



## Pengaruh Kegiatan *Loose Part* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak

Avia Aneli<sup>1,a\*</sup>, Nurhafizah<sup>1,b</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>a\*</sup> [aviaanelli01@gmail.com](mailto:aviaanelli01@gmail.com); <sup>b</sup> [nurhafizah.is.87@gmail.com](mailto:nurhafizah.is.87@gmail.com);

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : Januari 26, 2023. Accepted : Mei 06, 2023. Publish : Mei 09, 2023.	Perkembangan anak usia dini memainkan efek yang signifikan pada keterampilan motorik halus. Hampir semua kegiatan yang dilakukan anak-anak membutuhkan keterampilan motorik halus. Artikel ini dibuat dengan menggunakan temuan penelitian yang mencoba menjelaskan jika kegiatan loose part berdampak pada perkembangan motorik halus anak di TK Teladan Pertiwi Bukittinggi. Peneliti di TK Teladan Pertiwi Bukittinggi mengamati sejumlah kesenjangan perkembangan pada anak, khususnya pada keterampilan motorik halusnya. Mayoritas anak-anak belum bisa menulis, mewarnai, menangkap, menjiplak, atau menggunting, yang semuanya membutuhkan keterampilan motorik halus. Kendala media pembelajaran dan kemampuan guru merancang pembelajaran menjadi penyebab masalah ini. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen quashi dan metodologi kuantitatif. Tes terdiri dari tujuh item dengan peringkat BB(1), MB(2), BSH(3), dan BSB(4). Audiens yang dituju penelitian ini termasuk 72 anak-anak. dengan kelas B3 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 15 siswa, dan kelas B1 sebagai kelompok kontrol yang juga berjumlah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan loose part di TK Teladan Pertiwi Bukittinggi berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus dini anak
Kata kunci: Loose part; Motorik; Taman kanak-kanak;	<b>ABSTRACT</b> <i>Early childhood development plays a significant effect on fine motor skills. Nearly all of the activities that kids engage in require fine motor skills. This article was created using the findings of study that tries to explain if loose part activities have an impact on the development of children's fine motor skills at Pertiwi Exemplary Kindergarten, Bukittinggi. Researchers at Pertiwi Model Kindergarten in Bukittinggi observed a number of developmental gaps in children, particularly in their fine motor skills. The majority of kids haven't been able to write, color, capture, trace, or cut, all of which need fine motor skills. The constraints of learning medium and the teacher's capacity to design learning are to blame for this issue. This study employed a quashi experimental design and a quantitative methodology. The test consisted of seven items with ratings of BB(1), MB(2), BSH(3), and BSB(4). The study's intended audience included 72 children. with class B3 acting as the experimental group, which included 15 students, and class B1 acting as the control group, also with 15 pupils. The results showed that loose part activities at Bukittinggi Exemplary Kindergarten affected young children's early fine motor development.</i>
Keywords: Loose Parts; Fine Motor; child; Kindergarten;	



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

---

## PENDAHULUAN

Anak kecil (usia 0–8 tahun) mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Karena dianggap begitu menguntungkan dibandingkan tahun-tahun berikutnya, maka masa kanak-kanak dini dikenal sebagai “masa emas” bahkan disebut sebagai lompatan perkembangan. Suryana adalah sosok tunggal karena dia adalah makhluk sosial di masa mudanya yang sedang melalui proses pertumbuhan yang sangat mendasar untuk kehidupan selanjutnya dan memiliki berbagai sifat (Danilo Gomes de Arruda, 2021). Sujiono (2016) mendefinisikan usia dini sebagai usia antara 0 sampai dengan 8 tahun dan melalui proses pertumbuhan yang cepat dan mendasar menuju kehidupan selanjutnya.

Pendidikan sangat penting, terutama di tahun-tahun awal. Karena semua komponen tumbuh kembang anak sudah terbentuk sempurna sejak usia dini, maka kita dapat menggunakannya untuk membimbing dan mendidik anak agar dapat berkembang sebaik mungkin. Pendidikan anak usia dini, menurut Mursid (2015), mencakup usaha untuk membangkitkan, mengarahkan, mengasuh, dan menyediakan kegiatan belajar yang akan membantu anak mengembangkan kemampuan dan keterampilannya. Meletakkan dasar perkembangan sosial-emosional (sikap, perilaku, dan agama), bahasa, dan komunikasi, serta pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir), kreativitas, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual, pendidikan anak usia dini adalah jenis organisasi. Suyadi (2014) mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai pengajaran yang dimaksudkan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dengan fokus pada pembinaan semua aspek kepribadian anak.

