



Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di PAUD Taam An Nuur Palembang Tahun 2023

Febriyanti¹, Rahmah Novianti², Syarwani Ahmad³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang

Abstract

Received: 23 Oktober 2023

Revised: 30 Oktober 2023

Accepted: 06 November 2023

This study aims to analyze how fine motoric skills can be developed in children using loose part media. The research method used in this study is an experimental technique, namely a strategy to determine whether a variable has an influence on other variables or there is a causal relationship between two variables. Collecting data in this research uses 3 techniques, namely observation, testing, and documentation. Data analysis used regularity test and homogeneity test. Based on research that has been conducted at PAUD Taam An Nuur to develop children's fine motoric skills by using loose part media in learning process activities. Because through this research it can be proven that there is an effect of using loose part media on fine motoric skills in group B children at PAUD Taam An Nuur. This can be seen from the initial state of the pretest which obtained an average value of 54.539 after being given the treatment the final posttest results showed an average value of 88.778. Thus, it can be seen that the posttest average value is greater than the pretest average value of $88.778 \geq 54.539$. Furthermore, the results of the calculation of the t-test hypothesis testing obtained Sig. (1-tailed) = 0.000 < α 0.05, means that H_a is accepted and H_0 is rejected. In this way it can be concluded that this study has the effect of loose part media on fine motor development in group B children at PAUD Taam An Nuur.

Keywords: *Fine Motor Development, Loose Part Media.*

(*) Corresponding Author: febri0932@gmail.com

How to Cite: Febriyanti, F., Novianti, R., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di PAUD Taam An Nuur Palembang Tahun 2023. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10114847>.

PENDAHULUAN

Golden age (periode emas) merupakan tahap dimana pertumbuhan dan perkembangan otak dan fisik anak mengalami pertumbuhan yang maksimal. Pada tahap ini anak melalui lima jenis perkembangan, yaitu perkembangan kognitif, motorik halus, motorik kasar, bahasa, serta interaksi sosial. Setiap perkembangan memerlukan dorongan/stimulasi agar dapat berkembang secara optimal. Untuk memaksimalkan tahapan tumbuh kembang anak, orang tua atau pendidik harus berperan penting dengan berperan serta dalam memberikan insenti yang tepat.

Salah satu perkembangan anak usia dini yang perlu mendapatkan perhatian yaitu aspek motorik. Aspek motorik terbagi menjadi dua bagian yaitu, motorik kasar dan motorik halus. Saat ini kemampuan motorik halus sering luput dari perhatian orang tua dan pendidik padahal perkembangan inilah yang nantinya dapat membantu anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang melibatkan penggunaan gerakan jari dan pergelangan tangan yang membutuhkan koordinasi mata-tangan dan ketepatan gerakan untuk menghasilkan sebuah media atau

keterampilan. Kemampuan motorik halus seperti menyikat gigi, memakai sepatu, menggambar, meniru bentuk, memegang pensil, menggunting, menempel, menggenggam, mengancingkan pakaian, serta makan sendiri menggunakan sendok dan garpu. Kemampuan motorik tersebut perlu dikembangkan di PAUD untuk melatih kekuatan tangan dan melatih koordinasi mata-tangan. Apabila perkembangan motorik halus anak jelek akibatnya, anak akan mengalami kesulitan untuk mengendalikan tangannya sehingga jika anak memegang sesuatu mudah untuk jatuh karena tangannya kaku dan tidak luwes, anak malas menulis atau menggambar, minat belajar anak kurang, dan anak kurang percaya diri saat mengemukakan sesuatu.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu disikapi sedini mungkin dengan menyediakan lingkungan belajar berbasis *loose part* yang diharapkan dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak. *Loose part* merupakan material yang dapat dirangkai, ditata ulang, dirangkai, dan dipisahkan sesuai dengan perkembangan anak. Penggunaan media *loose part* merupakan metode yang cocok dan efisien untuk peningkatan keterampilan motorik halus, terutama untuk meningkatkan koordinasi tangan-mata.

Penggunaan media *loose parts* terbukti berhasil meningkatkan keterampilan motorik halus menurut beberapa penelitian. Salah satu penelitian dilakukan oleh (Elan, Hadiyanti, & Rahman, 2021) tentang “Analisis Media *loose part* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa media *loose part* yang diterapkan di TK Nuruul Muttaqim 02 dalam proses pembelajaran pengembangan keterampilan motorik halus anak telah berkembang dengan ideal.

