

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA TUNAS BENGKURING
SAMARINDA**

SKRIPSI



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Oleh:
YOHANA DEVUNG BATOQ
NIM. 2286207005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP PERKEMBANGAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA TUNAS BENGGURUNG
SAMARINDA**

SKRIPSI



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Oleh:
YOHANA DEVUNG BATOQ
NIM. 2286207005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yohana Devung Batoq
NIM : 2286207005
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 22 September 2026

Yang Menyatakan,



Yohana Devung Batoq
NIM. 2286207005

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK
HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA TUNAS BENGKURING SAMARINDA

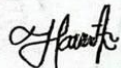
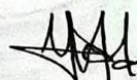
SKRIPSI

YOHANA DEVUNG BATOQ

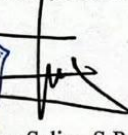
NPM 2286207005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 21 Agustus 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/ Sekretaris Tim <u>Rizqi Syafrina, M. Psi., Psikolog</u> NIDN. 1101118501		(22/9/2026)
Pembimbing I <u>Dr. Hanita, M.Pd</u> NIDN.1130098703		(22/9/2026)
Pembimbing II <u>Yuni Ika Pratiwi, S. Pd., M. Pd</u> NIDN. 1121069102		(22/9/2026)
Penguji <u>Reni Ardiana, S.Pd., AUD, M. Pd</u> NIDN.1127128301		(22/9/2026)

Samarinda, 22 September 2026
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



Nur Agus Salim, S.Pd.,M.Pd
NIK 2022.084.293

MOTTO DAN PESEMBAHAN

MOTTO

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“Gonna fight and don’t stop, until you are proud”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan”

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, laporan skripsi saya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orangtua, keluarga, serta teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik itu semua, dan percayalah alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

RIWAYAT HIDUP



Yohana Devung Batoq, lahir di Long Lunuk, pada tanggal 26 November 2003, beragama Katolik. Putri kedua dari 2 bersaudara, pasangan dari bapak Lorensius Batoq Lapah dan Ibu Flora Yeq Imang. Peneliti memulai Pendidikan resmi di tahun 2009 di SDN 005 Long Lunuk dan lulus pada jenjang Sekolah Dasar (SD) ketika tahun 2016. Penulis melanjutkan jenjang Pendidikan di SMPN 02 Long Pahangai di tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang Pendidikan di SMAN 01 Long Bagun pada tahun 2019 serta lulus di tahun 2022. Lalu di tahun 2022 melanjutkan lagi ke jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini jenjang Strata 1 (S1). Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada bulan Agustus 2025. Selain itu, penulis juga melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada bulan Oktober-November 2025 di RA Tunas Bengkuring Samarinda, dan melakukan penelitian di RA Tunas Bengkuring Samarinda untuk pembuatan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dikerjakan dengan perjuangan yang memakan waktu, pikiran dan tenaga. Mengingat penelitian ini banyak kalangan, maka kiranya tidak berlebihan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penulisan skripsi ini. Penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak materil maupun moral. Untuk itulah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Husaini Usman, M.Pd., M.T. Selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd. Selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Ibu Rizqi Syafrina, M. Psi. Psikolog. Selaku Kaprodi PG PAUD Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

5. Ibu Reni Ardiana, S.Pd., AUD, M.Pd, Selaku Sekretaris Prodi PG PAUD sekaligus Dosen Penguji, yang telah banyak memberikan saran dan perbaikan dalam penyempurnaan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Dr. Hanita, M.Pd. Selaku Pembimbing I, atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama perkuliahan dan dalam penulisan skripsi berlangsung hingga dapat selesai dengan baik.
7. Ibu Yuni Ika Pratiwi, M.Pd. Selaku Pembimbing II, atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama penulisan skripsi berlangsung hingga dapat selesai dengan tepat waktu.
8. Dosen-dosen PG PAUD, atas motivasi dan arahan selama perkuliahan dan berlangsungnya penulisan skripsi.
9. Untuk Ayahanda Lorensius Batoq Lapah, terima kasih atas setiap tetes keringat dan doa yang engkau perjuangkan tanpa keluh. Meski tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, engkau lah yang mengantarkan anakmu sampai di titik ini. Dari sosokmu, penulis belajar arti kerja keras dan keteguhan untuk tidak menyerah. Semua pencapaian ini adalah buah dari pengorbanan dan cinta tulusmu.
10. Untuk Mama Flora Yeq Imang, terima kasih telah menjadi rumah ternyaman dan kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Doa dan kasih sayangmu yang tak pernah putus menguatkan langkah hingga pendidikan ini dapat terselesaikan. Engkau adalah sosok tegar yang selalu

mengutamakan kebahagiaan anaknya. Setiap pencapaian hari ini adalah bukti cinta dan ketulusanmu.

11. Kakak Pertama Oktavianus Uning dan Ipar Maria Hangin, serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan semangat yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan memberikan manfaat untuk penulis penelitian selanjutnya.

Samarinda, 22 September 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yohana Devung Batoq', with a stylized, cursive script.

Yohana Devung Batoq

ABSTRAK

Yohana Devung Batoq, 2026. *Pengaruh Media Loose Parts terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda.* Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
Skripsi ini dibimbing oleh Dosen Pembimbing I Dr. Hanita, M.Pd. Pembimbing II Yuni Ika Pratiwi, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan perkembangan motorik halus anak yang belum berkembang secara optimal serta belum optimalnya pemanfaatan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 anak kelompok B. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Analisis data dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perkembangan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai t hitung = -8,732, $df = 29$, dan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda.

Kata kunci: *Loose Parts*, Media Pembelajaran, Motorik Halus, Anak Usia Dini, Eksperimen.

ABSTRACT

Yohana Devung Batoq, 2026. *The Effect of Loose Parts Media on the Fine Motor Development of Children Aged 5–6 Years at RA Tunas Bengkuring Samarinda.* Early Childhood Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda.

This thesis was supervised by Supervisor I Dr. Hanita, M.Pd. Supervisor II Yuni Ika Pratiwi, M.Pd.

This study aims to determine the effect of loose *parts* media on the fine motor development of children aged 5-6 years in RA Tunas Bengkuring Samarinda. This research was carried out based on the problems of children's fine motor development that has not been optimally developed and the use of *loose parts* media in learning activities has not been optimal.

This study uses a quantitative approach with the experimental method and *the design of One Group Pretest-Posttest*. The study subjects amounted to 30 children of group B. Data collection was carried out through observation of children's fine motor development before and after being treated in the form of learning activities using *loose parts media*. Data analysis was carried out using the Paired Sample t-Test.

The results of the study showed an increase in children's fine motor development after being given treatment. The results of *the Paired Sample t-Test* showed that the $t\text{-value} = -8.732$, $df = 29$, and $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000 < 0.05$. Thus, H_a was accepted and H_o was rejected, so that there was a significant influence of the use of *loose parts media* on the fine motor development of children aged 5–6 years at RA Tunas Bengkuring Samarinda.

Keywords: *Loose Parts*, Learning Media, Fine Motor, Early Childhood, Experiment.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PESEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Konseptual	9
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Teoritis	39
D. Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian	46
D. Variabel Penelitian.....	47

E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Validitas dan Reliabilitas	52
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian	56
B. Hasil Uji Hipotesis	57
C. Pembahasan	62
D. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	77
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis	41
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Pre-Experimental.....	45
Gambar 3. 2 Variabel Independen dan Dependen	48
Gambar 3. 3 Rumus Uji Validitas Instrumen	52
Gambar 3. 4 Rumus Uji Reliabilitas Instrumen	53
Gambar 3. 5 Rumus Uji Hipotesis Menggunakan <i>Paired t-Test</i>	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3. 1 Format Observasi Perkembangan Motorik Halus	49
Tabel 3. 2 Angket Penilaian Penggunaan Media <i>Loose Parts</i>	52
Tabel 4. 1 Uji Validitas <i>Pretest</i>	56
Tabel 4. 2 Uji Validitas <i>Posttest</i>	57
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas.....	58
Tabel 4. 4 Hasil Normalitas.....	59
Tabel 4. 5 Uji Hipotesis.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penilaian Penggunaan Media <i>Loose Parts</i>	88
Lampiran 2 Nilai <i>Pretest</i> Anak.....	89
Lampiran 3 Nilai <i>Posttest</i> Anak	90
Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian	91
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian	92
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Anak-Anak	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini merupakan proses yang bersifat menyeluruh dan terintegrasi, mencakup berbagai aspek perkembangan yang saling berkaitan satu sama lain. (Permendikbud No. 137 Tahun 2014) tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menegaskan bahwa perkembangan anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Setiap aspek tersebut tidak berkembang secara terpisah, melainkan saling memengaruhi dalam membentuk perkembangan anak secara utuh dan optimal. Sejalan dengan pandangan tersebut, Wiresti (2021) menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini berlangsung secara simultan, di mana kemajuan pada satu aspek akan berkontribusi terhadap perkembangan aspek lainnya.

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peranan sangat penting pada masa anak usia dini adalah perkembangan fisik-motorik, khususnya motorik halus. Anak usia 5–6 tahun berada pada fase *golden age*, yaitu periode emas yang ditandai dengan pesatnya pertumbuhan dan pematangan fungsi otak serta meningkatnya kemampuan koordinasi gerak (Suyadi 2010). Motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengoordinasikan otot-otot kecil, terutama jari dan pergelangan tangan, untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan ketelitian seperti menulis, menggambar, menggunting, menempel, dan memanipulasi benda-benda kecil (Muliawan

2022). Kemampuan motorik halus menjadi dasar penting bagi kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan data nasional, perkembangan motorik halus anak usia dini di Indonesia menunjukkan kondisi yang relatif baik. Profil Anak Indonesia Tahun 2024, sebanyak 86,40% anak Indonesia berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam aspek motorik halus (Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan Badan Pusat Statistik 2024). Meskipun demikian, capaian tersebut belum tentu mencerminkan kondisi yang merata di seluruh satuan pendidikan anak usia dini. Perbedaan kualitas pembelajaran, kompetensi pendidik, serta ketersediaan media pembelajaran menjadi faktor yang memengaruhi variasi perkembangan motorik halus anak di berbagai lembaga PAUD.

Perkembangan motorik halus anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat konkret, manipulatif, dan bermakna agar kemampuan motorik halus dapat berkembang secara optimal (Piaget 1964; Vygotsky 1978). Melalui aktivitas yang melibatkan gerakan tangan dan koordinasi mata-tangan, anak dapat mengembangkan ketelitian, kelenturan jari, serta kemampuan mengontrol gerakan otot kecil secara bertahap. Sebaliknya, pembelajaran yang terlalu menekankan pada aktivitas tertulis dan lembar kerja cenderung membatasi kesempatan anak untuk bereksplorasi secara aktif.

Pengembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas manipulatif, seperti meremas, menyusun balok, bermain puzzle, melipat kertas, menggunting, mengelem, dan menggambar. Pada usia ini, anak telah mampu mengoordinasikan gerakan tangan, tubuh, dan mata secara bersamaan. Apabila kemampuan motorik halus berkembang dengan baik, anak akan lebih mudah melakukan aktivitas yang menuntut ketelitian dan kreativitas, seperti menulis, menggambar, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasinya. Oleh karena itu, peran pendidik dan orang tua sangat penting dalam menyediakan stimulasi yang tepat melalui pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Susanto, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini adalah media *loose parts*. Konsep *loose parts* dikemukakan oleh Nicholson (1971) yang menyatakan bahwa kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh keberagaman material yang dapat dimanipulasi di lingkungannya. *Loose parts* merupakan material tidak terstruktur yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, dan dibongkar sesuai dengan imajinasi anak. Material tersebut dapat berasal dari bahan alam maupun bahan buatan, seperti batu, kerang, stik es krim, tutup botol, kardus, dan bahan daur ulang lainnya.

Penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas melalui aktivitas bermain yang bermakna. Aktivitas manipulatif dengan *loose parts* melibatkan gerakan jari, koordinasi

mata dan tangan, serta kontrol otot kecil sehingga efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Menurut Susanto (2021), kemampuan motorik halus anak berkembang melalui aktivitas yang melibatkan koordinasi otot kecil dan latihan secara bertahap. Selain itu, sifat terbuka dari media *loose parts* mendorong anak untuk berimajinasi, berkreasi, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Nicholson 1971).