Unsur fisik-motor merupakan salah satu yang perlu ditingkatkan. Untuk mengenalkan dan melatih kemampuan motorik kasar dan halus anak dengan meningkatkan kemampuannya dalam mengatur, mengontrol, dan mengkoordinasikan gerakannya, bidang perkembangan ini perlu ditingkatkan pada anak. Perkembangan kemampuan motorik halus seorang anak memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas hidupnya. Jika seorang anak memiliki kontrol motorik halus yang baik, hal itu dapat menguntungkan area perkembangan lainnya.

Kemampuan menggerakkan benda dari tangan atau mencoret-coret, memotong atau mengencangkan kancing baju, dan mengikat tali sepatu, dimana kegiatan tersebut merupakan gerakan yang hanya menggunakan otot polos dengan mengendalikan jari-jari, dapat dilihat sebagai gerakan motorik halus, menurut kepada Suryana (2018), dan juga dipengaruhi oleh kemampuan belajar dan berlatih. Menurut Andriana dalam Maghfuroh, (2018), kemampuan motorik halus berkorelasi dengan kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecil, terutama tangan dan jari.

Inisiatif pengembangan motorik halus anak usia dini harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran karena kegiatan pembelajaran perlu lebih menarik dan menarik. Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai proses pembelajaran yang sejati dan bermakna bagi anak usia dini. Sementara itu, media berfungsi sebagai alat pendidikan yang menghubungkan kontak guru dan "perantara" siswa untuk memfasilitasi kegiatan

pembelajaran yang sukses, hemat waktu, dan menarik, menurut Pribadi dalam (Wirman et al., 2018). Menurut Nurhafizah, (2018), media pendidikan berfungsi untuk membantu anak dalam memahami berbagai konsep abstrak serta menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun tujuan media pendidikan secara umum dikemukakan oleh Sadiman (2011) per jelas pesan untuk menghindari penggunaan kata-kata yang berlebihan dalam presentasi (baik berupa kata-kata tertulis maupun tidak). 2) Mengatasi keterbatasan yang dipaksakan oleh ruang, waktu, dan kemampuan indrawi. 3) Siswa dapat mengatasi sikap apatisnya dengan bantuan media pendidikan yang sesuai dan bervariasi 4) Setiap siswa adalah unik, dan mereka semua memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Anita Damayanti et al., (2020) juga menyoroti keuntungan penggunaan media bagian lepas, antara lain (a) Anak-anak akan lebih aktif secara fisik, (a) meningkatkan sikap kooperatif dan bersosialisasi, (b) meningkatkan permainan kreatif dan imajinatif, dan (c) meningkatkan keterampilan komunikasi dan tawar-menawar, terutama bila dilakukan di tempat terbuka.

Kemampuan motorik halus anak usia dini dapat dikembangkan dengan menggunakan media loose part sebagai alat bantu belajar. Bergantung pada preferensi anak, media bagian lepas dapat dikonstruksi, diangkut, dan dimainkan bersama (Syafi'i & Dianah, 2021). Nicholson mendefinisikan "bagian lepas" sebagai bagian dari materi yang dapat diubah, dibuat, atau diubah yang memungkinkan anak-anak untuk secara bebas menjelajahi lingkungan mereka dan mendorong pertumbuhan kognitif, sosial, emosional, dan kreatif mereka (Nurjanah, 2020). Bagi anak usia dini komponen lepas adalah alat permainan instruksional berupa bahan-bahan yang tidak tertutup yang dapat digabungkan, dipisahkan, digunakan sendiri, atau dicampur dengan bahan lain, menurut (Azizah et al., 2020). Menggunakan teori komponen lepas, dimungkinkan untuk menggunakan berbagai bahan sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran untuk anak usia dini, termasuk bahan alami, bahan plastik, bahan logam, bahan kayu dan bambu, bahan gelas dan keramik, bahan benang dan tekstil, dan bahan lainnya. bahan kemasan bekas (Imamah & Muqowim, 2020). Sumber daya ini dapat dimanfaatkan sebagai media lepas untuk mempromosikan perkembangan motorik halus anak usia dini. Melalui media ini, jari dan tangan berkolaborasi untuk menggerakkan potongan-potongan media lepas secara main-main. Saat mengajar anak usia dini menggunakan teori komponen lepas, bahan-bahan seperti bahan alami, bahan plastik, bahan logam, bahan kayu dan bambu, bahan kaca dan keramik, benang dan bahan tekstil, serta bahan kemasan bekas, semuanya dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. (Imamah & Muqowim, 2020).

