

Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini

Asih Setianingsih^{1✉}, Iys Nur Handayani¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.301](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.301)

✉ Corresponding author:

[asihsetianingsih166@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Media loose parts;
Motorik halus;
Anak usia dini

Penelitian ini membahas mengenai pembelajaran media *loose parts* yang perlu diimplementasikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan oleh anak usia dini. Media pembelajaran berbasis *loose parts* dapat memudahkan anak dalam pencapaian aspek perkembangan motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan mengetahui implementasi media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti akan secara spesifik dan alamiah menggambarkan terkait data berupa fakta-fakta secara nyata dari pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian deskriptif kualitatif yang datanya diperoleh melalui penelitian yang telah dilaksanakan di TK Hardikasiwi. Media *loose parts* menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk meningkatkan perkembangan anak melalui keterampilan motorik halus. Media pembelajaran *loose parts* yang dilaksanakan di TK Hardikasiwi Sidomoro dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak sudah berkembang dengan baik.

Abstract

Keywords:

Loose parts media
Fine motor
Early childhood

This study discusses the learning of loose parts media that needs to be implementation as teaching materials that can be used by early childhood. Loose parts based learning media can make it easier for children to achieve aspects of children's fine motor development. This study aims to determine the implementation of loose parts media to develop fine motor aspects of early childhood. This study uses a qualitative descriptive method where the researcher will specifically and naturally describe the data related to real facts from the implementation of learning. Data collection techniques in this study using observation, interviews and documentation. The data analysis in research is descriptive qualitative, the data obtained through research that has been carried out at Hardikasiwi Kindergarten. Loose parts media is a solution for educators to improve children's development through fine motor skills. Loose parts learning media implemented at Hardikasiwi Sidomoro Kindergarten in the process of learning activities to develop aspects of children's fine motor development have developed well.

1. PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas atau disebut dengan golden age dimana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan untuk memperoleh pendidikan sedang pesat. Maka dari itu pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan atau stimulus terutama dari lingkungan terdekat sangatlah diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan tumbuh kembang anak (Antara, 2019, p. 19). Pemberian rangsangan atau stimulus kepada anak usia dini sangat penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dikembangkan dengan optimal agar memudahkan dan membantu dalam menghadapi pendidikan ke jenjang selanjutnya. Terdapat berbagai macam aspek perkembangan anak diantaranya yaitu kognitif, nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa dan fisik-motorik anak.

Salah satu aspek perkembangan anak yang menjadi perhatian yaitu aspek fisik motorik anak. Fisik-motorik anak yang berkembang dengan baik, maka akan memudahkan dan membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugasnya sehari-hari. Aspek motorik dibagi menjadi dua yaitu gerakan motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus anak sangat penting untuk mendapatkan stimulus atau rangsangan sejak dini. Dengan begitu anak dapat melakukan kegiatan sehari-hari dengan baik. Pendapat (Achroni, 2012, p. 16) kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil dan koordinasi mata dan tangan serta konsentrasi, seperti menggunting, melipat, menggambar, mewarnai, dan menebalkan.

Kemampuan motorik halus perlu dikembangkan di lembaga PAUD karena untuk melatih kekuatan tangan dan melatih koordinasi otot tangan dan mata serta konsentrasi. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik, maka anak akan mampu menulis dengan baik, disamping penguasaan berbagai keterampilan yang lainnya. Apabila perkembangan motorik anak kurang baik, maka anak akan mengalami kesulitan didalam mengendalikan tangannya, sehingga menyebabkan anak bila memegang sesuatu mudah jatuh karena tangannya kaku. Gerakan motorik halus berkaitan dengan kegiatan memegang atau meletakkan suatu objek dengan menggunakan jari tangan.

Mengingat pentingnya mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak ini. Maka perkembangan motorik halus perlu dikembangkan dalam kegiatan sehari-hari, agar tingkat pencapaian keterampilan motorik halus anak dapat berkembang optimal. Untuk mengoptimalkan aspek perkembangan motorik halus anak tersebut perlu adanya media pembelajaran. Aspek motorik anak usia dini dapat berkembang dengan maksimal melalui media pembelajaran salah satunya yaitu dengan media *loose parts*.