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober hingga November 2025 di RA Tunas Bengkuring, ditemukan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal. Hasil penilaian observasi menunjukkan rata-rata persentase kemampuan motorik halus anak sebesar 50% yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini terlihat dari beberapa anak yang masih kesulitan memegang pensil dengan benar, menebalkan garis, meniru bentuk sederhana, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat, serta mewarnai tanpa keluar garis. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih didominasi penggunaan buku paket dan lembar kerja dibandingkan kegiatan manipulatif yang melibatkan eksplorasi benda konkret.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan pemahaman guru mengenai konsep dan manfaat media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dianggap lebih praktis dan mudah dikendalikan. Padahal, pembelajaran anak usia dini seharusnya memberikan

kesempatan kepada anak untuk aktif bereksplorasi dan belajar melalui pengalaman langsung (Sujiono 2021). Selain itu, keterbatasan sarana serta kekhawatiran dalam pengelolaan kelas turut menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran (Djamarah dan Zain 2010). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya stimulasi perkembangan motorik halus anak.

Selain faktor guru, faktor kelembagaan juga turut memengaruhi belum optimalnya penerapan media *loose parts*. Keterbatasan fasilitas, minimnya penyediaan bahan, serta belum adanya kebijakan lembaga yang secara khusus mendorong inovasi pembelajaran menyebabkan media *loose parts* belum terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya stimulasi motorik halus yang diterima anak, sehingga perkembangan motorik halus belum berkembang sesuai dengan potensi dan tahap perkembangannya (Mulyasa, 2019).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini. (Febriyanti, Sari, dan Handayani 2023) menemukan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Penelitian Lismayani et al. (2023) menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui penerapan media *loose parts*. Hasil penelitian Patmawati et al. (2023) juga menyimpulkan bahwa media *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Usman 2023b) yang menyatakan bahwa

aktivitas bermain menggunakan *loose parts* mampu meningkatkan koordinasi gerak halus anak usia 5-6 tahun.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan, terutama dalam penggunaan jenis bahan *loose parts* yang masih terbatas dan belum mengombinasikan berbagai material dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang mengkaji pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun secara lebih komprehensif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.
2. Kegiatan pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas eksploratif dan manipulatif.
3. Media *loose parts* belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran.
4. Perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal.
5. Keterbatasan fasilitas dan dukungan lembaga dalam penyediaan media *loose parts*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan kombinasi media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Aspek motorik halus yang dikaji meliputi koordinasi mata dan tangan, ketepatan gerakan jari, serta keterampilan manipulatif anak dalam kegiatan seperti menyusun, meronce, menggunting, melipat, dan memanipulasi benda kecil. Subjek penelitian dibatasi pada anak usia 5–6 tahun di satuan PAUD tempat penelitian dilaksanakan. Media yang digunakan berupa kombinasi *loose parts* dari bahan alam dan bahan daur ulang tanpa membandingkan efektivitas masing-masing bahan secara terpisah. Penelitian ini juga dibatasi pada kondisi lingkungan sekolah tempat penelitian dilakukan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya adalah: Apakah ada pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini 5-6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini 5-6 tahun di RA Tunas Bengkuring

F. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam memahami penggunaan media *loose parts* berdasarkan teori Simon Nicholson. Penelitian ini dapat menjadi dasar pemikiran mengenai hubungan antara media manipulatif dan stimulasi perkembangan motorik halus, kreativitas, serta koordinasi tangan-mata anak usia 5–6 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan panduan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan variatif menggunakan media *loose parts*.
- b. Bagi Anak: Membantu mendukung stimulasi motorik halus, kreativitas, dan kemampuan koordinasi tangan-mata melalui aktivitas manipulatif.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan: Memberikan pertimbangan untuk penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- d. Bagi Peneliti Lain: Menjadi referensi atau acuan untuk penelitian lanjutan terkait media manipulatif dan pengembangan motorik halus anak usia dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pengertian Media *Loose Parts*

a. Teori *Loose Parts*

Loose parts merupakan sumber energi pembaruan bagi anak dalam kegiatan bermain. Media *loose parts* sangat mudah dijumpai di lingkungan sehari-hari, terutama di alam Indonesia yang kaya akan sumber daya alam. Bagi guru, penggunaan *loose parts* juga dapat menjadi solusi atas keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sering dianggap mahal, karena *loose parts* dapat diperoleh dari lingkungan rumah maupun sekitar tanpa memerlukan biaya besar. Menurut Haughey, *loose parts* dapat diartikan sebagai bahan-bahan terbuka yang dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, digabungkan, dijabarkan, dipindahkan, serta digunakan secara mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lainnya. Bahan *loose parts* dapat berupa benda alam maupun benda sintetis (Siantajani 2021).

Nurjanah (2020) menyatakan bahwa *loose parts* merupakan benda-benda terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Lingkungan alam menyediakan berbagai *loose parts* seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga, dan benda alam lainnya. Orang tua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* dari berbagai tempat tanpa harus mengeluarkan biaya. Selain itu, *loose parts* mendukung

perkembangan pola pikir anak yang beragam dan unik, karena tidak memiliki aturan penggunaan yang mengikat sehingga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan secara bebas.

Media *loose parts* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan memecahkan masalah sederhana, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan daya konsentrasi. Selain itu, penggunaan *loose parts* dapat menstimulasi perkembangan motorik halus dan motorik kasar, mengembangkan keterampilan sains permulaan, bahasa dan literasi, seni, serta kemampuan berpikir logis matematis pada anak (Ridwan, Azian, dan Faniati 2022).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengertian *loose parts* merupakan barang yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, bahkan cara memainkannya pun sesuai keinginan anak. Hal ini dikarenakan *loose parts* tidak memiliki aturan terikat untuk digunakan dan membuat anak bebas untuk bereksplorasi, sehingga anak tidak menyadari bahwa ia bisa menemukan sesuatu dari hasil proses mainannya. *Loose parts* juga merupakan barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari.

b. Pentingnya Media *Loose Parts*

Material *loose parts* mencakup berbagai benda yang ada di sekitar anak dan memang mudah ditemukan. Namun banyak alasan yang

mendasari pentingnya penggunaan *loose parts* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *loose parts* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Menurut Kasriyati et al., (2021) memaparkan bahwa *loose parts* dapat memberikan permainan penuh terhadap kreativitas mereka dan bebas membuat bahan ajar membongkar sesuai dengan imajinasi mereka sendiri anak akan belajar menghargai bahan atau benda di sekitarnya seperti *loose parts* secara alami anak-anak juga akan dapat berpartisipasi dalam menjaga lingkungan, ketika mereka memahami bahwa benda-benda lama dapat didaur ulang dan digunakan sebagai bahan bermain dan dirangkai menjadi benda-benda yang berguna.

Sedangkan menurut pendapat lain mengapa harus menggunakan media *loose parts* dalam pembelajaran, karena anak usia dini belajar menggunakan seluruh panca inderanya. Jadi dengan menggunakan media *loose parts*, anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Dengan bermain *loose parts*, anak dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya serta memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru. Melalui media ini anak akan merasakan tertantang untuk dapat menciptakan suatu kreasi baru dengan berbagai

media yang disediakan, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan (Fransiska dan Yenita, 2021).

Pentingnya media *loose parts* kegiatan pembelajaran anak menurut Setianingsih dan Handayani, (2022) merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam kegiatan pembelajaran tidak pernah ada habisnya sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek seperti: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*science*), pengembangan bahasa (*literacy*), seni (*art*), logika berpikir matematika (*logic math*), teknik (*engineering*) dan teknologi (*technology*).

Selain itu, Yuliati juga menjelaskan beberapa alasan penggunaan *loose parts* sebagai pembelajaran anak seperti: *loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka (Yuliati et al., 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli mengenai pentingnya media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung proses belajar anak. Media *loose parts* memungkinkan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai benda konkret di sekitarnya, sehingga anak dapat melihat, meraba, dan mengenali beragam tekstur material melalui pengalaman belajar yang bersifat eksploratif. Interaksi langsung tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk memanfaatkan seluruh imajinasinya dalam menciptakan suatu karya dengan mengombinasikan berbagai material sesuai dengan ide dan kreativitasnya.

Melalui kegiatan bermain menggunakan media *loose parts*, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan kreatif dan imajinatif, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai lingkungan serta benda-benda yang terdapat di sekitarnya. Anak belajar bahwa berbagai benda dapat dimanfaatkan kembali dan dikombinasikan menjadi bentuk atau karya baru yang bermakna. Proses ini secara tidak langsung mendukung perkembangan kemampuan berpikir fleksibel, pemecahan masalah, serta keterampilan motorik halus anak. Dengan demikian, media *loose parts* merupakan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

c. Karakteristik Alat dan Bahan *Loose Parts*

Ada beraneka ragam bahan-bahan yang digunakan untuk media pembelajaran *loose parts* itu sendiri, untuk itu diperlukannya

karakteristik alat dan bahan ajar *loose parts* seperti yang telah dipaparkan (Puspita 2019) berikut ini:

1) Menarik

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

2) Terbuka

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

3) Dapat digerakan atau dipindahkan

Loose parts dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.

Menurut Leonia et al., (2022) terdapat karakteristik *loose parts* yaitu harus menarik agar dapat memancing rasa ingin tahu anak, kemudian terbuka artinya *loose parts* ini tidak memiliki ruang batasan ketika bermain. *Loose parts* tidak hanya bisa dimainkan untuk satu jenis permainan saja melainkan dapat dibentuk sesuai dengan ide dan kreativitas anak karena tidak ada aturan baku dalam bermain. *Loose parts* juga dapat dipindahkan atau digerakkan artinya *loose parts* ini bersifat fleksibel tidak terpaku pada satu tempat khusus namun memiliki keunggulan bisa dipindahkan kesana-kemari.

Sedangkan menurut Wahyu et al., (2022) karakteristik penggunaan *loose parts* mengikuti prinsip terbuka, yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tidak ada aturan yang mengikati
- 2) Tidak ada ekspetasi
- 3) Tidak ada target hasil
- 4) Tidak ada patokan benar atau salah

Dari beberapa penjelasan mengenai karakteristik *loose parts* menurut beberapa para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik dari *loose parts* yaitu harus menarik agar dapat memancing rasa ingin tahu anak, kemudian terbuka artinya *loose parts* ini tidak memiliki ruang batasan ketika bermain serta tidak ada aturan baku dalam bermain. *Loose parts* ini bersifat fleksibel tidak terpaku

pada satu tempat khusus namun memiliki keunggulan bisa dipindahkan kesana-kemari.

d. Manfaat *Loose Parts*

Anak diharapkan bermain sesuai dengan ide dari penciptanya. Berbeda dengan *loose parts*, bahan-bahan yang lebih terbuka akan mengundang anak untuk menjadi pencipta atau perancang, dengan design ada pada anak. Ini akan melatih anak menjadi seorang anak yang kreatif dan pemecah masalah (*problem solver*). Untuk lebih jauh Siantajani, (2020) mengemukakan bahwa terdapat empat manfaat utama apabila anak bermain dengan *loose parts*, yaitu:

1) Mengembangkan keterampilan inkuiri.

Rasa ingin tahu adalah hal yang alami muncul dari anak. Rasa ingin tahu ini merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berpikir inkuiri. Kemampuan berpikir inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa dan membuat pertimbangan-pertimbangan, Bermain dengan *loose parts* akan mendorong anak mengembangkan keterampilan inkuiri ini.

2) Mengajarkan anak untuk bertanya.

Pembelajaran yang bersifat terbuka mendorong anak untuk berpikir aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta berani mengajukan pertanyaan. Melalui proses ini, anak belajar menguji ide dan memahami berbagai kemungkinan yang muncul dari aktivitas bermainnya. Peran orang dewasa sebagai fasilitator sangat penting

dalam merespons dan menstimulasi pertanyaan anak melalui pertanyaan lanjutan yang terbuka, sehingga proses belajar anak berlangsung secara lebih bermakna dan berkelanjutan

3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Stimulasi terhadap semua aspek perkembangan anak muncul ketika anak bermain dengan *loose parts*. Salah satu yang paling penting adalah kemampuan memecahkan masalah dan mengambil resiko. selain kemampuan dalam bidang matematika dan sains. Anak juga akan mengembangkan kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari bendabenda yang ia perlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu.

4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Ketika anak bermain dalam suasana yang terbuka maka anak akan mengikuti imajinasi dan minat sehingga permainan segala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan

Adapun manfaat lain dari media *loose parts* yaitu: meningkatkan tingkat kreativitas dan imajinatif anak, meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, anak lebih aktif secara fisik, mendorong kemampuan komunikasi, serta menjadi energi pembaharu bagi anak dalam bermain. *Loose parts* juga menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan dan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif bagi anak saat bermain. *Loose*

parts memiliki sifat terbuka sehingga sangat lentur, mudah diubah, ditambahkan, dimodifikasi, dan lain-lain (Rohmatun et al., 2021).