Keunggulan komponen lepas dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak diliput oleh (Liu et al., 2021). Kemampuan memanipulasi komponen lepas sesuai dengan preferensi anak membuatnya lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Media loose part biasanya digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Menurut pembedaan dan klaim yang dibuat oleh para peneliti terdahulu, media loose-part dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran. Pilihan peneliti untuk media loose part penelitian ini adalah media loose part kayu. Bit persegi kecil yang merupakan bagian lepas terdiri dari berbagai angka, huruf, dan pola. Sejalan dengan itu, Nurfadilah, (2020) menyatakan bahwa media loose-part dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mempelajari beberapa elemen perkembangan anak, seperti perkembangan kreativitas dan kemampuan fokus.

Menurut Daly dan Beloglovsky, (2015), “kelebihan media loose parts adalah: 1) meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif anak; 2) meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak; 3, membuat anak lebih aktif; dan 4” mendorong komunikasi dan negosiasi keterampilan, terutama jika dilakukan di ruang terbuka. Loose bit telah terbukti menjadi media kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan sejumlah kemampuan perkembangan anak usia dini.

Mayoritas anak-anak bermasalah dengan aktivitas yang membutuhkan keterampilan motorik halus, yang sejalan dengan apa yang peneliti amati di lapangan di TK Teladan Pertiwi, Bukittinggi. Anak masih belum mampu menggunakan berbagai gerakan yang berhubungan dengan penggunaan otot kecil, koordinasi mata tangan, dan tugas gerak jari. Akibat dari kondisi yang ditemukan peneliti di TK Teladan Bukittinggi tersebut, peneliti kini lebih tertarik untuk meneliti dan mengembangkan solusi agar kemampuan motorik halus anak tumbuh sebagaimana mestinya. Temuan peneliti menunjukkan bahwa tidak ada cara untuk mengisolasi masalah anak dari keterbatasan media pembelajaran. Banyaknya proses pembelajaran yang tidak terlaksana karena kekurangan media pembelajaran.

Para peneliti melakukan penelitian untuk mempelajari lebih dalam, mendeskripsikan, dan berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada kemampuan motorik halus anak. Kajian ini didasarkan pada hasil teoritis yang berbeda mengenai kegunaan media loose part dan kesesuaiannya dengan kesulitan di lapangan. Pengaruh Kegiatan Loose Part Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak- Kanak Teladan Pertiwi Bukittinggi merupakan nama penelitian yang akan peneliti lakukan

#### **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah penelitian berbasis positivis yang mempelajari sampel atau populasi dalam kaitannya dengan peristiwa yang berbeda. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen quasi. Penelitian eksperimen semu Sugiono (2019) menampilkan kelompok kontrol, tetapi kemampuannya terbatas untuk mengontrol secara memadai faktor-faktor luar yang mempengaruhi bagaimana eksperimen dilakukan. Desain non-ekuivalen yang digunakan adalah model eksperimen semu.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Teladan Pertiwi Bukittinggi antara tanggal 10 Oktober 2022 sampai dengan 22 Oktober 2022. Semua peserta penelitian berusia kurang dari taman kanak-kanak. Di Pertiwi Bukittinggi, 72 anak dijadikan contoh. Sampel penelitian ini berjumlah 30 anak, 15 anak di kelas eksperimen (B3) dan 15 anak di kelas kontrol (B1). Survei yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tujuh item pertanyaan. Penelitian disajikan dengan menggunakan data skor dari evaluasi. Terdapat empat kategori penilaian: BB(1), MB(2), BSH(3), dan BSB (4).

