus 1

No	Nama	Aspek yang dinilai												Jumlah Skor	Ket
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	BSY			x			x					x		8	BSH
2	FZ			x			x					x		8	BSH
3	ASH	x				x					x			4	MB
4	HA		x			x				x				4	MB
5	HIK		x			x				x				4	MB
6	MLA	x				x				x				3	BB
7	RDK		x			x					x			5	MB
8	MAK		x					x			x			7	BSH
9	RHN		x			x				x				4	MB
10	FEZ			x			x				x			7	BSH

#### Keterangan Indikator Perkembangan

Indikator 1, meronce benda yang cukup besar

Indikator 2, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

Indikator 3, menuang biji-bijian ke dalam botol

#### Keterangan Penilaian

Jumlah skor 1-3 : Belum Berkembang(BB)

Jumlah Skor 4-6 : Mulai Berkembang(MB)

Jumlah Skor 7-9 : Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

Jumlah Skor 10-12 : Berkembang Sangat Baik(BSB)

## Lampiran 7

### Lembar Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus 2

No	Nama	Aspek yang dinilai												Jumlah Skor	Ket
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	BSY			x				x				x		9	BSH
2	FZ			x				x					x	10	BSB
3	ASH		x				x				x			6	MB
4	HA		x				x				x			6	MB
5	HIK			x			x				x			7	BSH
6	MLA		x				x				x			6	MB
7	RDK			x			x					x		8	BSH
8	MAK			x				x				x		9	BSH
9	RHN			x			x					x		8	BSH
10	FEZ			x				x					x	10	BSB

#### Keterangan Indikator Perkembangan

Indikator 1, meronce benda yang cukup besar

Indikator 2, menggunting kertas mengikuti pola garis lurus

Indikator 3, menuang biji-bijian ke dalam botol

#### Keterangan Penilaian

Jumlah skor 1-3 : Belum Berkembang(BB)

Jumlah Skor 4-6 : Mulai Berkembang(MB)

Jumlah Skor 7-9 : Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

Jumlah Skor 10-12 : Berkembang Sangat Baik(BSB)

## Lampiran 8

### Hasil Perhitungan Presentase

#### A. Pra Siklus

1. Nilai rata-rata

$$X = \frac{\Sigma X}{\Sigma n}$$

$$X = \frac{18}{10}$$

$$X = 1,8$$

2. Nilai Presentase

Diketahui:

BB: 5

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(BB) = \frac{5}{10} \times 100$$

$$Pi(BB) = 50\%$$

Diketahui:

BSH:3

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(BSH) = \frac{3}{10} \times 100$$

$$Pi(BSH) = 30\%$$

Diketahui:

MB: 2

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(MB) = \frac{2}{10} \times 100$$

$$Pi(MB) = 20\%$$

Diketahui:

BSB:0

#### B. Siklus I

1. Nilai rata-rata

$$X = \frac{\Sigma X}{\Sigma n}$$

$$X = \frac{54}{10}$$

$$X = 5,4$$

2. Nilai Presentase

Diketahui:

BB: 1

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(BB) = \frac{1}{10} \times 100$$

$$Pi(BB) = 10\%$$

Diketahui:

BSH:4

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(BSH) = \frac{4}{10} \times 100$$

$$Pi(BSH) = 40\%$$

Diketahui:

MB: 5

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(MB) = \frac{5}{10} \times 100$$

$$Pi(MB) = 50\%$$

Diketahui:

BSB:0

### C. Siklus II

#### 1. Nilai rata-rata

$$X = \frac{\Sigma X}{\Sigma n}$$

$$X = \frac{79}{10}$$

$$X = 7,9$$

#### 2. Nilai Presentase

Diketahui:

BB: 0

Diketahui:

BSH: 5

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(BSH) = \frac{5}{10} \times 100$$

$$Pi(BSH) = 50\%$$

Diketahui:

MB: 3

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(MB) = \frac{3}{10} \times 100$$

$$Pi(MB) = 30\%$$

Diketahui:

BSB:2

$$Pi = \frac{f}{n} \times 100$$

$$Pi(BSB) = \frac{2}{10} \times 100$$

$$Pi(BSB) = 20\%$$



## Lampiran 9

### Rencana Pelaksanaa Pembelajaran Harian (RPPH) PAUD Insan Kamil Kartasura Tahun 2022/2023

Semester/bulan/minggu	: I/Desember/I
Hari/tanggal	: Jum'at, 02 Desember 2022
Kelompok/usia	: KB/3-4 Tahun
Tema/sub tema	: Tanaman/Tanaman Sayur dan Buah
Sub-sub tema	: Bagian tanaman, Macam tanaman, Manfaat tanaman

#### A. Materi Pembiasaan

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Bekerjasama
- Berkata jujur

#### B. Alat dan Bahan

- Lembar penilaian dan ATK
- Kertas berpola garis lurus
- Gunting
- Biji-bijian/benda kecil (biji jagung, kacang, kuaci, batu warna-warni, pom-pom)
- Botol
- Tali rami
- Bahan Looseparts (potongan tangkai daun pepaya, pita, bekas karpet yang dilubangi, sedotan, bekas wadah benang, kertas)

#### C. Kegiatan Pembukaan (30 Menit)

- Kegiatan motorik
- Berdoa
- Absensi
- Penjelasan tentang kegiatan hari ini

#### D. Kegiatan Inti (60 Menit)

- Guru menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan yaitu menggunting, menuang, dan meronce dari bahan looseparts
- Guru mencontohkan pada anak masing-masing kegiatan yang dilakukan
- Anak melakukan kegiatan menggunting terlebih dahulu yang dilakukan anak-anak satu persatu
- Setelah melakukan kegiatan menggunting, anak-anak melakukan kegiatan menuang benda kecil kedalam wadah botol
- Kegiatan terakhir adalah kegiatan meronce, anak-anak meronce menggunakan bahan loose parts yang disediakan dan dapat memakainya secara bebas

#### E. Kegiatan Penutup (30 Menit)

- Merapikan mainan

- Guru melakukan tanya jawab/recalling pada anak terkait kegiatan hari ini
- Guru menutup kegiatan dengan berdoa setelah belajar dan memberi salam

## F. Rencana Penilaian

### 1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama Moral	1.1	• Anak mengetahui Allah Swt melalui ciptaan-Nya
	2.7	• Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Fisik Motorik	3.3	• Anak mampu melakukan gerakan senam
	4.3	• Anak menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dengan kegiatan menggunting, menuang, dan meronce
Sosial Emosional	2.5	• Anak terbiasa memberi salam
	2.9	• Anak dapat membantu temannya yang kesusahan
Kognitif	3.6- 4.6	• Anak dapat mengerti warna-warna, bentuk, ukuran, pola, suara, tekstur dan berbagai fungsi.
Bahasa	3.10	• Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	- 4.10	• Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
Seni	3.15	• Anak mampu membuat hasil karya

### 2. Teknik Penilaian

- Checklist
- Anekdote
- Skala Capaian Perkembangan
- Hasil Karya

Pengelola KB

Guru Kelas

Kartasura, 02 Desember 2022  
Peneliti

Candra Nila M.D. S.Ag

Nitia Wahid S.S, S.Ag

Aisce Novitasari

**Lampiran 10****Rencana Pelaksanaa Pembelajaran Harian (RPPH)****PAUD Insan Kamil Kartasura****Tahun 2022/2023**

Semester/bulan/minggu	: I/Desember/II
Hari/tanggal	: Selasa, 06 Desember 2022
Kelompok/usia	: KB/3-4 Tahun
Tema/sub tema	: Tanaman/Tanaman Sayur dan Buah
Sub-sub tema	: Bagian tanaman, Macam tanaman, Manfaat tanaman

**A. Materi Pembiasaan**

- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- Bekerjasama
- Berkata jujur

**B. Alat dan Bahan**

- Lembar penilaian dan ATK
- Kertas berpola garis lurus
- Gunting
- Biji-bijian/benda kecil (biji jagung, kacang, kuaci, batu warna-warni, pom-pom)
- Botol
- Tali rami
- Bahan Looseparts (potongan tangkai daun pepaya, pita, bekas karpet yang dilubangi, sedotan, bekas wadah benang, kertas)