Sedangkan menurut pendapat Prameswari dan Lestarinigrum, (2020) mengatakan bahwa manfaat adanya penggunaan media *loose parts* anak akan mampu menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. anak-anak sangat membutuhkan sebuah lingkungan sebagai tujuan memanipulasi, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyampaikan gagasan mereka sendiri melalui sebuah permainan. Melalui *loose parts* anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan terdekatnya. Ketika anak bermain menggunakan barang lepasan dan terbuka, anak akan memiliki pemikiran yang mengarah kepada keterampilan berpikir tahapan pemecahan masalah dan bernalar teoritis.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas mengenai manfaat media *loose parts*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari *loose parts* adalah anak akan dilatih kemampuannya untuk memecahkan masalah dan mengambil resiko, anak juga dapat mengembangkan kemampuan fisiknya dapat dilihat saat anak aktif mencari benda-benda yang ia perlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu. *Loose parts* juga merupakan barang-barang yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar sehingga anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan terdekatnya. *Loose parts* juga menjadi sumber belajar yang diperlukan

anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan dan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif bagi anak saat bermain.

e. Kelebihan Media *Loose Parts*

Setiap media yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran pasti masing-masing memiliki kelebihan didalamnya, sama halnya dengan kelebihan media *loose parts*. Kelebihan dari media *loose parts* yaitu terjangkau, mudah didapat, dan dapat meminimalisir sampah. Selain itu, kelebihan lain dari penggunaan media *loose parts* bagi anak usia dini yaitu memberikan kesempatan pada anak untuk bermain banyak hal, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada. Dengan kata lain, kemampuan anak akan bertambah dari yang awalnya hanya meniru berubah menjadi seorang penemu (Sumiati dan Sulaeman 2014).

Kulsum (2022) memaparkan penjelasan ketika orangtua atau guru memiliki keterbatasan media dalam proses pembelajaran, maka dapat diatasi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan rumah. Orang tua atau pendidik dapat berpikir kreatif dengan mengumpulkan bahan-bahan media *loose parts* dari sekitar rumahnya tanpa mengeluarkan biaya.

Dalam pembelajaran menggunakan media *loose parts* ini terdapat kelebihan yang terlihat dengan adanya peningkatan pada kemampuan motorik halus anak usia dini. Kelebihannya antara lain: (1) Media ini mudah untuk dipindahkan sesuai dengan tempat yang diinginkan; (2)

Memudahkan anak dengan hambatan motorik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan dapat memberikan semangat anak dalam proses pembelajarannya (Sundari dan dkk 2022).

2. Jenis-Jenis Media *Loose Parts*

Bahan atau benda-benda media *loose parts* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran berbasis STEAM adalah bahan atau benda lepas bebas yang tidak berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Orang tua dan guru dapat mengumpulkan bahan-bahan media *loose parts* dari manapun tanpa mengeluarkan biaya besar karena media ini bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya.

Menurut Damayanti et al., (2020) media *loose parts* mempunyai tujuh jenis yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh jenis-jenis tersebut adalah:

- 1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam, antara lain: batu, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- 2) Bahan plastik yaitu: barang-barang yang terbuat dari plastik antara lain: sedotan, botol-botol plastik, tutup-tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong dan sebagainya.

- 3) Logam, yaitu barang-barang yang terbuat dari logam, antara lain: kaleng, uang koin, perkakas dapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminum, plat mobil, kunci dan sebagainya.
- 4) Kayu dan bambu, yaitu barang-barang kayu yang sudah tidak digunakan, antara lain: seruling, tongkat, balok, kepingan puzzle dan sebagainya.
- 5) Benang dan kain, yaitu barang-barang yang terbuat dari serat, antara lain: kapas, kain perca, tali, pita, karet dan sebagainya.
- 6) Kaca dan keramik, yaitu barang-barang terbuat dari kaca dan keramik, antara lain: botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin keramik, kaca mata dan sebagainya.
- 7) Bekas kemasan, yaitu barang-barang atau wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain: kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya.

Menurut Casey, (2020) beragam bentuk dari *loose parts* dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dikelompokkan dalam beberapa katagori yaitu:

- 1) Bahan alam, yaitu bahan yang dapat ditemukan di alam. Contohnya: bebatuan, biji-bijian, dedaunan, ranting, potongan kayu, kerang, pasir, air, tanah, dan sebagainya.
- 2) Plastik, yaitu aneka bentuk sedotan, tutup botol, selang, ember, keranjang, baskom, dan sebagainya.

- 3) Benang dan Kain, aneka barang yang terbuat dari serat. Contohnya aneka kain dengan tekstur, benang kapas, kain perca, karet dan kapas.
- 4) Kayu dan Bambu misalnya balok, tongkat, seruling, dan sebagainya.
- 5) Logam seperti koin, kunci, sendok garpu, perkakas dapur, alat pertukangan.
- 6) Kaca dan Keramik, contohnya ubin, botol kaca, cermin, kelereng. Bekas Kemasan seperti wadah yang sudah tidak digunakan contohnya karton telur, tissue roll, kardus, dan sebagainya.

Bahan tersebut dapat dikemas dalam sebuah tempat yang bersekat sesuai kategori dan diletakkan pada tempat yang sesuai, seperti pasir dapat diletakkan di area *outdoor* (Yanti, 2022).

Sedangkan menurut Syafi'I dan Dianah (2021) menyebutkan bahwa ada 7 tipe dari *loose parts* yaitu antara lain: (1) bahan alam, (2) plastik, (3) logam, (4) kayu dan bambu, (5) benang dan kain, (6) kaca dan keramik, (7) bekas kemasan. Dari beberapa jenis tersebut dapat dilihat bahwa jenis-jenis media *loose parts* ada disekitar lingkungan kita sehingga mudah untuk didapatkan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada terdapat tujuh jenis-jenis media *loose parts* yang sangat bervariasi yaitu: bahan alam, plastic, logam, kayu dan bamboo,

benang dan kain, kaca dan keramik serta bekas kemasan. Beberapa komponen tersebut rata-rata terdapat di lingkungan sekitar kita sehingga ketika ingin menggunakan media *loose parts*, bahan atau jenisnya tidak sulit untuk didapatkan.

3. Penggunaan Media *Loose Parts* Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini

Media *loose parts* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan anak usia dini karena bersifat terbuka, fleksibel, dan mudah dimanipulasi oleh anak. Penggunaan media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang menekankan pengalaman langsung. Menurut Siantajani (2021), *loose parts* merupakan bahan-bahan lepas yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, serta digunakan kembali sesuai dengan kreativitas anak. Melalui penggunaan media ini, anak bebas mengeksplorasi berbagai benda di sekitarnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Dalam kegiatan pembelajaran, media *loose parts* dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik halus, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan kreativitas. Anak dapat menggunakan berbagai bahan seperti batu, daun, biji-bijian, tutup botol, stik kayu, maupun bahan bekas lainnya untuk menyusun pola,

membuat kolase, menghitung benda, serta menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide dan imajinasinya. Menurut Fransiska dan Yenita (2021), penggunaan media *loose parts* membantu anak lebih mengenal lingkungan sekitarnya karena bahan yang digunakan berasal dari benda nyata yang dekat dengan kehidupan anak. Selain itu, kegiatan bermain menggunakan *loose parts* juga dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan memecahkan masalah sederhana.

Media *loose parts* juga sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics*) karena mendorong anak untuk aktif bereksplorasi, bereksperimen, dan menemukan pengetahuan melalui bermain. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan berbagai bahan *loose parts* dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya tanpa aturan yang mengikat. (Setianingsih dan Handayani 2022) menyatakan bahwa media *loose parts* dapat digunakan untuk mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, kemampuan sains, bahasa, seni, dan logika matematika. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

4. Perkembangan Motorik Halus

a. Pengertian Motorik Halus

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian sejak lahir hingga usia enam tahun. Salah satu tujuan (PAUD) untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan adalah fisik-motorik yang dibagi menjadi 2, yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Motorik halus adalah kegiatan dan atau aktivitas manusia yang tidak banyak memerlukan tenaga yang besar. Kadang juga diartikan dengan kegiatan atau aktivitas manusia yang memerlukan intensitas sedikit atau ringan pengerjaannya. Contohnya seperti menulis, menyanyikan, menganyam, menyanyi, membaca, atau belajar. Sedangkan motorik kasar adalah kegiatan dan atau aktivitas manusia yang memerlukan tenaga lebih besar. Kadang juga diartikan sebagai kegiatan atau aktifitas fisik manusia dalam intensitas yang banyak atau padat, Contohnya lari, sepak bola, basket, voli, renang, montir kendaraan, buruh bangunan, mencangkul, dan pekerjaan berat lainnya (Muliawan 2022).

Sedangkan pengertian motorik halus menurut Primayana (2020) merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu seperti menggerakkan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan dan melakukannya dengan gerakan pada otot kecil. Oleh karena itu, gerakan motorik halus ini tidak banyak membutuhkan tenaga yang

besar namun gerakan motorik halus ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak, maka dapat membuat anak semakin berkreasi.

b. Indikator Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek perkembangan motorik halus telah ditetapkan indikatornya pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yang disesuaikan dengan tingkat usia anak Indonesia (2014). Pada anak usia 5-6 tahun anak mulai belajar memecahkan suatu permasalahan yang disebutkan dalam indikator pencapaian yaitu:

- 1) Menggambar sesuai gagasannya
- 2) Meniru bentuk
- 3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
- 4) Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
- 5) Menggunting sesuai dengan pola
- 6) Menempel gambar dengan tepat
- 7) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Nurani (2019) berpendapat mengenai indikator perkembangan motorik halus anak usia lima sampai enam tahun, meliputi:

- 1) Adanya peningkatan perkembangan otot yang kecil koordinasi antara mata dan tangan yang berkembang dengan baik
- 2) Peningkatan dalam penguasaan motorik halus dapat menggunakan palu, pensil, gunting, dll
- 3) Dapat menjiplak gambar geometris
- 4) Memotong pada garis
- 5) Mencetak beberapa surat
- 6) Dapat bermain pasta dan lem
- 7) Pekerjaan keterampilan tangan yang semakin baik

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun meliputi adanya peningkatan perkembangan otot kecil serta koordinasi mata dan tangannya berkembang dengan baik sehingga ia mampu melakukan tugas-tugas untuk diri sendiri seperti memasang pakaiannya bahkan mampu melakukan kegiatankegiatan lain salah satunya seperti menggunakan alat tulis dengan benar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus Anak Usia Dini

Menurut Sukamti (2018) ada beberapa faktor dan kondisi yang memiliki dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik, yaitu:

- 1) Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempunyai pengaruh yang menonjol terhadap laju perkembangan motorik.
- 2) Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- 3) Seandainya tidak ada gangguan lingkungan, maka kesehatan dan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik.
- 4) Anak yang IQ tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQ-nya normal atau di bawah normal.
- 5) Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- 6) Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- 7) Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan pelatihan ketimbang anak karena perbedaan bawaan.

Perkembangan motorik halus seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, baik faktor internal maupun faktor

eksternal. Faktor-faktor tersebut meliputi: kondisi pra kelahiran, faktor genetik, kondisi lingkungan, kesehatan dan gizi anak paca kelahiran, *Intelengence Question (IQ)*, stimulasi yang tepat, pola asuh serta cacat fisik (Nurlaili 2019).

d. Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Fatmawati (2020) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa tahapan perkembangan motorik halus anak yang dibagi menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Secara umum Menunjukkan kemampuan ketelitian dan dapat mengontrol, serta melakukan sedikit kesalahan.
- 2) Secara khusus
 - a) Dapat mengurus diri sendiri antara lain; makan, berpakaian, mandi dan menyisir rambut, mencuci tangan dan dapat mengikat tali sepatu sendiri.
 - b) Dapat membuat bentuk dengan menggunakan tanah liat plastisin seperti kue dan cacing.
 - c) Meniru membuat garis tegak, datar dan lingkaran
 - d) Meniru melipat garis sederhana
 - e) Menggambar orang terdiri dari dua bagian (badan dan kepala)
 - f) Meniru melipat kertas sederhana

g) Belajar menggunting

h) Menyusun menara kubus

e. Prinsip Dalam Pengembangan Motorik Halus

Sukamti (2018) berpendapat bahwa prinsip-prinsip dalam perkembangan motorik antara lain:

Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf. Perkembangan bentuk kegiatan motorik yang berbeda sejalan dengan perkembangan daerah (area) sistem syaraf yang berbeda. Karena perkembangan pusat syaraf yang lebih rendah, yang bertempat dalam urat tulang syaraf belakang, pada waktu lahir berkembangnya lebih baik ketimbang pusat syaraf yang lebih tinggi yang berada dalam otak, maka gerak refleks pada waktu lahir lebih baik dikembangkan dengan sengaja ketimbang dibiarkan berkembang sendiri.