Pengumpulan data penelitian melalui tes, dokumentasi, dan teknik observasi. Sedangkan data penelitian dianalisis dengan SPSS, data diuji pada berbagai tahapan analisis. Dalam penelitian ini uji prasyaratnya adalah uji homogenitas dan uji normalitas, serta uji hipotesisnya adalah uji sampel berpasangan dan uji sampel bebas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk penelitian ini, diadakan sepuluh sesi, lima di antaranya dengan kelompok eksperimen dan lima di antaranya dengan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media loose part untuk memperlancar kegiatan pembelajaran, sedangkan guru pada kelas kontrol menggunakan bahan berbasis tanah liat. Sebagai bagian pertama dari penelitian ini, yang dikenal sebagai pre test, keterampilan motorik halus anak dinilai sebelum pengobatan dimulai. Kelas eksperimen dan kelas kontrol menerima tes awal. Setelah itu, setiap kelas mendapat tiga sesi treatment. Post-test adalah kegiatan terakhir sebelum kemampuan motorik halus anak-anak dinilai mengikuti intervensi terapi masing-masing kelas. Hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Nilai *Pre test* dan *Post test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Pre testt	Post Test	No	Pre testt	Post Test
Abbi	13	17	Adam	12	15
Abdul	15	20	Andara	19	21
Asyyraf	17	21	Arsyala	13	16
Cherly	20	24	Azkarna	16	18
Givano	18	23	Galani	14	16
Khaysa	15	20	Fairel	17	21
Nadelnya	19	23	Fathiya	18	19
Riziq	12	18	Luthfi	18	20
Aqila	19	24	Mona	18	22
Nadelyn	13	21	Faris	17	20
Raditiya	16	21	Nathisyana	12	15
Ririn	16	19	Razka	12	17
Shakila	12	17	Sajna	18	21
Syahira	15	20	Sindi	19	21
Silvino	16	19	Tiffany	16	19
Total	236	307	Total	239	281
<b>Rata-rata</b>	<b>15,73</b>	<b>20,47</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>15,93</b>	<b>18,73</b>

Berdasarkan data di atas, pretest kelas eksperimen menghasilkan total skor 236 anak dengan rata-rata 15,73, sedangkan pretest kelas kontrol menghasilkan total skor 239 anak dengan rata-rata 15,93. Anak-anak di kelas kontrol memiliki skor lebih tinggi dengan selisih tiga poin, tetapi tidak ada perbedaan yang terlihat. Hasil posttest kelas eksperimen diperoleh skor total 307 dan rata-rata 20,47, sedangkan hasil posttest kelas kontrol diperoleh skor total 281 dan rata-rata 18,73. Hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengungguli kelas kontrol dalam hal skor, dan perbedaan antara 26 skor kedua kelompok—perbedaan skor—sangat signifikan.

Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data penelitian. Pertama adalah pemeriksaan kenormalan. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Temuan uji kenormalan SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Statistik	Df	Sig.
Pre test Eksperimen	,125	15	,200(*)
Post test Eksperimen	,141	15	,200(*)
Pre test Kontrol	,191	15	,147
Post test Kontrol	,168	15	,200(*)

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut di atas, nilai sig pada kelas eksperimen adalah 0,200 pre-test dan 0,200 post-test, sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,147 pre-test dan 0,200 post-test. Karena nilai sig kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas keduanya menunjukkan nilai sig > 0,05 maka semua data penelitian berdistribusi normal. Uji selanjutnya adalah uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah suatu kelompok homogen bertanggung jawab atas variasi dalam data penelitian. Berikut hasil uji homogenitas yang dijalankan dengan SPSS:

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

Levene Statistik	df1	df2	Sig.
,230	3	56	,875

Nilai sig dihitung dengan menggunakan tabel uji homogenitas di atas sebesar 0,875. Nilai 0,875 > 0,5 berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas menunjukkan bahwa kelompok data penelitian berasal dari ragam yang homogen.

Tahap terakhir adalah pengujian hipotesis. pengujian sampel individual Menetapkan hubungan atau perbedaan rata-rata antara dua sampel yang cocok adalah tujuan dari pengujian ini. Meskipun memiliki peserta yang sama, sampel yang cocok diperlakukan berbeda. Berdasarkan hasil uji sampel berpasangan yang telah disebutkan sebelumnya, sig pada kelas eksperimen adalah 0,000 dan sig pada kelas kontrol adalah 0,000. Ho disetujui dan Ha ditolak berdasarkan hasil uji sampel berpasangan karena nilai sig pada masing-masing kelas kurang dari 0,05. Rata-rata hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. 2) Saat menguji sampel independen, perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak berpasangan diperiksa. Kumpulan data yang diteliti dalam analisis data ini adalah perolehan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor perolehan adalah perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah tes masing-masing kelas. Berdasarkan temuan uji independent sample tersebut di atas, nilai kelas kontrol adalah 0,000, dan nilai Sig. (2-ekor) adalah 0,000. Karena nilai Sig. (2-tailed) pada masing-masing kelas ditemukan kurang dari 0,05, Ha dianggap diterima tetapi Ho ditolak. Nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat berbeda satu sama lain.

Berdasarkan temuan analisis data, media loose part memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik halus siswa TK Ibu Pertiwi Bukittinggi. Hasil penilaian anak kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa lebih efektif bahkan jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional menggunakan media tanah



liat dengan kegiatan kolase media bagian lepas. Temuan penelitian ini konsisten dengan para ahli dan akademisi sebelumnya yang mengklaim bahwa menggunakan media bagian lepas untuk pembelajaran memiliki berbagai prestasi.