Kemudian (Amalia, Nurfadilah, & Nurmawati, 2020) melakukan penelitian tentang “Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Bahan *Loose Part* Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik halus anak usia 4-6 tahun di Bangkinang kota meningkat karena menggunakan media bahan *loose part*. Penelitian terakhir yang dilakukan oleh (Herawati & Siskawati, 2021) berjudul “Efektivitas Media *Loose Part* di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dirumah”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *loose part* cukup efektif membantu pendidik menyampaikan materi kepada anak dan mendorong partisipasi anak dan orang tua di rumah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti di PAUD Taam An Nuur ditemukan beberapa anak yang motorik halusnya belum berkembang secara optimal terbukti dari 18 anak ada 3 anak yang belum mampu memegang pensil dan gunting dengan benar, belum mampu meniru gambar benda-benda langit, dan belum bisa menempel robekan kertas origami pada gambar sesuai dengan pola yang telah diberikan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menyelidiki bagaimana keterampilan motorik halus bisa dikembangkan pada anak menggunakan media *loose part*. Sebenarnya media *loose part* ini sudah pernah digunakan di PAUD Taam An Nuur tetapi belum rutin digunakan dalam setiap proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Perkembangan

Motorik Halus Pada Anak Kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang Tahun 2023”

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimen, yaitu suatu strategi untuk menentukan apakah suatu variabel mempunyai pengaruh terhadap variabel lain atau ada hubungan sebab akibat antara dua variabel. Kontrol variabel penelitian dan perlakuan kelompok eksperimen adalah dua kontras yang berbeda antara teknik penelitian eksperimental dan metode penelitian lainnya.

Tujuan studi eksperimental pada pembelajaran adalah untuk menentukan apakah teknik, metode, taktik, atau media tertentu dapat digunakan untuk menangani tugas-tugas pembelajaran.

One-group pretest-posttest design adalah strategi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih tepat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dilakukan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

O_1 = nilai *pretest* (sebelum menggunakan media *loose part*)

O_2 = nilai *posttest* (setelah menggunakan media *loose part*)

Pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan motorik halus = $(O_1 - O_2)$

Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan yaitu:

1) Observasi

Observasi dilakukan melalui tes perbuatan berupapengamatan perbuatan menggunakan lembar instrumen pengamatan tentang keterampilan motorik halus anak.

2) Tes

Sebelumnya anak-anak diberikan *pretest* dan *posttest* berupa kegiatan menggambar dan mewarnai untuk melihat sejauh mana perkembangan keterampilan motorik anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan penggunaan media *loose part* dalam kegiatan pembelajaran.

3) Dokumentasi

Dalam dokumentasi peneliti menggunakan bukti nyata berupa foto-foto kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peneliti.

Analisis data adalah metode penilaian data secara konseptual saat peneliti melakukan evaluasi. Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data. Skor tertinggi dan terendah kemudian ditentukan. Uji regularitas dan uji homogenitas digunakan sebagai syarat analisis data sebelum dilakukan uji-t.

Penelitian ini berlokasi di PAUD Taam An Nuur yang terletak di Jalan Saptamarga Komplek Citra Damai II RT. 43 Kelurahan Bukit Sangkal, Kecamatan Kalidoni, Kota Palembang, menjadi lokasi penelitian ini. Agar dapat segera terlibat dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan pembelajaran di sekolah ini. Banyak masalah juga terlihat oleh para peneliti. Untuk memenuhi tujuan penelitian ini, antara lain meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, yaitu semester kedua tahun pelajaran 2022/2023.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2021, hal. 73), variabel penelitian merupakan atribut, karakteristik atau nilai dari seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang dipilih peneliti dan ditarik kesimpulannya.

Selain itu, variabel bebas (*dependent*) dikatakan sebagai variabel yang memengaruhi, memicu terjadinya perubahan atau mengakibatkan suatu variabel terikat (*independent*), sedangkan variabel terikat (*independent*) memengaruhi atau menyebabkan variabel bebas (*dependent*).

Berdasarkan sudut pandang tersebut di atas, variabel terikat (*independent*) dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik halus anak, sedangkan variabel bebas (*dependent*) adalah media *loose part*.

Definisi Operasional Variabel

Parameter ukuran studi digunakan untuk menentukan definisi operasional. Untuk memantau atau mengukur secara seksama suatu fenomena objek, definisi operasional sebagaimana yang didefinisikan oleh (Ismail Nurdin, 2019, hal. 122) adalah interpretasi atau pendefinisian variabel penelitian secara operasional berdasarkan ciri-ciri yang terlihat:

- a) Media *loose part* merupakan media yang dapat digabung, dipindahkan, dan diletakkan kembali pada tempatnya semula sehingga dapat digunakan kembali dan tanpa batasan waktu sesuai dengan kebutuhan dan pemikiran anak.
- b) Untuk mengembangkan suatu media atau keterampilan, keterampilan motorik halus membutuhkan penggunaan gerakan jari dan pergelangan tangan yang menuntut sinkronisasi mata-tangan dan ketepatan gerakan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Menurut Margono dalam buku (Hardani, et al., 2020, hal. 361), populasi adalah keseluruhan objek penelitian dengan ciri-ciri tertentu dalam penelitian. Populasi penelitian ini adalah 18 anak kelompok A dan B di PAUD Taam An Nuur Palembang.