- 1) Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang. Sebelum sistem syaraf dan otot berkembang dengan baik, upaya untuk mengajarkan gerakan terampil bagi anak akan sia-sia. Sama juga halnya apabila upaya tersebut diprakasai oleh anak sendiri. Pelatihan seperti ini mungkin menghasilkan beberapa keuntungan sementara, tetapi dalam jangka panjang pengaruhnya tidak akan berarti atau nihil.
- 2) Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan. Perkembangan motorik dapat diramalkan ditunjukkan dengan bukti

bahwa usia ketika anak mulai berjalan konsisten dengan laju perkembangan keseluruhannya. Misalnya anak yang duduknya lebih awal akan berjalan lebih awal ketimbang anak yang duduknya terlambat. Karena laju perkembangan yang konsisten itu, maka dengan tingkat ketepatan yang wajar dimungkinkan untuk memperkirakan kapan seorang anak akan mulai berjalan atas dasar laju perkembangan koordinasi motorik lainnya.

- 3) Dimungkinkan menentukan norma perkembangan motorik. Karena awal perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan, berdasarkan umur rata-rata dimungkinkan untuk menentukan norma untuk bentuk kegiatan motorik lainnya. Norma tersebut dapat digunakan sebagai petunjuk yang memungkinkan orang tua dan orang lain untuk mengetahui apa yang dapat diharapkan dan pada umur berapa hal itu dapat diharapkan dari anak. Petunjuk tersebut dapat juga digunakan untuk menilai norma perkembangan anak.
- 4) Perbedaan individu dalam laju perkembangan motorik. Meskipun dalam aspek yang lebih luas perkembangan motorik mengikuti pola yang serupa untuk semua orang, dalam rincian pola tersebut terjadi perbedaan individu. Hal ini mempengaruhi umur pada waktu perbedaan individu tersebut mencapai tahap yang berbeda. Sebagian kondisi tersebut mempercepat laju perkembangan motorik, sedangkan sebagian lain memperlambatnya.

f. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Yuliani Nurani Sujiono dalam Fauziddin (2018) yang menegaskan bahwa fungsi pengembangan motorik halus di Taman Kanak-kanak adalah sebagai alat untuk:

- 1) Melatih ketelitian dan kerapian
- 2) Mengembangkan fantasi dan kreativitas.
- 3) Memupuk pengamatan, pendengaran dan daya piker
- 4) Melatih motorik halus anak
- 5) Mengembangkan imajinasi anak
- 6) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui ciptaannya dengan menggunakan teknik yang telah dikuasai
- 7) Melatih kerjasama dan tenggang rasa dengan teman.

g. Kaitan Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

Penggunaan media *loose parts* memiliki hubungan yang kuat dengan perkembangan motorik halus anak usia dini karena media ini menyediakan kesempatan bagi anak untuk melakukan berbagai aktivitas manipulatif yang menstimulasi otot-otot kecil tangan dan jari. Teori *Loose Parts* yang dikemukakan oleh Nicholson (1971) menyatakan bahwa kreativitas anak muncul ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan yang kaya akan material yang dapat dimanipulasi secara bebas. Bahan-bahan seperti tutup botol, stik es krim, manik-manik, kerikil, dan benda daur ulang lainnya memungkinkan anak untuk

menyusun, memindahkan, mengelompokkan, dan membangun bentuk sesuai imajinasi mereka. Aktivitas-aktivitas tersebut secara langsung menstimulasi koordinasi tangan-mata, kekuatan otot jari, ketelitian, serta kemampuan kontrol gerak halus yang merupakan bagian penting dalam perkembangan motorik halus anak.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan ini menjadi salah satu acuan penting bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian, karena melalui penelitian terdahulu peneliti dapat memperkaya landasan teori, memperjelas arah penelitian, dan mengidentifikasi celah penelitian yang belum banyak dikaji. Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini meliputi lima penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *loose parts* dan perkembangan motorik halus anak usia dini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Judul dan Nama Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Penggunaan media <i>loose parts</i> terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B. Febriyanti, Sari & Ahmad (2023)	Media <i>loose parts</i> meningkatkan kemampuan motorik halus, terutama koordinasi mata-tangan, kekuatan otot jari, dan ketangkasan memanipulasi benda kecil.	Sama-sama menggunakan <i>loose parts</i> sebagai media dan motorik halus sebagai variabel yang dikaji.	Penelitian ini menggunakan kombinasi berbagai material <i>loose parts</i> dan dilaksanakan di RA Tunas Bengkuring Samarinda.
2.	Penggunaan <i>loose parts</i>	Penggunaan <i>loose parts</i>	Sama-sama menggunakan	Lismayani juga berfokus

	untuk meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak usia 5-6 tahun. Lismayani. (2023)	meningkatkan fleksibilitas jari, koordinasi mata-tangan, dan kreativitas anak.	<i>loose parts</i> dan subjek anak usia 5–6 tahun, serta mengkaji motorik halus.	pada kreativitas, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada perkembangan motorik halus.
3.	Pengaruh media <i>loose parts</i> terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Fatmawati ddk. (2023)	<i>Loose parts</i> meningkatkan kemampuan manipulatif, ketelitian, ketangkasan jari, kemampuan mencubit, dan koordinasi gerak halus anak.	Sama-sama mengkaji pengaruh <i>loose parts</i> terhadap motorik halus melalui aktivitas manipulatif.	Penelitian ini menggunakan kombinasi bahan <i>loose parts</i> dan dilaksanakan pada anak kelompok B di RA Tunas Bengkuring Samarinda.
4.	Pengaruh kegiatan bermain berbasis media <i>loose part</i> terhadap kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Usman (2024)	Terdapat peningkatan koordinasi mata-tangan, kekuatan dan kelenturan jari, kemampuan mencubit dan menggenggam, serta ketepatan memanipulasi benda kecil.	Sama-sama menggunakan <i>loose parts</i> , anak usia 5–6 tahun, dan perkembangan motorik halus sebagai fokus penelitian.	Penelitian ini menggunakan <i>desain One Group Pretest-Posttest</i> dengan subjek 30 anak di RA Tunas Bengkuring Samarinda.
5.	Penggunaan media <i>loose parts</i> dalam pembelajaran anak usia dini terhadap motorik halus dan kemampuan	Anak yang menggunakan <i>loose parts</i> menunjukkan perkembangan motorik halus dan eksplorasi yang lebih baik	Sama-sama menggunakan <i>loose parts</i> untuk mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini.	Penelitian Rohmatun juga menekankan kemampuan eksplorasi, sedangkan penelitian ini secara khusus

	eksplorasi anak. Rohmatun dkk. (2021)	dibandingkan pembelajaran konvensional.		mengukur perkembangan motorik halus.
--	---	---	--	--

Sumber: Penelitian terdahulu diolah peneliti 2026

Adapun uraian penelitian yang relevan dengan penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti (2023) berfokus pada pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di salah satu lembaga PAUD. Dalam penelitian tersebut, Febriyanti menerapkan berbagai macam bahan *loose parts* seperti tutup botol, manik-manik, stik es krim, kerikil kecil, dan bahan-bahan daur ulang lainnya yang dapat dimanipulasi oleh anak. Anak-anak diberikan kesempatan melakukan aktivitas meronce, menyusun pola, mengelompokkan benda berdasarkan warna dan ukuran, serta membangun bentuk sederhana. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan motorik halus anak, terutama dalam hal koordinasi tangan-mata, kekuatan otot jari, dan ketangkasan dalam memegang dan memanipulasi benda kecil. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena memiliki kesamaan variabel, yaitu *loose parts* sebagai media pembelajaran dan motorik halus sebagai aspek perkembangan yang diukur. Selain itu, penelitian Febriyanti menjadi landasan empiris bahwa media *loose parts* memiliki efektivitas tinggi dalam menstimulasi keterampilan manipulatif anak, sehingga memperkuat dasar teori dan arah penelitian Anda.

2. Penelitian Lismayani (2023) meneliti bagaimana penggunaan *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas sekaligus motorik halus anak usia 5–6 tahun. Dalam penelitian tersebut, berbagai jenis *loose parts* digunakan, seperti batu kecil, daun kering, kerang, ranting, kardus bekas, dan tutup botol. Anak diberikan ruang bebas untuk berkreasi, membentuk pola, membuat susunan, menciptakan bangunan, serta mengembangkan imajinasi mereka melalui manipulasi benda-benda tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *loose parts* memperlihatkan kemampuan jari yang lebih fleksibel, koordinasi tangan-mata yang lebih baik, dan peningkatan kreativitas yang terlihat dari hasil karya mereka. Penelitian ini relevan karena menguatkan konsep bahwa *loose parts* memberikan stimulasi yang menyentuh dua aspek perkembangan sekaligus, salah satunya motorik halus yang menjadi fokus dalam penelitian Anda. Kesamaan usia subjek penelitian juga menjadikan penelitian Lismayani sebagai rujukan yang kuat untuk melihat efektivitas *loose parts* pada anak usia 5–6 tahun.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Patmawati dan dkk (2023) memusatkan perhatian pada pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Dalam penelitian ini, anak diberikan berbagai macam bahan *loose parts* seperti tutup botol warna-warni, stik es krim, sedotan, batu kecil, dan benda daur ulang lainnya. Anak diminta menyusun, merancang bentuk, menumpuk, serta membongkar struktur yang mereka buat secara bebas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan manipulatif anak secara signifikan, terlihat dari meningkatnya ketelitian, ketangkasan jari, kemampuan mencubit, dan koordinasi gerak halus saat anak memanipulasi benda. Penelitian ini relevan karena menunjukkan bagaimana kegiatan eksplorasi bebas menggunakan *loose parts* dapat memberikan dampak langsung pada keterampilan motorik halus. Selain itu, penelitian tersebut menegaskan bahwa media yang tidak terstruktur sangat mendukung perkembangan neuro-motorik anak, sehingga mendukung asumsi penelitian anda mengenai efektivitas penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran.

4. Penelitian Usman (2023) melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh kegiatan bermain berbasis media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun dengan menggunakan metode eksperimen. Perlakuan yang diberikan berupa kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis bahan *loose parts*, seperti tutup botol, stik es krim, manik-manik, sedotan, dan benda-benda daur ulang lainnya, melalui aktivitas menyusun, meronce, mengelompokkan, serta membangun berbagai bentuk sederhana sesuai dengan imajinasi anak. Kegiatan tersebut dirancang untuk melibatkan gerakan manipulatif tangan dan jari secara intensif sehingga mampu menstimulasi otot-otot kecil anak secara optimal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan motorik halus anak setelah diberikan perlakuan, yang terlihat pada aspek

koordinasi gerak halus antara mata dan tangan, kekuatan dan kelenturan jari, kemampuan mencubit dan menggenggam, serta ketepatan dalam memanipulasi benda-benda berukuran kecil. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan kemandirian dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas manipulatif. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan fokus pada penggunaan media *loose parts* sebagai variabel bebas dan perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun sebagai variabel terikat, sehingga memperkuat asumsi bahwa media *loose parts* merupakan sarana pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini melalui aktivitas bermain yang bermakna.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmatun dan dkk (2021) bertujuan untuk mengkaji penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini serta dampaknya terhadap perkembangan motorik halus dan kemampuan eksplorasi anak. Penelitian ini menitik beratkan pada penerapan kegiatan bermain berbasis *loose parts* yang bersifat terbuka dan fleksibel, di mana anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai bahan seperti batu kecil, daun, ranting, tutup botol, kardus bekas, dan bahan daur ulang lainnya melalui aktivitas menyusun, menggabungkan, memindahkan, serta memodifikasi bahan sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts* mengalami perkembangan motorik halus yang lebih baik dibandingkan