**C. Kegiatan Pembukaan (30 Menit)**

- Kegiatan motorik
- Berdoa
- Absensi
- Penjelasan tentang kegiatan hari ini

**D. Kegiatan Inti (60 Menit)**

- Guru menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan yaitu menggunting, menuang, dan meronce dari bahan looseparts
- Guru mencontohkan pada anak masing-masing kegiatan yang dilakukan
- Anak melakukan kegiatan menggunting terlebih dahulu yang dilakukan anak-anak satu persatu
- Setelah melakukan kegiatan menggunting, anak-anak melakukan kegiatan menuang benda kecil kedalam wadah botol
- Kegiatan terakhir adalah kegiatan meronce, anak-anak meronce menggunakan bahan loose parts yang disediakan dan dapat memakainya secara bebas

**E. Kegiatan Penutup (30 Menit)**

- Merapikan mainan
- Guru melakukan tanya jawab/recalling pada anak terkait kegiatan hari ini

- Guru menutup kegiatan dengan berdoa setelah belajar dan memberi salam

## F. Rencana Penilaian

### 1. Indikator Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama Moral	1.1	• Anak mengetahui Allah Swt melalui ciptaan-Nya
	2.7	• Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar
Fisik Motorik	3.3	• Anak mampu melakukan gerakan senam
	4.3	• Anak menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dengan kegiatan menggunting, menuang, dan meronce
Sosial Emosional	2.5	• Anak terbiasa memberi salam
	2.9	• Anak dapat membantu temannya yang kesusahan
Kognitif	3.6- 4.6	• Anak dapat mengerti warna-warna, bentuk, ukuran, pola, suara, tekstur dan berbagai fungsi.
Bahasa	3.10	• Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	- 4.10	• Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
Seni	3.15	• Anak mampu membuat hasil karya

### 2. Teknik Penilaian

- Checklist
- Anekdote
- Skala Capaian Perkembangan
- Hasil Karya

Pengelola KB

Guru Kelas

Kartasura, 06 Desember 2022

Peneliti

Candra Nila M.D. S.Ag

Nitia Wahid S.S, S.Ag

Aisce Novitasari

## Lampiran 11

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

## PAUD Insan Kamil Kartasura

Tahun 2022/2023

Semester/bulan/minggu	: I/Desember/I (28 November-02 Desember 2022)
Kelompok/usia	: KB/3-4 Tahun
Tema	: Tanaman
Sub Tema	: Tanaman Sayur dan Buah (bagian tanaman, macam tanaman, manfaat tanaman)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM (1.1, 2.7)	1. Tanaman sayur dan buah ciptaan Allah Swt. 2. Membaca doa mau belajar dan sesudah belajar 3. Membaca surat Al-fatihah dan surat An-naas 4. Melafalkan hadist “kasih sayang”	<b>Senin</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menebak nama-nama sayur dan buah</li> <li>• Menempel bentuk sayur dan buah berdasarkan warna</li> <li>• Menghitung jumlah sayur dan buah</li> </ul>
SOSEM (2.5, 2.9)	5. Membiasakan anak memberi salam 6. Membiasakan anak untuk membantu teman yang kesusahan	<b>Selasa</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan warna-warna pada sayur dan buah</li> <li>• Membuat bentuk daun dari media plastisin</li> <li>• Menyusun balok untuk membuat pasar</li> </ul>
KOGNITIF (3.6-4.6)	7. Mengenal tekstur keras dan lunak, mengelompokkan benda berdasarkan sistem pengelompokan (bentuk, ukuran, warna, fungsi), mengenal lambang bilangan 1-5, membilang angka 1-5 8. Mengenal macam tanaman sayur dan buah, mengenal bagian-bagian tanaman, manfaat tanaman, cara menanam dan merawat tanaman	<b>Rabu</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat cara menanam dengan video</li> <li>• Menanam tanaman kacang hijau dan jagung dengan media kapas</li> <li>• Menghitung jumlah biji yang ditanam</li> </ul>
FISIK MOTORIK (3.3, 4.3)	9. Meniru gerak senam 10. Melakukan gerak motorik halus (menggambar, menggunting, menulis, meronce, menempel, menuang, membentuk) 11. Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah kegiatan belajar	
BAHASA	12. Menyimak dan menirukan kata	