Tabel 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	B	6 Anak	12 Anak	18 Anak
Jumlah		6 Anak	12 Anak	18 Anak

Sample Penelitian

Sampel penelitian merupakan unsur penting yang harus diperhitungkan dalam penelitian. Seberapa berharga sampel untuk menarik kesimpulan tentang subjek penelitian ditentukan oleh sampel penelitian. Menurut Husain dan Purnomo dalam buku (Hardani, et al., 2020, hal. 362), dengan menggunakan pendekatan *sampling*, sampel adalah sebagian kecil atau perwakilan dari populasi.

Penelitian ini menggunakan Sampling Jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Garaika & Darmana, 2019, hal. 59). Sehingga sample yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 18 anak.

Tabel 2 Sample Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	B	6 Anak	12 Anak	18 Anak
Jumlah		6 Anak	12 Anak	18 Anak

Rancangan Perlakuan

Rancangan perlakuan dalam penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan motorik halus anak. Rancangan perlakuan ini menggunakan rancangan acak lengkap (RAL), dalam rancangan penelitian ini pengelompokan subyek dilakukan secara *random* (acak). Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelompok eksperimen. Peneliti memberikan *pre-test* lalu membandingkan hasil *post-test* setelah diberi *treatment*.

Hasil Uji Coba Instrumen

Tujuan uji coba adalah untuk mendapatkan informasi tentang kualitas instrumen sudah atau belum memenuhi persyaratan yang digunakan.

Uji Validasi Instrumen

Tes validitas adalah kriteria yang menunjukkan apakah metode pengukuran benar-benar dapat mengukur apa yang diukur. Validitas instrumen ditentukan oleh hasil uji validitas. Biasanya, validitas tinggi diinginkan. Di sisi lain, instrumen dengan validitas rendah tidak diinginkan dan harus dikeluarkan dari kumpulan indikator secara keseluruhan.

Uji validitas terbagi menjadi dua, yaitu validitas eksternal dan internal. Validitas internal, jika kriteria kuesioner mencerminkan secara wajar (teoritis) diukur. Dengan demikian instrumen penelitian yang dibuat dianggap valid jika dapat mengukur kemampuan motorik. Instrumen dianggap valid jika validator telah menyatakan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Kisi-kisi instrumen penelitian dibangun berdasarkan indikator-indikator pada media *loose part* terhadap motorik halus.

Anak-anak kelompok B diuji menggunakan instrumen untuk penelitian ini. Instrumen di uji pada anak kelompok B yang sedang mempelajari materi mengikuti tes instrumen penelitian. Untuk mengetahui apakah soal benar-benar dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Motorik Halus

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir	Jumlah
Perkembangan Motorik Halus	Koordinasi mata dan tangan	1. Anak mampu menggerakkan bagian tubuh tertentu dibawah perintah mata.	1,7	2
		2. Anak mampu menggerakkan tangan sesuai pola.	2,8	2
	Ketepatan	3. Anak mampu memindahkan benda dari satu	3,9	2

		tempat ke tempat yang lain.		
		4. Anak mampu memegang benda dengan benar.	4,10	2
	Pergerakan pergelangan tangan	5. Anak mampu menyusun benda.	5,11	2
		6. Anak mampu terampil menggunakan pergelangan tangan dalam berbagai aktivitas.	6,12	2
Jumlah				12

Tabel 4 Kriteria Penilaian Kisi-Kisi Instrumen

No.	Standar	Interpretensi
1.	4	BSB (Berkembang Sangat Baik)
2.	3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
3.	2	MB (Mulai Berkembang)
4.	1	BB (Belum Berkembang)

Uji Normalitas Data

Tujuan uji normalitas data menurut (Ghozali, 2018, hal. 111), adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Dengan bantuan *software* SPSS 26 dilakukan uji analisis normalitas *shapiro-wilk*. Analisis normalitas *shapiro-wilk* digunakan dalam penelitian ini karena ukuran sampel tidak mencukupi untuk memasukkan 30 sampel.

Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara varian data melalui sampel yang diselidiki. Dengan menggunakan *software* SPSS 26 dilakukan uji homogenitas *Levene*.

Kriteria Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* dengan menggunakan bantuan program SPSS 26. Hasil dari *pretest* dan *posttest* akan diuji memakai uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Menurut (Ghozali, 2018, hal. 152), uji-t digunakan untuk setiap variabel independen dari variabel dependen. Berikut adalah kesimpulan analisisnya:

H_0 : Media *loose part* tidak berpengaruh pada motorik halus anak kelompok B.

H_a : Media *loose part* berpengaruh pada motorik halus anak kelompok B.

Jika nilai t_{hitung} positif maka:

H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikansi berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka signifikansi berarti H_a ditolak dan H_0 diterima.

Jika nilai t_{hitung} negatif maka:

H_a diterima jika $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka signifikansi berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

H_0 diterima jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka signifikansi berarti H_a ditolak dan H_0 diterima.