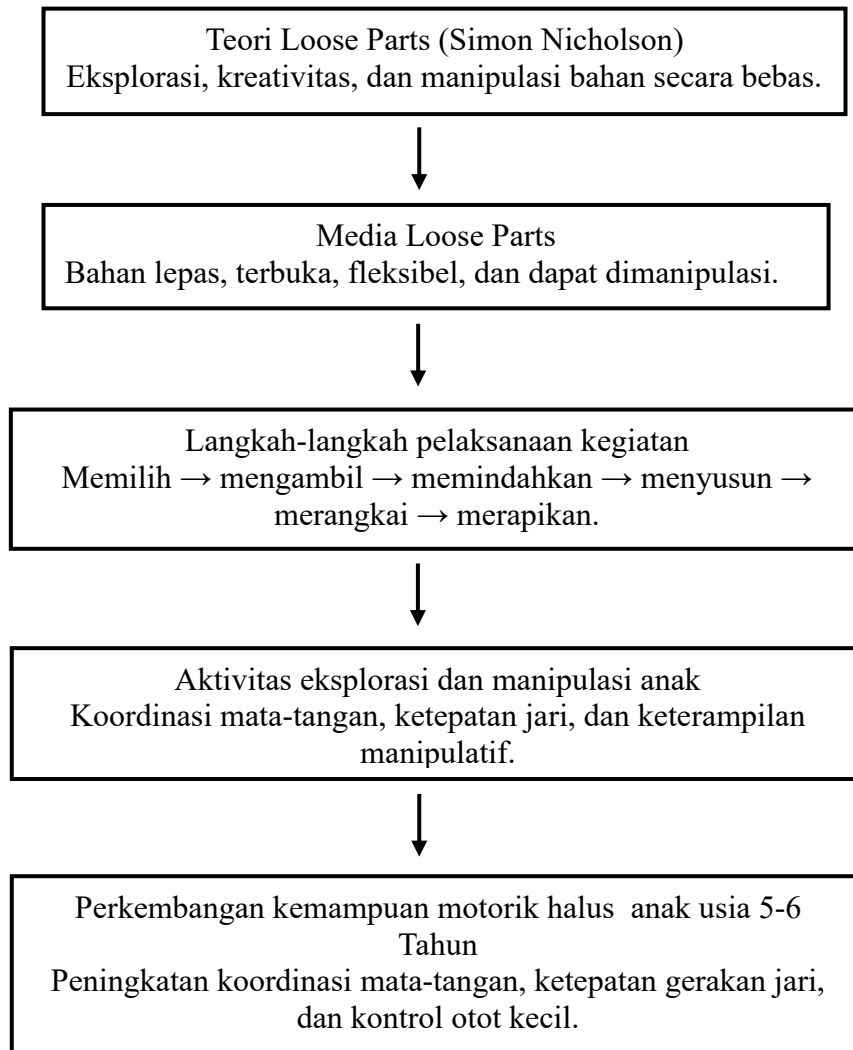
dengan anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional, yang terlihat dari meningkatnya kemampuan koordinasi tangan dan mata, ketelitian dalam menyusun dan menempel, serta keterampilan manipulatif dalam mengolah berbagai bahan. Selain itu, kemampuan eksplorasi anak juga mengalami peningkatan, yang ditandai dengan keberanian mencoba berbagai kemungkinan, keaktifan dalam bereksperimen, serta munculnya ide-ide kreatif selama proses bermain. Penelitian ini relevan karena menegaskan bahwa media *loose parts* tidak hanya berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus, tetapi juga memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi anak untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga memperkuat dasar pemikiran bahwa media *loose parts* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan motorik halus anak usia dini secara optimal.

C. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis dalam penelitian ini disusun berdasarkan konsep pembelajaran berbasis bermain yang menekankan pentingnya penggunaan media yang memungkinkan anak bereksplorasi secara aktif. Landasan utama penelitian ini mengacu pada Teori *Loose Parts* yang dikemukakan oleh Simon Nicholson, yang menyatakan bahwa lingkungan yang menyediakan berbagai bahan lepas (*loose parts*) dapat meningkatkan kreativitas, eksplorasi, dan kemampuan anak dalam memanipulasi objek. Penerapan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, menggabungkan, menyusun, serta bereksperimen dengan berbagai

bahan sesuai ide dan imajinasi mereka. Proses tersebut dilaksanakan melalui langkah-langkah kegiatan yang terstruktur sehingga mendorong munculnya aktivitas eksplorasi dan manipulasi secara optimal. Melalui aktivitas tersebut, anak memperoleh stimulasi yang berkesinambungan terhadap perkembangan kemampuan motorik halus, khususnya pada anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap penting dalam koordinasi gerakan tangan dan jari. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka teoritis penelitian ini menggambarkan hubungan antara Teori *Loose Parts*, media *loose parts*, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan, aktivitas eksplorasi dan manipulasi anak, hingga dampaknya terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun, sebagaimana disajikan pada bagan berikut.

Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis



Penelitian ini berlandaskan pada Teori *Loose Parts* yang dikemukakan oleh Simon Nicholson, yang menyatakan bahwa lingkungan yang menyediakan berbagai bahan lepas yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, diubah, dan dimanipulasi akan meningkatkan kreativitas, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain dan belajar. Teori ini menekankan bahwa semakin banyak variasi bahan yang tersedia di lingkungan anak, semakin besar peluang anak untuk melakukan eksplorasi,

eksperimen, dan penciptaan bentuk-bentuk baru sesuai dengan ide serta imajinasi mereka. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penyediaan bahan *loose parts* memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (*hands-on experience*), sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan landasan tersebut, media *loose parts* dipahami sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai benda lepas yang tidak memiliki fungsi tunggal, seperti kancing, tutup botol, stik es krim, batu kecil, kerikil, pom-pom, sedotan, potongan kayu, dan bahan lainnya yang aman bagi anak. Media ini bersifat terbuka (*open-ended*), sehingga dapat digunakan dalam berbagai cara sesuai kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, mengelompokkan, menyusun, menumpuk, merangkai, serta mengombinasikan berbagai bahan menjadi bentuk atau karya tertentu. Kegiatan tersebut tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan, ketelitian, konsentrasi, serta kontrol gerakan jari.

Agar penggunaan media *loose parts* berjalan secara optimal dan terarah, diperlukan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan yang sistematis. Kegiatan diawali dengan tahap pengenalan bahan agar anak memahami karakteristik dan cara penggunaan yang aman, kemudian dilanjutkan dengan tahap pemilihan dan pengelompokan bahan sesuai bentuk, warna, atau ukuran. Selanjutnya anak melakukan manipulasi dasar seperti memegang, memindahkan, dan menata bahan, kemudian menggabungkan berbagai jenis

bahan untuk membentuk pola atau struktur tertentu. Tahap berikutnya adalah perangkaian dan penghubungan bahan hingga menghasilkan suatu karya, diakhiri dengan penyelesaian serta evaluasi sederhana terhadap hasil yang dibuat. Tahapan ini memberikan pengalaman belajar yang bertahap sekaligus mendorong anak untuk aktif, mandiri, dan percaya diri dalam berkarya.

Melalui rangkaian kegiatan tersebut, anak akan terlibat dalam aktivitas eksplorasi dan manipulasi secara intensif. Aktivitas eksplorasi terlihat ketika anak mencoba berbagai kemungkinan penggunaan bahan, bereksperimen dengan bentuk, serta menemukan cara baru dalam menyusun objek. Sementara itu, aktivitas manipulasi melibatkan gerakan fisik seperti mengambil, menjepit, memutar, menekan, menumpuk, menghubungkan, dan merangkai benda-benda kecil. Aktivitas ini menuntut koordinasi yang baik antara penglihatan dan gerakan tangan serta penggunaan otot-otot kecil pada jari secara berulang. Pengalaman manipulatif yang berulang dan bervariasi sangat penting untuk melatih ketepatan gerakan, kekuatan genggam, serta kelenturan jari anak.

Rangkaian proses tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Pada usia ini, anak berada pada tahap perkembangan yang memerlukan stimulasi optimal untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan, kontrol gerakan jari, serta kesiapan melakukan aktivitas yang lebih kompleks seperti menggambar, menggunting, dan menulis. Penggunaan media *loose parts* melalui kegiatan yang terstruktur memberikan kesempatan latihan yang menyenangkan

sekaligus bermakna, sehingga perkembangan motorik halus anak dapat berlangsung secara alami melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, kerangka teoritis penelitian ini menunjukkan hubungan yang sistematis, yaitu Teori *Loose Parts* sebagai dasar konseptual, media *loose parts* sebagai sarana pembelajaran, langkah-langkah pelaksanaan kegiatan sebagai proses, aktivitas eksplorasi dan manipulasi sebagai bentuk keterlibatan anak, dan perkembangan motorik halus sebagai hasil yang diharapkan pada anak usia 5–6 tahun.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini 5–6 tahun.
2. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini 5–6 tahun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur perubahan kemampuan motorik halus anak secara objektif melalui data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan pengukuran (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan bentuk *one group pretest–posttest design*. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *loose parts*, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan perkembangan motorik halus anak setelah perlakuan diberikan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Pre-Experimental
One Group Pretest-Posttest

Keterangan :

O₁ : Pretest (sebelum perlakuan)

X : Perlakuan (kegiatan *loose parts*)

O₂ : Posttest (setelah perlakuan)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di RA Tunas Bengkuring TK B. RA Tunas Bengkuring terletak di Perum Bengkuring, Jl. Slada 6 Blok C No. 53, Kelurahan Sempaja Timur, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, Kalimantan Timur

2. Waktu Penelitian

Rentang waktu pelaksanaan penelitian lakukan selama 1 minggu pada tanggal 20-24 April 2026. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan pada Kelas B usia 5-6 tahun.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5–6 tahun yang terdaftar dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di RA Tunas Bengkuring pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi tersebut mencakup seluruh peserta didik pada kelompok usia B, yaitu kelompok yang menjadi sasaran utama penelitian karena sesuai dengan fokus perkembangan motorik halus pada usia tersebut.

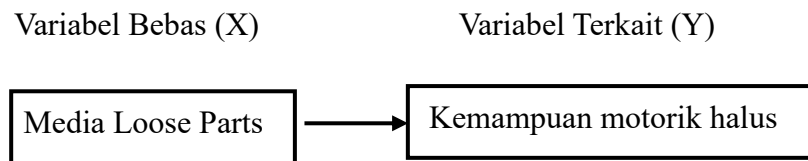
Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Purposive Sampling, maka populasi ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu, yaitu anak-anak yang berada pada rentang usia yang ditentukan, terdaftar pada lembaga yang menjadi lokasi penelitian, serta mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Dengan demikian, populasi penelitian mencerminkan keseluruhan peserta didik yang memenuhi kriteria relevan untuk diteliti sebelum peneliti menentukan sampel yang dipilih secara sengaja sesuai kebutuhan penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2021). Menurut hubungan antara satu variabel dengan yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas) dan Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel bebas merupakan variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *loose parts*. Variabel terikat adalah variabel yang memberikan reaksi atau respon jika dihubungkan dengan variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan motorik halus.



Gambar 3. 2 Variabel Independen dan Dependen

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama melakukan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Menurut (Martono 2016) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengambilan data ini sangat penting dilakukan dalam penelitian karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrument penelitian, diolah dan analisis agar hasilnya dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan dalam penelitian. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi, yakni pengamatan langsung proses belajar mengajar yang terjadi dikelas. Pengamat dapat mengobservasi siswa terkait proses belajar mengajar, aktivitas, dan interaksinya. Observasi dapat dilakukan menggunakan daftar centang (*checklist*) ataupun catatan terbuka tentang KBM Ridwan (2016). Dalam perencanaan penelitian, guru harus merencanakan kegiatan observasi. Observasi bisa dilakukan oleh guru sendiri maupun oleh guru yang lain yang pengamatannya ditekankan pada

proses belajar dan tindakan. Mu'alimin dan Hari (2014). Lembar observasi yang di gunakan berupa pengamatan, dengan memberi ceklis, instrumen observasi rating scale dengan jujur berdasarkan pengamatan dengan pedoman skala perkembangan anak yaitu: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB). Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan anak saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun format observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Format Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menggambar sesuai gagasan sendiri dengan koordinasi tangan dan mata yang baik				
2	Anak mampu menebalkan garis putus-putus dengan rapi				
3	Anak mampu meniru berbagai bentuk sederhana menggunakan alat tulis				
4	Anak mampu membuka dan menutup tutup botol atau wadah kecil menggunakan jari				
5	Anak mampu meronce benda kecil untuk melatih kelenturan jari tangan				
6	Anak mampu menyusun balok atau benda kecil dengan koordinasi tangan yang baik				
7	Anak mampu melakukan aktivitas melipat, meremas, atau membentuk benda menggunakan koordinasi otot-otot kecil tangan				

8	Anak mampu memegang pensil dengan posisi tiga jari (tripod grasp) dengan benar				
9	Anak mampu menggerakkan jari-jari tangan saat menggambar dan mewarnai				
10	Anak mampu menggunakan alat makan (sendok dan garpu) secara mandiri dan benar				
11	Anak mampu menggunakan lem, krayon, atau gunting dengan kontrol tangan yang baik				
12	Anak mampu menggunting kertas mengikuti garis lurus dengan koordinasi tangan yang baik				
13	Anak mampu menggunting mengikuti pola lengkung atau zig-zag sederhana				
14	Anak mampu menempel gambar atau benda kecil dengan tepat pada tempatnya				
15	Anak mampu mewarnai gambar tanpa keluar dari garis sederhana				

2. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari responden. Instrumen ini digunakan untuk menggali persepsi, pengalaman, maupun penilaian responden terhadap suatu fenomena yang diteliti. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab sesuai kondisi yang sebenarnya. Arikunto (2018) menambahkan bahwa angket dapat berupa angket tertutup, terbuka, maupun kombinasi keduanya, dan penggunaannya perlu melalui uji validitas serta reliabilitas agar hasil yang

diperoleh akurat. Dalam penelitian pendidikan, angket biasanya menggunakan skala penilaian seperti rating scale atau skala Likert untuk mengukur aspek-aspek yang tidak dapat diamati secara langsung melalui observasi.