Loose parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara menurut (Nurjanah, 2020, pp. 19–31). Media *Loose parts* merupakan barang-barang terbuka, yang mudah ditemukan dilingkungan sehari-hari. Media *loose parts* media bahan termasuk media bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan dengan sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran anak usia dini. Dilingkungan kita terdapat banyak *loose parts*, seperti ranting, batu, kerang, daun, bunga, biji-bijian, kertas, kayu, tali, kulit buah atau sayur, cangkang, botol bekas dan masih banyak lagi media *loose parts* yang lainnya. Pertimbangan belajar dengan media *loose parts* tanpa perlu biaya mahal tinggal memanfaatkan dan mengumpulkan bahan tersebut dari lingkungan alam sekitar dan membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna.

Dari uraian diatas mengenai pentingnya mengembangkan aspek motorik halus anak dengan menggunakan media *loose parts* maka didapatkan judul penelitian "Implementasi Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini, kemudian akan di bahas lebih lanjut lagi.

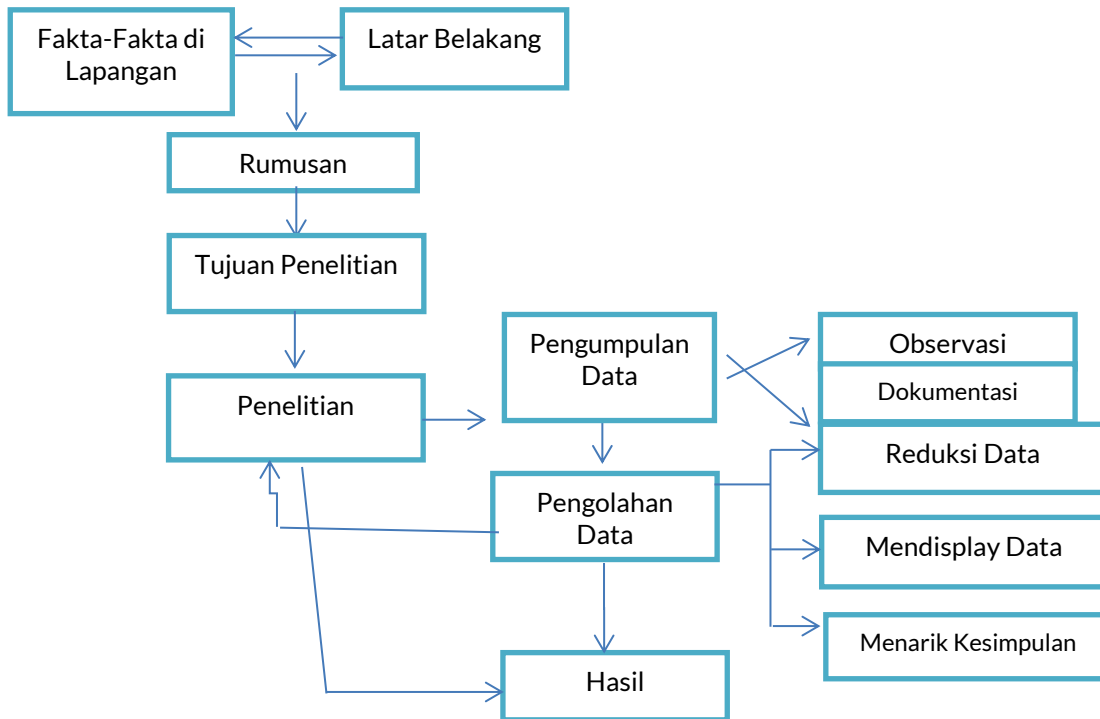
2. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang berhubungan dengan suatu kajian dari suatu fenomena yang lebih detail perbedaannya dari fenomena lain (Siyoto & Sodik, 2015, p. 15). Peneliti akan secara spesifik dan alamiah menggambarkan terkait data berupa fakta-fakta yang secara nyata berasal dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* diterapkan di TK Hardikasiwi Sidomoro. Dalam setiap penelitian diperlukan subjek sebagai sumber data. Subjek penelitian adalah orang yang dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi. Subjek dari penelitian ini adalah semua anak di TK Hardikasiwi Sidomoro Buluspesantren Kebumen dengan jumlah anak 20, yang terdiri dari anak laki-laki 9 dan anak perempuan 11.