Berikut langkah pengukuran menggunakan t-test:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x \frac{2}{d}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

t : Uji-t

d : Selisih skor sesudah dengan skor sebelum

M_d : Devisiasi skor gain terhadap reretanta

$x \frac{2}{d}$: Kuadrat devisiasi skor gain terhadap rerata

n : Banyak sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian eksperimen dilakukan pada anak kelompok B sebagai kelas eksperimen. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2023 sampai dengan 8 Mei 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan motorik halus pada anak setelah penerapan menggunakan media *loose part*. penelitian ini menggunakan teknik observasi. Observasi dapat dilihat dari lembar observasi yang digunakan untuk melihat kemampuan motorik halus anak di kelas eksperimen selama proses pembelajaran. Data terlampir diambil melalui lembar observasi dan dianalisis dengan empat langka yaitu:

1. Penilaian ceklis pada setiap indikator yang tampak.
2. Pemberian skor pada tiap indikator yang disebut dengan nilai mentah.
3. Mengubah skor mentah menjadi skor terakhir.
4. Mengonveksikan kemampuan kompetensi anak ke dalam indikator perkembangan yaitu berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang sesuai dengan skor akhir yang didapat oleh tiap anak.

Tahap yang dapat dilakukan dalam proses penelitian dikelas eksperimen yaitu:

1. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2023

Pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan kegiatan tes awal atau *pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Kegiatan yang dilakukan saat *pretest* yaitu dengan menggunakan lembar observasi dengan kegiatan menggambar dan mewarnai benda-benda langit. Langkah-langkahnya, yaitu pertama-tama peneliti menjelaskan dahulu mengenai tema dan sub-tema yang akan di pelajari, kemudian peneliti tanya-jawab tentang benda-benda langit, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh

kegiatan menggambar dan mewarnai secara berurut lalu anak-anak diminta untuk menggambar dan mewarnai benda-benda langit sesuai perintah peneliti. Adapun data yang diperoleh dari hasil *pretest* kemampuan motorik halus tergambar pada tabel dibawah ini.

Tabel Data Pretest Kemampuan Motorik Halus

No	Nama Anak	Indikator											Skor	Rata-Rata Nilai		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			12	
1	NKA	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	43,8
2	LQR W	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	43,8
3	MG	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	50
4	MAD	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	19	39,6
5	MAD	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	52,1
6	TKY	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	26	54,2
7	ASP	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	30	62,5	
8	FF	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	29	60,4	
9	ABS	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	31	64,6	
10	ASN	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	30	62,5	
11	AAS	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	56,3	
12	AAP	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	56,3	
13	KFP	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	30	62,5	
14	MO	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	52,1	
15	NRA	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	56,3	
16	SHF	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	56,3	
17	SNP	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	56,3	
18	RH	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	52,1	
Total		37	37	47	45	36	36	40	35	41	45	36	36	471	54,539	

2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 3 April 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan *treatment* yang pertama yaitu dengan menggunakan media *loose part* dengan kegiatan meronce dengan pemberian arahan terlebih dahulu. Langkah-langkahnya, yaitu peneliti tanya-jawab terlebih dahulu tentang pembelajaran sebelumnya untuk merangsang ingatan anak, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan meronce kertas bentuk bintang dan sedotan berupa penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh kegiatan meronce secara berurut, kemudian peneliti memberikan media yang akan digunakan pada anak untuk mencoba kegiatan meronce dengan menggunakan benang, lem, kertas bentuk bintang, dan sedotan.

3. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 5 April 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan *treatment* kedua, yaitu

dengan kegiatan menggunting kertas sesuai pola dengan pemberian arahan terlebih dahulu. Langkah-langkahnya, yaitu peneliti tanya-jawab terlebih dahulu tentang pembelajaran sebelumnya untuk merangsang ingatan anak, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan menggunting berupa penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh kegiatan menggunting secara berurut, kemudian peneliti memberikan media berupa gunting dan lembar kegiatan berupa pola bulan sabit yang akan digunakan anak untuk mencoba kegiatan menggunting.

4. Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 10 April 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit, dan sub-subtema planet bumi dengan pelaksanaan *treatment* ketiga yaitu dengan kegiatan memindahkan bola dalam keranjang sesuai warna dan kegiatan menabur biji-bijian pada gambar bumi dengan pemberian arahan terlebih dahulu. Langkah-langkahnya, yaitu peneliti tanya-jawab terlebih dahulu tentang pembelajaran sebelumnya untuk merangsang ingatan anak, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan mengelompokkan benda berupa penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh kegiatan mengelompokkan dan menabur secara berurut, selanjutnya untuk kegiatan pertama peneliti meminta anak untuk mengelompokkan bola yang diibaratkan planet bumi sesuai dengan warna pada keranjang yang telah disediakan. Selanjutnya untuk kegiatan kedua peneliti memberikan media berupa lembar kegiatan gambar bumi, lem, biji kacang hijau, dan krayon. Sebelum menabur anak diminta terlebih dahulu mewarnai sebagian gambar bumi menggunakan krayon berwarna biru, lalu menabur sebagian gambar lagi menggunakan biji kacang hijau dan lem.

5. Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 12 April 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan *treatment* keempat, yaitu dengan kegiatan menggambar bulan purnama lalu mengaksirnya menggunakan pensil sesuai jumlah atau angka ke wadah dengan pemberian arahan terlebih dahulu. Langkah-langkahnya, yaitu peneliti tanya-jawab terlebih dahulu tentang pembelajaran sebelumnya untuk merangsang ingatan anak, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan mengaksir berupa penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh kegiatan mengaksir secara berurut, kemudian peneliti meminta anak untuk menggambar bulan purnama terlebih dahulu lalu mengaksir gambar tersebut sampai penuh.

6. Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan *treatment* keenam, yaitu dengan kegiatan merobek origami dan kapas lalu menempel robekan pada gambar matahari dan awan dengan pemberian arahan terlebih dahulu. Langkah-langkahnya, yaitu peneliti tanya-jawab terlebih dahulu tentang pembelajaran

sebelumnya untuk merangsang ingatan anak, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan kolase atau menempel berupa penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh kegiatan kolase atau menempel secara berurut, kemudian untuk kegiatan pertama peneliti meminta anak untuk merobek origami secara acak lalu menempel robekan tersebut pada gambar matahari yang telah disediakan pada lembar kerja menggunakan lem, kemudian anak diminta untuk melakukan kegiatan selanjutnya yaitu menempel kapas pada gambar awan yang telah disediakan, sebelum di tempel kapas terlebih dahulu di bulat-bulatkan menggunakan tangan.

7. Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan *treatment* kelima, yaitu dengan kegiatan menyusun balok membentuk matahari dan menyusun kepingan *puzzle* rangkai membentuk matahari dengan pemberian arahan terlebih dahulu. Langkah-langkahnya, yaitu pertama-tama peneliti menjelaskan dahulu tentang tema dan sub-tema yang akan di pelajari, kemudian peneliti tanya-jawab, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan menyusun benda berupa penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, kemudian untuk kegiatan pertama peneliti meminta anak untuk menyusun balok membentuk matahari secara bergantian, kemudian anak diminta untuk menyusun kembali balok setelah digunakan. Selanjutnya kegiatan yang kedua peneliti meminta anak menyusun kepingan *puzzle* rangkai atau bombik membentuk matahari sesuai imajinasi anak.

8. Pertemuan kedelapan dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023

Adapun tema pembelajaran yang digunakan adalah tema alam semesta dengan sub-tema benda-benda langit dengan pelaksanaan tes akhir atau *posttest* setelah diberi pelakuan (*treatment*). Kegiatan yang dilakukan saat *posttest* sama seperti kegiatan sebelumnya yang dilakukan pada tes awal atau *pretest* yaitu dengan menggunakan lembar observasi dengan kegiatan menggambar dan mewarnai. Langkah-langkahnya, yaitu pertama-tama peneliti menjelaskan dahulu tentang tema dan sub-tema yang akan di pelajari, kemudian peneliti tanya-jawab tentang tema dan sub-tema yang akan dibahas, kemudian peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setelah memberikan penjelasan tentang kegiatan menggambar dan mewarnai penjelasan mengenai media apa saja yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah itu peneliti memberi contoh kegiatan menggambar dan mewarnai secara berurut, lalu anak-anak diminta untuk menggambar dan mewarnai benda-benda langit sesuai perintah peneliti. Kemudian hasil dinilai berdasarkan kisi-kisi instrumen kemampuan motorik halus anak apabila mendapatkan hasil yang signifikan maka penelitian dikatakan berhasil. Adapun data *posttest* kemampuan motorik halus anak kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan media *loose part* tergambar pada tabel di bawah ini:

Tabel Data *Posttest* Kemampuan Motorik Halus

No	Nama	Indikator	Sko	Rata-
----	------	-----------	-----	-------

	Anak	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	r	Rata Nilai
1	NKA	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	42	87,5
2	LQR W	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	41	85,4
3	MG	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	42	87,5
4	MAD	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	39	81,3
5	MAD	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	38	79,2
6	TKY	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	39	81,3
7	ASP	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	46	95,8
8	FF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	46	95,8
9	ABS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	46	95,8
10	ASN	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	42	87,5
11	AAS	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	43	89,6
12	AAP	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	46	95,8
13	KFP	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	44	91,7
14	MO	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	42	87,5
15	NRA	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	43	89,6
16	SHF	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	43	89,6
17	SNP	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	43	89,6
18	RH	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	42	87,5
Total		5 9	5 8	7 1	7 2	6 9	5 4	5 9	6 5	6 6	7 2	6 8	5 4	767	88,773

Deskripsi Data Hasil Kemampuan Motorik Halus

Informasi pembelajaran diperoleh dari hasil pertemuan yaitu *Pretest* dan *posttest*. Sebelum memulai perlakuan, *pretest* berupaya memastikan tingkat perkembangan motorik halus anak. Tujuan *posttest* adalah untuk mengetahui apakah kemampuan motorik halus anak meningkat akibat terapi dengan media *loose part*. Data tersebut kemudian diperiksa dengan menggunakan kriteria untuk menilai kemampuan perkembangan motorik halus anak setelah temuan perkembangan motorik halus anak diperoleh.