Pada penelitian tindakan atau penelitian kelas, angket juga digunakan untuk mengetahui penilaian guru atau orang tua mengenai kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Selain angket, penilaian juga dapat dilakukan menggunakan checklist, yaitu instrumen yang berisi daftar indikator yang diberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang diamati. Sudjana (2014) menjelaskan bahwa checklist memudahkan pengamat dalam memberikan penilaian secara cepat dan objektif karena setiap pernyataan tinggal ditandai sesuai kenyataan di lapangan. Dalam penelitian perkembangan anak, checklist sering dipadukan dengan sekala penelitian sehingga setiap indikator diberi kategori penilaian. Skala yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas kategori Sangat Tertarik (ST), Tertarik (T), Kurang Tertarik (KT), dan Tidak Tertarik (TT), yang berfungsi untuk menilai penggunaan media *loose parts* pada kegiatan bermain atau pembelajaran anak.

Tabel 3. 2 Angket Penilaian Penggunaan Media *Loose Parts*

No	Pernyataan	Nilai			
		TT	KT	T	ST
1	Penggunaan bahan alam				
2	Penggunaan bahan plastik				
3	Penggunaan bahan logam				
4	Penggunaan bahan kayu dan bambu				
5	Penggunaan bahan benang dan kain				
6	Penggunaan bahan bekas				

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan produk dari validasi. Menurut Riduwan dan Sunarto (2014) berpendapat bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam mengukur validitas perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Uji validitas dimaksudkan guna mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya, apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar telah dapat mengukur apa yang perlu diukur. Rumus yang digunakan pada uji validitas yaitu rumus *pearson product moment correlation* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3. 3 Rumus Uji Validitas Instrumen
(Korelasi Product Moment)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi item dengan total

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah responden

2. Uji Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya juga dapat diandalkan. Riduwan dan Sunarto (2014) berpendapat bahwa reliabilitas merupakan sesuatu instrumen dapat percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dianggap baik. Adapun penelitian ini menggunakan bantuan uji SPSS versi 25 for windows. Reliabilitas menunjuk pada sebuah konsistensi hasil jika pengukuran diulang dua kali atau lebih, baik oleh orang yang sama maupun orang yang berbeda Martono (2016). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Untuk rumus nya sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Gambar 3. 4 Rumus Uji Reliabilitas Instrumen
(*Cronbach's Alpha*).

Keterangan:

α = koefisien reliabilitas

k = jumlah butir pernyataan

S_i^2 = varians skor tiap item

S_t^2 = varians total

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk melakukan uji-t populasi harus berdistribusi normal. Menurut (Sugiyono, 2013) analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 25 for windows. Data dapat dikatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $> 0,05$.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik. Kesamaan dua rata-rata yang

bertujuan untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dari metode yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, maka pengujian hipotesis tersebut digunakan uji t. *Paired t Test*. Menurut (Sugiyono, 2019) dijelaskan rumus yang digunakan:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Gambar 3. 5 Rumus Uji Hipotesis Menggunakan *Paired t-Test*

Keterangan:

$\overline{X}_1$ = Rata – rata sampel sebelum perlakuan

$\overline{X}_2$ = Rata – rata sampel setelah perlakuan

S_1 = Simpangan baku sebelum perlakuan

S_2 = Simpangan baku setelah perlakuan

N_1 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

N_1 = Jumlah sampel setelah perlakuan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Tunas Bengkuring Samarinda yang beralamat di Perumahan Bengkuring, Jalan Slada 6 Blok C No. 53, Kelurahan Sempaja Timur, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. RA Tunas Bengkuring merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak usia dini dengan tujuan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun yang berada pada kelompok B. Pemilihan kelompok tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan motorik halus yang memerlukan stimulasi secara optimal melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

RA Tunas Bengkuring memiliki lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak usia dini. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas, alat permainan edukatif, media pembelajaran, serta area bermain yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan eksplorasi dan kreativitas anak. Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* dilaksanakan di dalam kelas dengan memanfaatkan berbagai bahan alam dan bahan daur ulang yang aman digunakan oleh anak.

Pemilihan RA Tunas Bengkuring sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun masih perlu ditingkatkan serta media *loose parts* belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, lembaga ini dipandang sesuai untuk menjadi lokasi penelitian mengenai pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun.

B. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah alat ukur yang dianggap valid apabila tingkat ketelitian dan ketepatan pengukuran dapat diandalkan dan dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukur (kuesioner) mengukur apa yang diinginkan (Sugiyono, 2018). Syarat kevaliditas suatu item adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan ($\alpha=0,05$) maka instrumen itu dianggap valid dan jika $r_{hitung} = r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan nilai r_{tabel} . Nilai r_{tabel} 0.361, didapat dari jumlah responden 30 dengan signifikan 0,05 (*two tail*) maka didapat r_{tabel} 0,361.

Table 4. 1

Uji Validitas *Pretest*

Pertanyaan	Nilai R_{hitung}	Nilai R_{tabel}	Ket
BUTIR 1	0,671	0,361	Valid
BUTIR 2	0,730	0,361	Valid
BUTIR 3	0,671	0,361	Valid

BUTIR 4	0,655	0,361	Valid
BUTIR 5	0,788	0,361	Valid
BUTIR 6	0,750	0,361	Valid
BUTIR 7	0,768	0,361	Valid
BUTIR 8	0,555	0,361	Valid
BUTIR 9	0,804	0,361	Valid
BUTIR 10	0,730	0,361	Valid
BUTIR 11	0,656	0,361	Valid
BUTIR 12	0,696	0,361	Valid
BUTIR 13	0,552	0,361	Valid
BUTIR 14	0,591	0,361	Valid
BUTIR 15	0,548	0,361	Valid

Sumber: diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan 4.1 menunjukan bahwa *Pretest* dikatakan valid semua item pertanyaan dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Berikut tabel 4.2 menjelaskan hasil uji validitas *Posttest*.

Table 4. 2

Uji Validitas *Posttest*

Pertanyaan	Nilai R_{hitung}	Nilai R_{tabel}	Ket
BUTIR 1	0,670	0,361	Valid
BUTIR 2	0,722	0,361	Valid
BUTIR 3	0,660	0,361	Valid
BUTIR 4	0,654	0,361	Valid
BUTIR 5	0,598	0,361	Valid
BUTIR 6	0,713	0,361	Valid
BUTIR 7	0,724	0,361	Valid
BUTIR 8	0,573	0,361	Valid
BUTIR 9	0,766	0,361	Valid

BUTIR 10	0,649	0,361	Valid
BUTIR 11	0,600	0,361	Valid
BUTIR 12	0,599	0,361	Valid
BUTIR 13	0,677	0,361	Valid
BUTIR 14	0,637	0,361	Valid
BUTIR 15	0,799	0,361	Valid

Sumber: diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan 4.2 menunjukan bahwa *Posttest* dikatakan valid semua item pertanyaan dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada sebuah konsistensi hasil jika pengukuran diulang dua kali atau lebih, baik oleh orang yang sama maupun orang yang berbeda Martono (2016). Dalam penelitian ini , uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Berikut tabel 4.3 menjelaskan hasil uji reliabilitas:

Table 4. 3

Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria	Hasil
1	Pretest	0,911	0,50	Reliabel
2	Posttest	0,917	0,50	Reliabel

Sumber: diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* kedua variabel $> 0,50$ dengan demikian disimpulkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel.

c. Uji Normalitas

Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 25 for windows. Data dapat dikatakan berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $> 0,05$. Berikut tabel 4.4 menjelaskan hasil uji normalitas:

Table 4. 4

Hasil Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.983	30	.899
Posttest	.973	30	.617

Sumber: diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *shapiro-wilk* dari tabel di atas dapat dilihat hasil uji normalitas *Pretest* adalah 0,899. Adapun hasil uji normalitas *Posttest* adalah 0,617. Berdasarkan kriteria pada uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *Pretest* dan *Posttest* > 0.05 . Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai tes motorik halus anak yang dilakukan oleh siswa berdistribusi normal.

d. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas, maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t, untuk menguji kebermaknaan kelompok tersebut. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik. Kesamaan dua rata-rata yang bertujuan untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dari metode

yang menggunakan *pre-test* dan *post-test one group design*, maka pengujian hipotesis tersebut digunakan uji t. *Paired t Test*.

Table 4. 5

Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
Paired Differences								
95% Confidence Interval								
of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std.Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	- 13.733	- 8.614	- 1.573	- 16.950	- 10.517	- 8.732	- 29	- .000

Sumber: diolah oleh peneliti 2026

Berdasarkan uji *paired sample test* pada tabel diatas dapat dilihat hasil nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu metode *loose parts* dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran motorik halus. Adapun hasil yang mendukung uji hipotesis adalah dari hasil rata-rata *Pretest* 50,76 dan *Posttest* 84,06 yang juga menyatakan bahwa adanya peningkatan.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa perubahan kemampuan motorik halus anak bukan hanya terlihat dari hasil pengujian statistik, tetapi juga tampak pada perubahan kemampuan anak selama proses pembelajaran. Pada tahap awal, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan. Anak belum mampu memegang benda dengan posisi jari yang tepat, mengambil dan memindahkan benda berukuran kecil secara terkoordinasi, serta masih membutuhkan bantuan guru ketika menyusun beberapa bahan menjadi suatu bentuk tertentu. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil observasi pra-penelitian yang menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dengan beberapa kesulitan dalam memegang alat tulis, menebalkan garis, meniru bentuk, menggunting, menempel, dan mewarnai. Pada saat itu kegiatan pembelajaran juga lebih

banyak menggunakan buku paket dan lembar kerja dibandingkan aktivitas manipulatif dengan benda konkret.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*, terjadi perubahan pada kemampuan anak dalam melakukan aktivitas manipulatif. Anak mulai mampu memegang, mengambil, memindahkan, menyusun, mengelompokkan, dan mengombinasikan berbagai bahan yang tersedia. Koordinasi mata dan tangan juga terlihat lebih baik sehingga anak dapat menyelesaikan aktivitas dengan tingkat ketelitian yang lebih tinggi. Berdasarkan indikator yang diamati, hampir seluruh indikator mengalami peningkatan. Anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memegang benda dengan posisi jari yang tepat, memindahkan benda kecil secara terkoordinasi, menyusun bahan menjadi bentuk tertentu, serta menyelesaikan hasil karya dengan lebih rapi.

Peningkatan tersebut dapat dipahami karena karakteristik media *loose parts* secara langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan gerakan-gerakan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus. Ketika anak mengambil benda berukuran kecil, anak menggunakan ujung jari dan ibu jari ketika memindahkan benda, anak melatih koordinasi tangan dan mata ketika menyusun beberapa benda, anak melatih ketepatan gerakan dan kontrol jari; sedangkan ketika mengubah atau menggabungkan susunan benda, anak harus mempertahankan posisi tangan dan mengatur kembali gerakannya.

Dengan demikian, media *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai benda yang digunakan dalam kegiatan bermain, tetapi menjadi sarana latihan

motorik yang memungkinkan anak melakukan gerakan secara berulang dalam situasi yang bermakna. Pengulangan gerakan memegang, menjepit, memindahkan, menekan, menggeser, menyusun, dan mengubah posisi benda memberikan stimulasi terhadap otot-otot kecil tangan dan jari. Hal ini sejalan dengan penelitian Usman (2023) yang menemukan bahwa aktivitas bermain menggunakan *loose parts* dapat meningkatkan koordinasi gerak halus, kekuatan dan kelenturan jari, kemampuan mencubit dan menggenggam, serta ketepatan anak dalam memanipulasi benda berukuran kecil.

Penjelasan tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian Febriyanti, Novianti, dan Ahmad (2023). Dalam penelitian tersebut, anak memperoleh kesempatan menggunakan tutup botol, manik-manik, stik es krim, kerikil kecil, dan bahan daur ulang melalui kegiatan meronce, menyusun pola, mengelompokkan benda, serta membangun bentuk sederhana. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik halus terutama pada koordinasi tangan-mata, kekuatan otot jari, serta ketangkasan dalam memegang dan memanipulasi benda kecil. Penelitian tersebut memperoleh rata-rata *pretest* 54,539 dan meningkat menjadi 88,778 pada *posttest* serta menghasilkan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian, hasil penelitian di RA Tunas Bengkuring memperkuat temuan bahwa aktivitas manipulatif dengan berbagai material konkret dapat memberikan stimulasi langsung terhadap kemampuan motorik halus anak.