(3.10-4.10)	sayur dan buah, membaca dan menebak tulisan aneka sayur dan buah	<p><b><u>Kamis</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan bagian-bagian tanaman</li> <li>• Mencocok kertas</li> <li>• <i>Finger painting</i> gambar tanaman</li> </ul> <p><b><u>Jumat</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunting pola garis lurus</li> <li>• Menuang biji-bijian/benda kecil</li> <li>• Meronce dengan bahan <i>Loose parts</i></li> </ul>
SENI (3.15)	13. Membuat hasil karya	

Pengelola KB

Kartasura, 28 November 2022  
Guru Kelas

**Candra Nila Murti D. S.Ag**

**Nitia Wahid S.S, S.Ag**

## Lampiran 12

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

## PAUD Insan Kamil Kartasura

Tahun 2022/2023

Semester/bulan/minggu	: I/Desember/II (05-09 Desember 2022)
Kelompok/usia	: KB/3-4 Tahun
Tema	: Tanaman
Sub Tema	: Tanaman Sayur dan Buah (bagian tanaman, macam tanaman, manfaat tanaman)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
NAM (1.1, 2.7)	1. Tanaman sayur dan buah ciptaan Allah Swt. 2. Membaca doa mau belajar dan sesudah belajar 3. Membaca surat Al-fatihah dan surat An-naas 4. Melafalkan hadist “kasih sayang”	<u><b>Senin</b></u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambar bentuk tanaman dan buah</li> <li>Mewarnai gambar tanaman</li> <li>Menghitung kelopak bunga</li> </ul>
SOSEM (2.5, 2.9)	5. Membiasakan anak memberi salam 6. Membiasakan anak untuk membantu teman yang kesusahan	<u><b>Selasa</b></u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunting pola garis lurus</li> <li>Menuang biji-bijian/benda kecil</li> <li>Meronce dengan bahan <i>Loose parts</i></li> </ul>
KOGNITIF (3.6-4.6)	7. Mengenal tekstur keras dan lunak, mengelompokkan benda berdasarkan sistem pengelompokan (bentuk, ukuran, warna, fungsi), mengenal lambang bilangan 1-5, membilang angka 1-5 8. Mengenal macam tanaman sayur dan buah, mengenal bagian-bagian tanaman, manfaat tanaman, cara menanam dan merawat tanaman	<u><b>Rabu</b></u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelompokkan gambar buah sesuai dengan bentuk dan warnanya</li> <li>Menggunting abstrak kertas lipat</li> <li>Mengkolase gambar buah</li> </ul>
FISIK MOTORIK (3.3, 4.3)	9. Meniru gerak senam 10. Melakukan gerak motorik halus (menggambar, menggunting, menulis, meronce, menempel, menuang, membentuk) 11. Mencuci tangan sebelum makan dan sesudah kegiatan belajar	<u><b>Kamis</b></u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur tanaman kacang hijau dan jagung yang sudah ditanam</li> <li>Menggambar tanaman kacang hijau dan jagung di papan tulis</li> <li>Menghitung daun</li> </ul>
BAHASA (3.10-4.10)	12. Menyimak dan menirukan kata sayur dan buah, membaca dan menebak tulisan aneka sayur	

	dan buah	yang tumbuh
SENI (3.15)	13. Membuat hasil karya	<b><u>Jumat</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melukis capping Petani dengan media cotton buds</li> <li>• Menghitung banyak warna dan menyebutkan warna pada capping</li> </ul>