Deskripsi Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data diperoleh dari hasil tes pada setiap kali pertemuan diakhir kegiatan pembelajaran terhadap 18 anak kelompok B. Data hasil kegiatan anak tiap pertemuan dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Deskriptif Statistik

Deskriptif Statistik					
	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	18	39,6	64,6	54,539	7,0025
<i>Posttest</i>	18	79,2	95,8	88,778	5,0389
Valid N (listwise)	18				

Dari tabel statistik deskriptif yang diuji, data yang diaplikasikan dalam penelitian ini berjumlah 18 anak. Sehingga hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Pretest* menunjukkan nilai minimum 39,6 dan maksimum 64,6 dengan *mean* 54,539 sedangkan standar deviasinya adalah 7,0025.
- b) *Posttest* menunjukkan nilai minimum 79,2 dan maksimum 95,8 dengan *mean* 88,778 sedangkan standar deviasinya adalah 5,0389.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui nilai residual yang dihasilkan oleh regresi, apakah sudah berdistribusi teratur atau tidak. Perangkat lunak SPSS 26 diaplikasikan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini. Dimana riset ini menggunakan teknik *one sample Shapiro-Wilk* test. Data bisa dikatakan normal apabila nilai $Sig > \alpha = 0,05$ dan data tidak berdistribusi normal apabila nilai $Sig < \alpha = 0,05$. Adapun hasil perhitungan normalitas data terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Uji Normalitas Shapiro-wilk

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,212	0,102

Tabel uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data, yaitu Asymp, berdistribusi teratur. $Sig > 0,05$.

- a) *Pretest* menunjukkan nilai Asymp. Sig dari $0,212 > 0,05$. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas dan data residual berkontribusi secara normal.
- b) *Posttest* menampilkan nilai Asymp. Sig dari $0,102 > 0,05$. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas dan data residual berkontribusi secara normal.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan komparabilitas varians, di mana sampel dikumpulkan dari populasi dengan varians homogen. Menggunakan uji statistik Levene pada aplikasi SPSS 26, dilakukan uji homogenitas. Pengujian uji homogenitas menggunakan program SPSS 26 yaitu dengan uji Levene statistik. Data dikatakan homogen jika nilai $sig > \alpha = 0,05$ dan data dikatakan tidak homogen jika nilai $sig < \alpha = 0,05$. Informasi pada tabel 4.8 diperoleh dari perhitungan SPSS 26.

Tabel Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,616	1	34	0,212

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sig $0,212 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians dari kelas tersebut adalah sama (homogen).

Uji Hipotesis

Data uji akhir harus berdistribusi normal dan memiliki varian homogen sebelum uji t. Uji t dapat digunakan jika data homogen dan berdistribusi teratur. Hipotesis penelitian ini adalah “penggunaan media *loose part* pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang berpengaruh signifikan

terhadap perkembangan motorik halus anak”, sedangkan kriteria berikut digunakan untuk mengevaluasi hipotesis dalam penelitian ini:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus dengan menggunakan media *loose part* pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang.

$H_0 : \mu_1 > \mu_2$ Ada pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus dengan menggunakan media *loose part* pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang..

Untuk menguji kebenaran hipotesis, digunakan uji t untuk 2 sampel *independent* yaitu *paired sample test* dengan kriteria H_0 ditolak jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 dan H_0 diterima jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05. Adapun hasil uji t dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Uji Hipotesis Perkembangan Motorik Halus

t hitung	Df	Sig. (2-tailed)
-27,685	17	,000

Berdasarkan tabel diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,000 karena uji hipotesis satu pihak maka nilai Sig. (1-tailed) = $\frac{1}{2}$ Sig. (2-tailed), berarti Sig. (1-tailed) = 0,000. Selanjutnya diperoleh Sig. (1-tailed) = 0,000 < $\alpha = 0,05$ dan berdasarkan kriteria maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus dengan menggunakan media *loose part* pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang.

PEMBAHASAN

Research ini dilakukan sejak tanggal 31 Maret 2023 hingga tanggal 8 Mei 2023, dengan sample penelitian sebanyak 18 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Dalam eksperimen ini, peneliti menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan 8 kali pertemuan yaitu satu kali *pretest*, 6 kali *treatment*, dan satu kali *posttest*.