Peningkatan kemampuan juga dapat terjadi karena *loose parts* memiliki sifat terbuka (*open-ended*). Anak tidak hanya mengikuti satu cara penggunaan

benda, tetapi dapat memilih, memindahkan, menyusun, menggabungkan, membongkar, dan mengubah benda sesuai dengan kebutuhan kegiatan. Sifat tersebut membuat anak memperoleh kesempatan lebih banyak untuk melakukan gerakan yang bervariasi. Dalam penelitian ini, variasi gerakan tersebut relevan dengan indikator motorik halus yang diamati, seperti memegang, memungut, menjepit, memindahkan, menggeser, memutar, menekan, menyusun, menggabungkan, meletakkan, mengubah posisi, dan melepaskan benda.

Hasil tersebut sejalan dengan Lismayani (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* pada anak usia 5–6 tahun dapat memberikan ruang bagi anak untuk membentuk pola, menyusun benda, menciptakan bangunan, dan memanipulasi berbagai material. Kegiatan tersebut dilaporkan berkaitan dengan fleksibilitas gerakan jari, koordinasi tangan-mata, dan kreativitas anak. Artinya, fleksibilitas penggunaan material memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih gerakan tangan secara berulang tanpa merasa sedang melakukan latihan motorik secara formal.

Temuan penelitian Patmawati et al. (2023) juga memperkuat interpretasi tersebut. Anak yang menggunakan berbagai *loose parts*, seperti tutup botol, stik es krim, sedotan, batu kecil, dan benda daur ulang, melakukan aktivitas menyusun, merancang, menumpuk, dan membongkar struktur. Hasilnya menunjukkan peningkatan ketelitian, ketangkasan jari, kemampuan mencubit, dan koordinasi gerak halus. Temuan tersebut mempunyai hubungan yang kuat dengan penelitian ini karena aktivitas

manipulatif yang dilakukan anak di RA Tunas Bengkuring juga menuntut penggunaan jari secara aktif dan terkoordinasi.

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui Teori *Loose Parts* yang dikemukakan oleh Simon Nicholson (1971). Teori tersebut menekankan bahwa lingkungan yang menyediakan berbagai material yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, disusun, dan dimodifikasi akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan menghasilkan berbagai kemungkinan. Dalam kajian teori penelitian ini, material seperti tutup botol, stik es krim, manik-manik, kerikil, dan bahan daur ulang dapat digunakan anak untuk menyusun, memindahkan, mengelompokkan, serta membangun bentuk sesuai dengan ide mereka. Aktivitas tersebut sekaligus memberikan stimulasi terhadap koordinasi tangan-mata, kekuatan jari, ketelitian, dan kontrol gerak halus.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa teori tersebut tidak hanya relevan dalam menjelaskan kreativitas anak, tetapi juga dapat digunakan untuk menjelaskan perkembangan motorik halus. Kebebasan anak dalam memanipulasi material menyebabkan anak secara aktif menggunakan tangan dan jari untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, anak tidak hanya menerima instruksi guru, tetapi terlibat langsung dalam proses memilih, mengambil, memindahkan, menyusun, dan mengubah benda.

Hal tersebut penting dalam konteks perkembangan anak usia 5–6 tahun karena stimulasi motorik halus akan lebih bermakna ketika dilakukan melalui pengalaman konkret. Media *loose parts* memungkinkan anak memperoleh

pengalaman sensorimotor secara langsung. Anak dapat merasakan ukuran, bentuk, berat, dan tekstur benda sekaligus mengontrol gerakan tangannya. Dengan demikian, pengalaman konkret tersebut membantu anak mengembangkan kontrol gerak secara bertahap.

Pandangan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ridwan, Azian, dan Faniati (2022) yang menempatkan aktivitas manipulatif sebagai bagian penting dalam pengembangan motorik halus anak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan manipulatif dapat membantu perkembangan motorik halus anak melalui penggunaan tangan dan jari dalam berbagai aktivitas.

Hasil penelitian di RA Tunas Bengkuring secara umum menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang telah digunakan sebagai dasar penelitian. Pertama, penelitian Febriyanti et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* menghasilkan peningkatan kemampuan motorik halus anak kelompok B. Rata-rata skor meningkat dari 54,539 pada *pretest* menjadi 88,778 pada *posttest* dan hasil uji hipotesis menunjukkan Sig. 0,000. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa baik penelitian Febriyanti maupun penelitian ini sama-sama menemukan adanya perubahan kemampuan motorik halus setelah anak memperoleh pengalaman belajar menggunakan *loose parts*.

Kedua, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lismayani (2023). Lismayani tidak hanya melihat kemampuan motorik halus, tetapi juga kreativitas anak. Penggunaan material seperti batu kecil, daun kering, kerang,

ranting, kardus, dan tutup botol memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat pola dan bangunan serta memanipulasi material. Temuannya menunjukkan fleksibilitas jari dan koordinasi mata-tangan yang lebih baik. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan berbagai material konkret yang dapat dimanipulasi secara bebas oleh anak.

Ketiga, hasil penelitian Patmawati et al. (2023) juga mendukung hasil penelitian ini. Penelitian Patmawati menunjukkan peningkatan kemampuan manipulatif, ketelitian, ketangkasan jari, kemampuan mencubit, dan koordinasi gerak halus setelah anak menggunakan *loose parts*. Hasil tersebut memberikan penjelasan bahwa peningkatan motorik halus dapat terjadi karena anak melakukan aktivitas yang secara langsung melibatkan otot-otot kecil tangan.

Keempat, hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Usman et al. (2023) yang menggunakan desain eksperimen *one-group pretest-posttest*. Penelitian tersebut menemukan nilai *t* hitung sebesar 24,978 dengan Sig. 0,000 dan N-Gain sebesar 0,72 dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan efektivitas *loose parts* dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak kelompok B, khususnya kontrol gerak yang melibatkan otot-otot halus. Kesamaan desain dan fokus penelitian membuat hasil tersebut menjadi penguat empiris bagi penelitian di RA Tunas Bengkuring.

Kelima, penelitian Rohmatun et al. (2021) juga mendukung hasil penelitian ini karena menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* yang bersifat terbuka dan fleksibel dapat meningkatkan koordinasi mata dan

tangan, ketelitian, serta keterampilan manipulatif anak dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, anak menjadi lebih berani mencoba berbagai kemungkinan dan lebih aktif bereksperimen. Hasil ini penting karena menunjukkan bahwa peningkatan motorik halus tidak terlepas dari keterlibatan aktif anak selama kegiatan.

Keenam, penelitian Herniawati dan Rosidah (2025) menunjukkan hasil yang semakin dekat dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti anak usia 5–6 tahun menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen. Sebelum perlakuan, kemampuan motorik halus anak berada pada kategori “Mulai Berkembang”, sedangkan setelah penggunaan *loose parts* berkembang menjadi “Berkembang Sangat Baik”. Uji-t menghasilkan nilai $9,454 > 2,201$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa *loose parts* dapat memberikan perubahan kemampuan motorik halus pada kelompok usia yang sama, meskipun penelitian dilakukan pada satuan PAUD yang berbeda.

Ketujuh, Wulandari dan Ismatul (2024), sebagaimana dirujuk dalam penelitian Herniawati dan Rosidah, menemukan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* efektif untuk menstimulasi motorik halus anak usia 5–6 tahun. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penerapan *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan sebagai strategi untuk memberikan stimulasi motorik halus.

Kedelapan, penelitian Ridwan et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran dapat

meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena peningkatan motorik halus muncul melalui aktivitas anak dalam memanipulasi berbagai material secara langsung.

Kesembilan, penelitian Izzatulummah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* dapat membantu mengembangkan aspek motorik sekaligus kognitif anak. Hal ini memperlihatkan bahwa aktivitas manipulatif menggunakan benda konkret tidak hanya memberikan latihan gerak tangan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir mengenai cara menggunakan dan mengombinasikan benda.

Kesepuluh, penelitian Lenamah et al. (2026) juga menyimpulkan bahwa *loose parts* merupakan strategi yang efektif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik halus anak usia dini. Artikel tersebut menekankan bahwa variasi tekstur dan sifat terbuka material *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan material konkret serta mendukung kesiapan menulis dan kemandirian. Dengan demikian, penelitian terbaru tersebut semakin memperkuat relevansi penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran motorik halus.

Selain kesamaan, terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Febriyanti et al. (2023), misalnya, menggunakan kegiatan seperti menggambar dan mewarnai sebagai bagian dari pengukuran motorik halus, sedangkan penelitian ini menekankan indikator manipulatif yang lebih spesifik, seperti meraba benda menggunakan

ujung jari, menggenggam benda kecil, memungut, menjepit, memindahkan, menggeser, memutar, menekan, menyusun, menggabungkan, meletakkan, mengubah posisi, dan melepaskan benda. Penelitian ini dengan demikian memberikan fokus yang lebih langsung pada gerakan jari dan manipulasi benda sebagai bentuk kemampuan motorik halus.

Perbedaan lainnya terletak pada konteks material yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan jenis material dan aktivitas yang berbeda sesuai dengan kondisi masing-masing lembaga, sedangkan penelitian ini memanfaatkan bahan yang tersedia dan dekat dengan lingkungan anak, seperti biji-bijian, sedotan, koin, stik es krim, benang, bahan plastik, serta bahan alam lainnya. Konsep tersebut sesuai dengan karakteristik *loose parts* yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar dan digunakan secara fleksibel. Dalam kajian penelitian ini, material *loose parts* memang terdiri atas berbagai jenis bahan, termasuk bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, serta bahan bekas kemasan.

Pengaruh yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dipahami dari adanya kesesuaian antara karakteristik media, aktivitas pembelajaran, dan kebutuhan perkembangan anak usia 5–6 tahun. Sebelum perlakuan, stimulasi motorik halus anak relatif terbatas karena kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan buku paket dan lembar kerja. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk memanipulasi benda konkret menjadi lebih terbatas.

Sebaliknya, kegiatan menggunakan *loose parts* memberikan kesempatan yang lebih besar kepada anak untuk melakukan aktivitas dengan

tangan. Anak tidak hanya melihat benda, tetapi menyentuh, mengambil, menggenggam, menjepit, memindahkan, menyusun, dan menggabungkannya. Setiap kegiatan membutuhkan kontrol gerak dan koordinasi mata-tangan. Oleh karena itu, frekuensi interaksi anak dengan material secara langsung menjadi salah satu alasan yang dapat menjelaskan peningkatan kemampuan motorik halus.

Hasil ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan keterlibatan aktif anak. Media *loose parts* memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan anak menjadi pelaku utama kegiatan. Anak dapat mencoba berbagai cara tanpa selalu bergantung pada satu hasil yang telah ditentukan. Karakteristik tersebut membuat kegiatan lebih sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini dibandingkan kegiatan yang hanya berorientasi pada penyelesaian lembar kerja.

Dengan demikian, signifikansi hasil penelitian tidak semata-mata disebabkan oleh keberadaan benda *loose parts*, tetapi oleh bagaimana benda tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan manipulasi secara aktif. Teori Nicholson menjelaskan bahwa keberagaman material yang dapat dimanipulasi memberikan peluang kepada anak untuk menghasilkan berbagai kemungkinan. Dalam penelitian ini, peluang tersebut sekaligus menjadi sarana latihan motorik halus.

Hasil penelitian memiliki implikasi penting bagi pelaksanaan pembelajaran di satuan PAUD. Pertama, guru dapat menggunakan *loose parts* sebagai salah satu alternatif media untuk memberikan stimulasi motorik halus secara lebih bervariasi. Guru tidak harus selalu menggunakan alat permainan yang mahal karena bahan *loose parts* dapat berasal dari lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan karakteristik media *loose parts* yang mudah diperoleh, dapat digunakan kembali, dan memberikan banyak kemungkinan kegiatan.

Kedua, guru perlu merancang kegiatan yang tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga pada proses manipulasi benda. Misalnya, ketika anak menyusun stik es krim, tujuan kegiatan tidak hanya menghasilkan bentuk tertentu, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memegang, memindahkan, menggeser, menyusun, dan mempertahankan posisi benda. Dengan demikian, setiap kegiatan dapat diarahkan pada indikator motorik halus yang ingin dikembangkan.

Ketiga, lembaga PAUD perlu mendukung ketersediaan bahan dan pengelolaan media *loose parts*. Hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas, penyediaan bahan, serta belum terintegrasinya *loose parts* dalam pembelajaran menjadi salah satu kondisi yang berhubungan dengan kurang optimalnya stimulasi motorik halus. Oleh sebab itu, penggunaan *loose parts* sebaiknya tidak hanya menjadi kegiatan sesekali, tetapi dapat direncanakan secara berkelanjutan dalam kegiatan bermain dan pembelajaran.