Teknik pengumpulan data menurut (Sugiyono, 2010, p. 15) merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah pengumpulan data. Tehnik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik Observasi dan Dokumentasi. Observasi merupakan cara untuk mengumpulkan data oleh peneliti secara langsung. Peneliti mengamati apa yang menjadi objek penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi langsung, yaitu peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap objek ditempat terjadi. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas anak dalam proses pembelajaran media *loose parts* berlangsung. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu seluruh bahan rekaman selama penelitian berlangsung. Dokumen ini berupa hasil karya kegiatan anak dan foto. Hasil dari dokumentasi ini dapat dijadikan petunjuk dan bahan kesimpulan.

Pada penelitian ini, setelah di dapatkan data yang di butuhkan maka perlu adanya teknik pengolahan. Dianalisis menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, mendisplay data dan menarik kesimpulan (Milles & Huberman, 1992, p. 16). Untuk langkahnya dalam menganalisis, peneliti mengumpulkan data serta informasi yang sesuai dengan kebutuhan peneliti mengenai kemampuan motorik halus anak dan media loose part yang digunakan ketika dalam proses pembelajaran.

Berikut ini merupakan ilustrasi bagan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Agar memudahkan dalam memahami alur dari penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Kualitatif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi *Media Loose Parts* untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak di TK Hardikasiwi Sidomoro

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak sebagian besar waktunya dihabiskan untuk kegiatan bermain. anak-anak dapat menggunakan kegiatan bermain untuk menjelajahi dunianya mereka. Melalui bermain anak-anak menyimpan daya selama menangkap ide dengan tidak mendesakkan, karena secara umum aktivitas bermain sering dikaitkan dengan aktivitas yang dilakukan anak secara spontan. Dalam bermain anak membutuhkan media pembelajaran yang efektif. *media loose part* menjadi salah satu media pembelajaran yang sudah di implementasikan di TK Hardikasiwi Sidomoro. Berdasarkan hasil penelitian di TK Hardikasiwi Sidomoro, *media loose parts* merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk mengembangkan aspek motorik halus anak, karena bahan-bahannya yang alami sehingga aman digunakan oleh anak. Maka dari itu, *media loose parts* menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk meningkatkan perkembangan anak melalui keterampilan motorik halus.

Motorik halus adalah pengendalian gerak tubuh dengan melakukan kegiatan yang melibatkan susunan saraf, otak dan otot (Agustina et al., 2018). Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yaitu tangan dan jari serta dipergunakan untuk memanipulasi lingkungan, seperti kemampuan memindahkan benda dari tangan, menyusun balok, mencorat-coret, menulis, menggunting dan lain sebagainya. Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot halus, seperti jari-jemari dan tangan. (Noorlaila, 2010, p. 62) juga menyatakan bahwa perkembangan motorik halus merupakan kemampuan anak dalam melakukan gerakan tetapi melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, dan memerlukan koordinasi yang cermat seperti mengamati sesuatu, menulis dan menjimpit. Motorok halus merupakan aspek perkembangan yang melibatkan pengorganisasian sekelompok otot kecil, seperti jari-jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi tangan dengan mata serta konsentrasi. Pemberian stimulasi motorik halus pada anak bertujuan untuk mematangkan otot-otot kecil pada tangan sebagai persiapan awal menulis ketika masuk jenjang selanjutnya.