Berdasarkan data hasil penelitian dari rata-rata *posttest* kelompok B yang diberikan perlakuan menggunakan media *loose part* menunjukkan nilai rata-rata *test* akhir sebesar 88,778 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,539 sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *loose part*, perbedaan nilai rata-rata disebabkan pada kegiatan pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung.

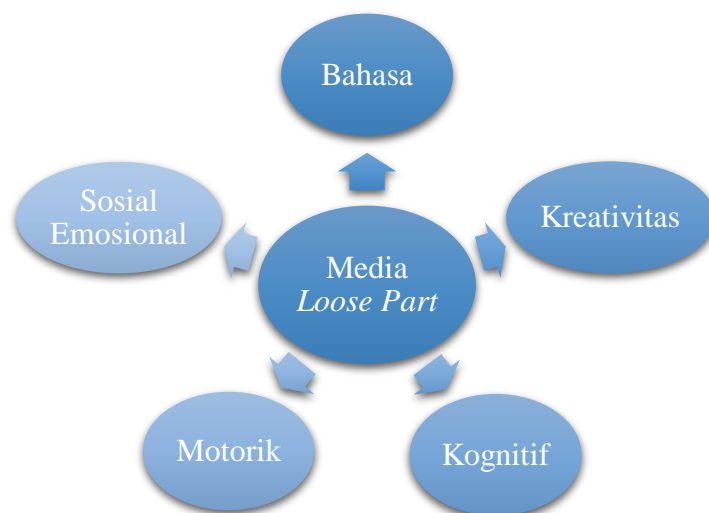
Berdasarkan uraian di atas jelas terlihat peningkatan perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah menggunakan media *loose part*. Perbedaan ini juga diperkuat dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai Sig. (1-tailed) = 0,000 < $\alpha = 0,025$ yang berarti H_0 ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media *loose part* terhadap perkembangan motorik halus anak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media *loose part* terhadap perkembangan motorik halus anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur Palembang.

Hal ini senada dengan teori menurut (Raharjo, 2019, hal. 312) media *loose parts* dapat membantu penguasaan bahasa dan kosa kata, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, fokus, koordinasi tangan-mata, perkembangan

motorik halus, perkembangan motorik kasar, literasi emosi, dan perkembangan sosial (*loose parts can aid with language and vocabulary mastery, problem-solving abilities, creativity, focus, hand-eye coordination, fine motor development, gross motor development, emotional literacy, and social development*). Penggunaan media *loose part* dalam proses pembelajaran membuat anak lebih bereksplorasi berdasarkan keterampilan motorik halus dengan kegiatan bermain sehingga meningkatkan minat anak.

Hasil yang diperoleh ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amalia, Nurfadilah, & Nurmalina, 2020) yang berjudul “Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan *Loose Part* pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota”. Menurut temuan penelitian, kemampuan motorik halus anak meningkat sebesar 22%, terlihat dari nilai rata-rata yang naik dari 60% sebelum belajar menjadi 82% setelah belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *loose part* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak di Bangkinang kota. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose part* berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak di Bangkinang kota.

Dalam kehidupan manusia membutuhkan pendekatan dalam pembelajaran khususnya anak usia dini memerlukan rangsangan dan stimulus yang dapat mengembangkan bahasa, kognitif, sosial emosional, kreativitas, motorik dengan menggunakan media *loose part* untuk melatih motorik halus anak, karena pada dasarnya metode *loose part* ini berkaitan dengan multi disiplin ilmu yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Multidisipliner dan Interdisipliner Ilmu

Kreativitas anak dapat dimunculkan dengan penggunaan media *loose part* karena mereka dapat mengekspresikan diri secara bebas melalui kegiatan bermain yang melibatkan benda-benda dari lingkungan sekitarnya. Mengingat permainan yang paling baik adalah yang memungkinkan anak bermain dengan berbagai cara dan tingkatan, pandangannya (Dian, Putri, Khasanah, & Kusumaningtyas, 2019)

berpendapat bahwa kreativitas anak akan lebih terpupuk dengan menggunakan media bagian lepas dibandingkan dengan mainan plastik kontemporer.

Anak-anak dapat terlibat dalam bermain dan belajar sambil memanfaatkan media *loose part* saat berinteraksi dengan teman-temannya. Agar anak-anak dapat mengembangkan bahasa untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya maka digunakan media *loose part*. Menurut (Istim, Hendratno, & Setyowati, 2022), perkembangan bahasa melalui penggunaan media pembelajaran *loose-part* merupakan salah satu materi yang menarik untuk dikenalkan kepada anak usia dini karena secara langsung dan tidak langsung dapat mengajak anak untuk mengembangkan keterampilan berbahasa melalui tiga indikatornya yaitu: (1) kemampuan anak merangkai huruf menjadi kata, (2) kemampuan anak memasang gambar dengan nama benda, dan (3) kemampuan anak menceritakan kembali.