Pengelola KB

Kartasura, 05 Desember 2022  
Guru Kelas

**Candra Nila M.D. S.Ag**

**Nitia Wahid S.S, S.Ag**



## Lampiran 13

**RENCANA PROGRAM SEMESTER  
PAUD INSAN KAMIL KARTASURA  
TAHUN 2022/2023**

<b>KD</b>	<b>TEMA</b>	<b>SUB TEMA</b>	<b>TOPIK</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 3.13-4.13, 3.14-4.14 (Sosem) 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9 (Kognitif) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (Fismot) 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12 (Bahasa) 2.4, 3.1-4.15 (Seni)	Diri sendiri	Tubuhku	Anggota tubuh, fungsi, gerak, kebersihan, ciri-ciri	1 minggu
		Identitasku	Nama, usia, jenis kelamin, alamat rumah	1 minggu
		Kebutuhanku	Kesehatan, keamanan diri, makanan, minuman, pakaian, kegiatanku	2 minggu
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 2.5, 2.6, 2.9, 2.10, 2.12,3.13-4.13 (Sosem) 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7,3.9-4.9 (Kognitif) 3.3-4.3,3.4-4.4 (Fismot) 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11,3.12-4.12 (Bahasa) 2.4, 3.1-4.15 (Seni)	Lingkunganku	Keluargaku	Anggota keluarga (Ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, adik, paman, bibi)	1 minggu
		Sekolahku	Gedung sekolah, halaman, perpustakaan, tempat bermain, ruang belajar, orang-orang yang ada di sekolah	2 minggu
		Rumahku	Bagian-bagian rumah, fungsi rumah, cara erawat rumah	1 minggu
1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2 (NAM) 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10,2.11,2.12 (Sosem) 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6,3.8-4.8 (Kognitif) 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 (Fismot) 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11,3.12-4.12 (Bahasa) 2.4, 3.1-4.15 (Seni)	Binatang	Binatang air	Macam binatang air, tempat hidup binatang, ciri-ciri binatang air, bagian tubuh binatang air, cara merawat binatang	1 minggu
		Binatang Darat	Macam binatang darat, tempat hidup binatang darat, ciri-ciri binatang darat, cara merawat binatang darat	2 minggu
		Binatang Bersayap	Macam binatang bersayap, tempat hidup binatang bersayap, ciri-ciri binatang bersayap, bagian tubuh binatang bersayap, cara merawat binatang bersayap	2 minggu
		Binatang dua alam	Macam binatang dua alam, tempat hidup binatang dua alam, ciri-ciri binatang dua alam, cara merawat binatang dua alam	1 minggu

1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, <b>(NAM)</b> 2.5, 2.7, 2.9, 2.10, 3.13, 4.14 <b>(Sosem)</b> 2.2, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8,3.9-4.9 <b>(Kognitif)</b> 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4 <b>(Fismot)</b> 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11,3.12-4.12 <b>(Bahasa)</b> 2.4, 3.1-4.15 <b>(Seni)</b>	Tanaman	Tanaman Sayur dan Buah	Macam tanaman buah dan sayur, bagian tanaman buah dan sayur, cara menanam dan merawat tanaman buah dan sayur	2 minggu
		Tanaman Hias	Macam tanaman hias, bagaian tanaman hias, manfaat tanaman hias, cara merawat tanaman hias, cara menanam tanaman hias	1 minggu
		Tanaman Obat	Macam tanaman obat, bagian tanaman obat, manfaat tanaman obat, cara menanam dan merawat tanaman obat	1minggu

Kartasura, 2 Juni 2022

Pengelola KB

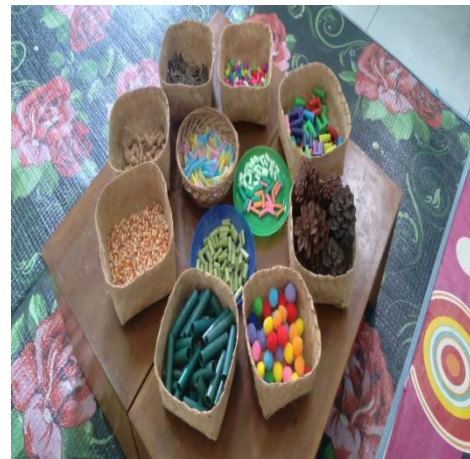
Guru Kelas

**Candra Nila M.D. S.Ag****Nitia Wahid S.S, S.Ag**

**DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**



**Kegiatan Senam & Kegiatan Pembukaan**



**Pengenalan Media Pembelajaran dan Media Loose Parts**



**Menggunting Pola Garis Lurus**



**Menuang Benda Kedalam botol**



**Meronce dengan bahan Loose Parts**



**Wawancara dengan Guru**



**DOKUMENTASI KEDIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS 2**



**Kegiatan Pembukaan**



**Pengenalan Media Pembelajaran**



**Menggunting Pola Garis Lurus**



**Menuang Benda Kedalam botol**



**Meronce dengan bahan Loose Parts**