Selain sebagai cara yang baik untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halusnya, media loose part juga aman digunakan karena hanya mengandung komponen alami. Oleh karena itu, media komponen lepas memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan pertumbuhan kemampuan motorik halus anak. melakukan penelitian dan menemukan bahwa (Hadiyanti et al., 2021) tentang media bebas meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak-anak usia mereka, menunjukkan bahwa menggunakan media lepas dalam pembelajaran sangat ideal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kecil. Pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus dan kasar, sains (Science), penguasaan bahasa (Literacy), seni (Art), matematika, berpikir logis (Mathematics), teknik (Engineering), teknologi (Technology), (Nurfadilah, 2020), dan topik lainnya semua dapat dieksplorasi menggunakan bahan ajar lepas (Nurhalizah & Yuwafik, 2020).

Menurut (Anita Damayanti et al., 2020) penggunaan media loose parts memiliki beberapa keuntungan, seperti (a) menumbuhkan permainan yang lebih imajinatif dan kreatif, (b) menumbuhkan sosialisasi dan perilaku kooperatif pada anak, (c) mendorong anak untuk lebih aktif secara fisik dan (d) memupuk keterampilan negosiasi dan komunikasi, terutama bila dilakukan di tempat umum. Sedangkan menurut Puspita (2019). Karena mereka menawarkan kemungkinan manipulasi sesuai dengan preferensi anak, potongan longgar memiliki efek positif pada seberapa baik anak belajar dan berkembang. Menggunakan media lepas dapat meningkatkan kapasitas seseorang untuk pemecahan masalah, kreativitas, fokus, keterampilan motorik kasar dan halus, perkembangan bahasa, literasi, seni, dan pemikiran logis. teknologi (Technology), teknik (Engineering), dan matematika (Technology).

Anak akan lebih cepat lelah, bosan, dan kehabisan ide permainan jika menggunakan peralatan bermain atau permainan (mainan) yang sudah jadi. Berbeda dengan metode dan komponen lepas yang membatasi peluang dan cara bermain, lingkungan bermain harus mendorong kontak sosial dan mendukung permainan imajinatif dengan memungkinkan anak-anak mengembangkan ide mereka sendiri selain mampu menjelajahi dunia mereka sendiri (Syafi'i & Dianah, 2021).

Lebih lanjut ditekankan bahwa media loose-part adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka berdasarkan temuan penelitian yang ditunjukkan di atas dan saran dari para ahli dan peneliti lainnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data, nilai siswa pada masing-masing kelas mengalami peningkatan setelah diberikan terapi, namun pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa semua data studi terdistribusi secara merata di semua sampel. Sig 0,000 ditemukan untuk kelas eksperimen dan 0,000 untuk kelas kontrol dalam uji sampel berpasangan. Dengan nilai sig masing-masing kelas sebesar 0,05, hasil tes menunjukkan adanya perbedaan antara rata-rata pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penilaian mandiri terhadap sampel uji ditemukan nilai Sig. Nilai (2-tailed) menjadi 0,000 dan kelas kontrol menjadi 0,000.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata perolehan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan.

## REFERENSI

- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Azizah, S. N., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57–71.
- Beloglovsky, M. and Daly, L. (2015). *Loose Parts, Inspiring Play in Young Children*. Yorkton Court: Readleaf Press.
- Danilo Gomes de Arruda. (2021). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 5, 6.
- Farida & Regil, Sriandila. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai Halaman 9769-9775 Volume 5 Nomor 3 Tahun 2021*. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2236/2221>.
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 337–347. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan *Loose Part*. Yinyang: *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(2), 263-278.
- Magfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzel Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Edurance*, 3(1), hlm. 55-60.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muryaningsih, Sri. 2021. Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Jurnal Ilmiah*
- Nurfadilah, D. (2020). JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota  
Keywords : Fine Motor Skills , Collage Games , Kindergarten. *Loose Part*, 2, 224–230.
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Nurhalizah, M. E., & Yuwafik, M. H. (2020). Women ' S Participation in the Terrorist



- Network in the. *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 1–181.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Pendidikan*. Volume 15, No 1, April 2021, Pp. 84-91.
- Puspita, W.A. (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEAM. *Jurnal Pendidikan Non Formal*. Vol 2(2).
- Sadiman, Arief S dkk. 2011: *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dibud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2019. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D”. Bandung Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana, D. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press Padang.
- Syafi’i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1203>
- Wirman, A., Yulsyofriend, Y., Yaswinda, Y., & Tanjung, A. (2018). Penggunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 54–62. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.290>