Keterampilan motorik dan kehidupan sehari-hari tidak dapat dipisahkan karena belajar sambil bermain dengan media *loose-parts* memerlukan penggunaan keterampilan motorik anak agar mereka dapat bergerak bebas. Menurut pandangannya (Elan, Hadiyanti, & Rahman, 2021) dari segi motorik, kegiatan berbasis *loose part* dapat melatih anak untuk meningkatkan kemampuan motorik halus, khususnya dalam memperkuat koordinasi gerakan mata-tangan untuk membantu aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui penggunaan media *loose-part* dalam kegiatan bermain anak tidak terlepas dari hubungan sosial dengan teman sebaya sehingga dengan bermain anak dapat bergaul, membentuk sikap tentang bagaimana memberi dan menerima, menanggapi teman, dan menurunkan emosinya. Menurut pendapat (Wardhani, Misyana, Atniati, & Septiani, 2021) dari segi sosial dan emosional, membiarkan anak mengolah *loose part* secara mandiri dapat mendukung tumbuhnya perilaku sosial seperti tanggung jawab, kemandirian, kerjasama, dan kepercayaan diri pada anak.

Keberadaan manusia tidak dapat dipisahkan dari pertumbuhan kognitif, terutama pada tahun-tahun awal karena anak-anak kecil adalah peniru yang sangat baik dan pembelajar aktif yang selalu mencari informasi baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Permainan yang cocok dan relevan diperlukan jika ingin mendukung perkembangan anak usia dini. Media bagian lepas merupakan salah satu kegiatan yang dapat mendorong tumbuh kembang anak. Menurut (Badriyah, Hibana, & Samiaji, 2022) perkembangan kognitif merupakan tahap kemampuan anak untuk terus belajar dan berkembang sesuai dengan usianya, dan untuk tahap perkembangan ini, anak usia dini membutuhkan berbagai stimulasi yang sesuai. Prestasi belajar anak sebagian besar tergantung pada aspek kognitif karena sebagian besar kegiatan belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Seorang pendidik dapat merancang kegiatan main, seperti menggunakan bahan *loose part*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di PAUD Taam An Nuur untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media *loose part* dalam kegiatan proses pembelajaran. Karena melalui penelitian ini

dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur. Hal ini dapat dilihat dari keadaan awal *pretest* yang mendapatkan nilai rata-rata 54,539 setelah diberikan perlakuan *treatment* hasil akhir *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 88,778.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *pretest* $88,778 \geq 54,539$. Selanjutnya hasil perhitungan pengujian hipotesis uji-t diperoleh Sig. (1-tailed) = 0,000 < α 0,05, berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh media *loose part* terhadap perkembangan motorik halus pada anak kelompok B di PAUD Taam An Nuur.

REFERENSI

- Amalia, R., Nurfadilah, & Nurmalina. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 2(1), 224-230.
- Badriyah, E. S., Hibana, & Samiaji, d. M. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 1-8.
- Dian, M., Putri, W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). Loose Part Play Merangsang kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 181-185.
- Elan, Hadiyanti, S., & Rahman, T. (2021, Desember). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA*, 10(2), 337-347.
- Garaika, & Darmana. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV.Hira Teach.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate SPSS 25 (9th ed)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gilman, & Smith, S. (2018). The Arts, Loose Part And Conversation. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16.
- Hardani, Andriani, H., Auliya, N., Fardani, R., Istiqomah, R., Sukmana, D., et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Mataram: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Herawati, & Siskawati. (2021, Mei). Efektivitas Media Loose Part di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41-47.
- Imamah, Z. M. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode berbasis STEAM and Loose Part. *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(2), 263-278.
- Ismail Nurdin, S. H. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Istim, N., Hendratno, & Setyowati, d. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik terhadap Perkembangan Bahasa dan Fisik Motorik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572-8584.

- Karunia Eka Lestari, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Nugraheni, A. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*.
- Padilah, & Novianti, R. (2019, Oktober). Implementasi Kegiatan Bermain Paperrcraft dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B PAUD Taman Sari Baanyuasin. *PAUD Lecture: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 10-18.
- Primayana, K. H. (2020, Maret). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *PURWADINATA: JURNAL AGAMA DAN BUDAYA*, 4(1), 91-100.
- Puspita, A. W. (2019). Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM. *Jurnal of Pendidikan Non Formal*, 21(4), 17-30.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators focus Group discussion in Indonesia. *Journal of Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 310-326.
- Siantajani, Y. (2020). *Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sjamsir, H., Rahardjo, B., & Surentu, S. (2021). *Penerapan Metode STEAM Berbasis Loose Part dalam Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Samarinda: CV. Amerta Media.
- Steffi Claudia, A. A. (2018). Origami Game For Improving Fine Motor Skills For Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Sugiyono. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, W. D., Misyana, Atniati, I., & Septiani, d. N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1894-1904.