Keempat, kegiatan *loose parts* juga dapat memberikan manfaat lebih luas daripada motorik halus. Penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan dengan kreativitas, eksplorasi, kognitif, dan kemampuan sosial emosional. Oleh karena itu, penerapan *loose parts* dapat dikembangkan secara terpadu sehingga satu kegiatan dapat memberikan stimulasi terhadap beberapa aspek perkembangan anak sekaligus.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa hasil penelitian di RA Tunas Bengkuring Samarinda memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik *loose parts* yang fleksibel, terbuka, konkret, dan dapat dimanipulasi secara langsung oleh anak. Aktivitas mengambil, menggenggam, menjepit, memindahkan, menyusun, menggabungkan, dan mengubah posisi benda memberikan latihan terhadap koordinasi mata dan tangan serta kontrol otot-otot kecil tangan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Febriyanti et al. (2023), Lismayani (2023), Patmawati et al. (2023), Usman et al. (2023), Rohmatun et al. (2021), Ridwan et al. (2022), Wulandari dan Ismatul (2024), Izzatulummah et al. (2023), Herniawati dan Rosidah (2025), serta Lenamah et al. (2026). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara statistik antara sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga memberikan penjelasan bahwa media *loose parts* memiliki

mekanisme pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun.

Namun demikian, hasil penelitian tetap perlu dipahami sesuai dengan konteks penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol dan melibatkan 30 anak, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh satuan PAUD. Selain itu, waktu penelitian relatif singkat sehingga perubahan yang diamati terutama menggambarkan kondisi selama periode perlakuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, waktu perlakuan yang lebih panjang, serta menguji keberlanjutan perkembangan motorik halus setelah penggunaan media *loose parts* dihentikan.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Keterbatasan tersebut terletak pada penggunaan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest–Posttest Design* yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada subjek yang terbatas, yaitu 30 anak kelompok B di RA Tunas Bengkuring Samarinda. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas, karena karakteristik subjek dan lingkungan penelitian dapat berbeda dengan satuan pendidikan anak usia dini lainnya.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat sehingga pengaruh penggunaan media *loose parts* hanya diamati selama periode pemberian perlakuan. Padahal, perkembangan motorik halus merupakan proses yang berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti stimulasi dari keluarga, lingkungan belajar, serta pengalaman anak di luar sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan konteks pelaksanaannya. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts* dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Melalui berbagai aktivitas manipulatif seperti menyusun, mengelompokkan, merangkai, memindahkan, dan mengombinasikan berbagai bahan *loose parts*, anak memperoleh kesempatan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot-otot kecil jari, ketelitian, serta keterampilan manipulatif lainnya. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai t hitung sebesar -8,732 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 29 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai penggunaan media *loose parts* sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia dini. Temuan penelitian ini memperkuat teori *Loose Parts* yang dikemukakan oleh Simon Nicholson (1971), yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyediakan berbagai material terbuka memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi sesuai dengan ide serta kreativitasnya. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melibatkan koordinasi gerakan otot-otot kecil, sehingga mampu mendukung perkembangan motorik halus anak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan bahwa anak usia dini memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret. Penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara langsung melalui kegiatan memegang, memindahkan, menyusun, dan mengombinasikan berbagai material, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Di sisi lain, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menegaskan pentingnya interaksi antara anak, guru, dan lingkungan dalam mendukung proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat

menjadi referensi ilmiah yang memperkuat pemanfaatan media *loose parts* sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam mengembangkan aspek fisik motorik anak usia dini.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media *loose parts* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas manipulatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. Aktivitas tersebut mampu melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot jari, ketelitian, serta keterampilan menggunakan berbagai objek yang berukuran kecil.

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak (*child-centered learning*). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak bereksplorasi secara aktif melalui pemanfaatan berbagai jenis *loose parts*. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Bagi satuan pendidikan anak usia dini, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan program pembelajaran yang memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Penggunaan media *loose parts* yang berasal dari bahan alam maupun bahan daur ulang tidak hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong pemanfaatan media yang ekonomis, mudah diperoleh, dan ramah lingkungan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung penyediaan media pembelajaran yang beragam sehingga stimulasi terhadap perkembangan motorik halus anak dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media *loose parts* pada aspek perkembangan anak yang lebih luas. Penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta waktu perlakuan yang lebih panjang sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media *loose parts* terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *loose parts* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Guru juga perlu memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi menggunakan berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar.

2) Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung penggunaan media *loose parts* dengan menyediakan berbagai bahan yang aman, mudah diperoleh, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, lembaga dapat memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *loose parts*.

3) Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan stimulasi perkembangan motorik halus anak di rumah melalui kegiatan bermain menggunakan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar. Keterlibatan orang tua dalam memberikan pengalaman bermain yang bermakna akan membantu mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, atau mengkaji pengaruh media *loose parts* terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kreativitas, kemampuan kognitif, bahasa, maupun sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan, dan Badan Pusat Statistik. 2024. "Profil Anak Indonesia Tahun 2024."
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Casey, Theresa. 2020. *Loose Parts Play: A Theory of Everyone*. London: Sage Publications.
- Damayanti, Anita, dan dkk. 2020. *Pembelajaran Berbasis Loose Parts dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, L. 2020. "Tahapan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):33–41.
- Fauziddin, Mohammad. 2018. *Pembelajaran PAUD Berbasis Perkembangan Anak*. Pekanbaru: UR Press.
- Febriyanti, N., R. Sari, dan T. Handayani. 2023. "Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2):115–23.
- Febriyanti, R. 2023. "Pengaruh Media Loose Parts terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):25–36.
- Fransiska, dan Yenita. 2021. "Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):78–89.
- Herniawati, A., & Rosidah, L. (2025). Pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun di PAUD Dahlia Rejasari. *JOECE: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 32–47. <https://doi.org/10.61580/joece.v2i1.149>.
- Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik. 2014a. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini."
- Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik. 2014b. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak."

- Kasriyati, dan dkk. 2021. "Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(3):210–21.
- Kulsum, U. 2022. "Pemanfaatan Media Loose Parts dari Lingkungan Sekitar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(2):98–108.
- Leonia, dan dkk. 2022. "Karakteristik Media Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):15–27.
- Lismayani, dan dkk. 2023. "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Parts." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Lismayani, N. 2023. "Penggunaan Loose Parts terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PAUD Nusantara* 7(2):55–67.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mu'alimin, dan W. Hari. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2022. *Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. 2019. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nicholson, Simon. 1971. "How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts." *Landscape Architecture* 62(1):30–34.
- Nurani, Yuliani. 2019. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Nurjanah. 2020. "Loose Parts sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Pola Pikir Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):90–101.
- Nurlaili, A. 2019. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2):70–80.
- Patmawati, R., dan dkk. 2023. "Pengaruh Media Loose Parts terhadap Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 9(2):120–32.
- Piaget, Jean. 1964. "Cognitive development in children." *Journal of Research in Science Teaching* 2(3):176–86.

- Prameswari, T., dan Anik Lestarinigrum. 2020. "Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 6(1):15–26.
- Primayana, K. H. 2020. "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):1–10.
- Puspita, R. 2019. *Media Pembelajaran Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, Azian, dan Faniati. 2022. "Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Aktivitas Manipulatif." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1):22–35.
- Rohmatun, dan dkk. 2021. "Media Loose Parts sebagai Sumber Belajar Kreatif dan Inovatif bagi Anak Usia Dini." *Jurnal PAUD* 5(2):150–62.
- Setianingsih, dan Handayani. 2022. "Media Loose Parts sebagai Sarana Eksplorasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis STEAM." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(1):45–57.
- Siantajani, Yuli. 2020. *Loose Parts: Media Bermain dan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Siantajani, Yuli. 2021. *Loose Parts: Media Bermain Bebas Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2021. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sukamti, Endang Rini. 2018. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sumiati, Lesti, dan Oyib Sulaeman. 2014. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundari, dan dkk. 2022. “Pengaruh Media Loose Parts terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 8(3):200–212.
- Susanto, Ahmad. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. 2010. “Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini sebagai Dasar Kesiapan Menulis.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):1–10.
- Syafi’I, Imam, dan Nur Dai’iyah Dianah. 2021. “Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini.” *AULADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 3(1):105–14.
- Usman, A. 2023a. “Aktivitas bermain loose parts dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8(1):60–68.
- Usman, A. 2023b. “Pengaruh Media Loose Parts terhadap Motorik Halus Anak Usia 5–6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2):89–101.
- Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wahyu, dan dkk. 2022. “Prinsip Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9(3):180–92.
- Wiresti, R. D. 2021. “Perkembangan Anak Usia Dini Secara Holistik.” *Jurnal Pendidikan Anak* 6(2):110–20.
- Yanti, S. 2022. “Pengelompokan dan Penataan Bahan Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak* 6(2):90–102.
- Yuliati, Ni Made, dan dkk. 2021. “Loose Parts sebagai Media Pembelajaran untuk Mendorong Kreativitas dan Pembelajaran Terbuka Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5(1):60–72.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Penilaian Penggunaan Media *Loose Parts*

No	Pernyataan	Nilai				Jumlah Anak
		TT	KT	T	SK	
1.	Penggunaan Bahan Alam	1	6	9	14	30
2.	Penggunaan Bahan Plastik	0	5	12	13	30
3.	Penggunaan Bahan Logam	7	13	6	3	30
4.	Penggunaan Bahan Kayu dan Bambu	2	10	6	12	30
5.	Penggunaan Bahan Benang dan Kain	6	0	4	20	30
6.	Penggunaan Bahan Bekas	4	6	12	8	30

Lampiran 2 Nilai Pretest Anak

No	Nama Sisi	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total Skor
1	AM		4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	50
2	AS		3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	39
3	AD		2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	42
4	AR		2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	37
5	HM		2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	40
6	AL		2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	34
7	IP		2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	28
8	KD		3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	38
9	RQ		2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	22
10	RC		3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	39
11	RH		2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	37
12	NH		2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	30
13	ZN		2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	35
14	ST		2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	2	29
15	WL		2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	30
16	UR		3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	40
17	FR		2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	33
18	GR		3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	47
19	AQ		4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	49
20	HN		2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	40
21	RV		2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	35
22	DY		3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	45
23	HZ		2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	3	2	2	2	27
24	NY		2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	31
25	FZ		2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	34
26	BL		3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	37
27	ZZ		2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	34
28	SZ		3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	35
29	SC		2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	42
30	NZ		3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	35

Lampiran 3 Nilai Posttest Anak

No	Nama Sisi	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total Skor		
1	AM		3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	49	
2	AS		4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	52	
3	AD		3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	54	
4	AR		3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	49	
5	HM		2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	40	
6	AL		4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	53	
7	IP		3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	48	
8	KD		4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
9	RQ		3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	45
10	RC		3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	42
11	RH		4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
12	NH		4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	50
13	ZN		3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
14	ST		2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	37
15	WL		4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	52
16	UR		3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	47
17	FR		3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	54
18	GR		4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	49
19	AQ		4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	55
20	HN		4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	50
21	RV		3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	49
22	DY		3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	42
23	HZ		3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	57
24	NY		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	46
25	FZ		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
26	BL		3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	50
27	ZZ		3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	54
28	SZ		4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	58
29	SC		3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	49
30	NZ		3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	55

Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian

	UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	BANK : + BPD KALTIM + BUKOPIN + MUAMALAT + MANDIRI
Samarinda, 30 April 2026		
Nomor	: 033 /UWGM/FKIP-PAUD/..II../2026	
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Ijin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala Sekolah	: Karmila Jaya Wardani, S.Pd., M.Pd	
Di Tempat		
Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini :		
Nama	: Yohana Devung Batoq	
NPM	: 2286207005	
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini	
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda	
Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.		
Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.		
Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,		
		
Rizqi Sabina, M.Psi., Psikolog Nik. 2023-085.329		
Telp	: (0541) 734294 - 737222	
Fax	: (0541) 736572	
Email	: uwigama@cbn.net.id	
<i>Kutan yang kuman Widyagama pilihanku</i>		
Kampus Biru Gedung UWIGAMA Jl. K.H. Wahid Hasyim Sempaja Samarinda 75124		

Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian

**YAYASAN BENGKURING SEJAHTERA SAMARINDA**
RAUDHATUL ATHFAL (RA) TUNAS BENGKURING
Alamat : Perum Bengkuring JL.Slada 6 Blok C No. 53 kelurahan Sempaja Timur
Kec. Sempaja Utara SAMARINDA
TERAKREDITASI B
NSM : 012647205003 NPSN : 69757342

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: 044/RA-TB/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karmila Jaya Wardani,S.Pd., M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : RA Tunas Bengkuring

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Yohana Devung Batoq
NIM : 2286207005
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Instansi : Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Judul Skripsi : Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di RA Tunas Bengkuring Samarinda

Berdasarkan surat dari Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda telah melaksanakan penelitian mulai 20 -24 April 2026 di RA Tunas Bengkuring.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 24 April 2026
Kepala RA Tunas Bengkuring


Karmila Jaya Wardani, S.Pd., M.Pd

Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan Anak-Anak