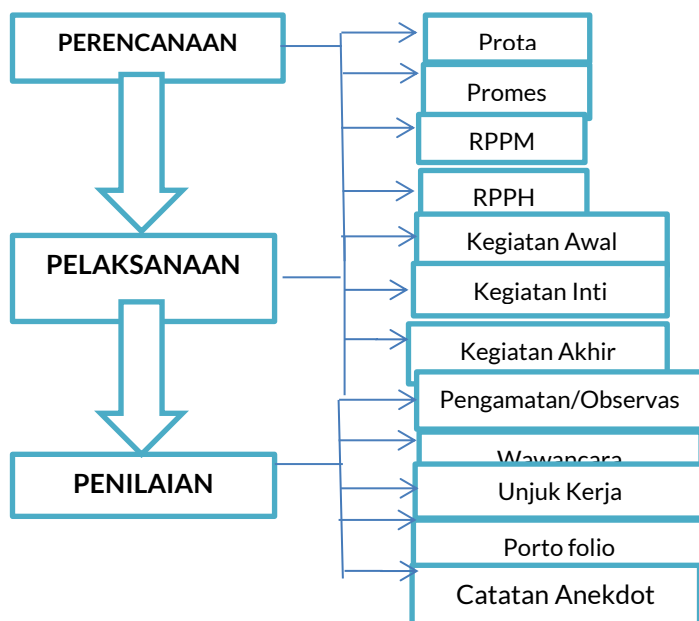
Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang memerlukan kecermatan, ketelitian serta manipulasi dalam gerakannya (Sutini, 2018). Motorik halus kegiatan gerak yang melibatkan otot-otot kecil dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan tertentu yaitu koordinasi tangan dan mata serta gerakan yang memerlukan gerakan tangan atau jari yang membutuhkan kecermatan dan ketelitian. Keterampilan motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot kecil seperti jari-jemari dan memerlukan kecermatan dan ketelitian. Menurut (Munawar et al., 2019, pp. 277-278) konsep pembelajaran juga menekankan bahwa pada saat anak bermain menggunakan benda konkret yang dapat disentuh secara langsung dengan benda yang dipelajari untuk dapat dieksplorasi, diamati, disentuh kemudian melakukan kegiatan terkait penemuan dari hasil pengamatannya sendiri dalam membangun pengetahuan disekitarnya. Pada saat menyentuh benda anak menggunakan tangan dan jari-jemarinya, sehingga dapat mengembangkan aspek motorik halus anak.

Guru mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Selama pembelajaran dengan media *loose parts*, anak merasa senang dengan kreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri. sehingga ketika diberikan media tersebut, perkembangan motorik halus anak berkembang secara optimal. Metode yang digunakan guru hanya memberikan contoh gambar dan memberikan instruksi untuk bisa diikuti oleh anak, namun terkadang anak-anak tidak fokus dengan intruksi yang diberikan oleh guru.

Media *loose parts* merupakan media yang dapat mengembangkan potensi aspek motorik halus yang dimiliki anak. Pada saat anak mulai merasa bosan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, guru harus dapat menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar keterampilan motorik halus yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal. Menurut (Siskawati & Herawati, 2021) mengemukakan bahwa *loose parts* adalah benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik, kardus bekas, botol, kain dan lainnya. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari manapun tanpa mengeluarkan biaya. Media *loose parts* merupakan bahan yang mudah dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan juga disatukan kembali. Media *loose parts* ini sangat mudah untuk dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lain. Misalnya potongan kayu yang dapat dipindahkan ke luar ruangan untuk membuat jembatan, atau bisa dipindahkan ketempat lain untuk membuat pagar. Sehingga anak dengan mudahnya memindahkan media tersebut dari tempat satu ke tempat yang lainnya dengan kemauan sendiri (Imamah & Muqowim, 2020).

Manfaat dari media *loose parts* adalah : 1) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak, 2) Meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, 3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik, 4) Mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika dilakukan di ruang terbuka (Damayanti et al., 2020, p. 78). Sedangkan tujuan dari pembelajaran dengan media *loose parts* supaya anak-anak akan menjadi lebih kreatif, dikarenakan anak-anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose parts* yang disediakan sesuai imajinasi anak. Selain itu, anak juga dapat memanfaatkan benda-benda disekelilingnya dan ikut memelihara lingkungan dan anak dapat memahami ternyata barang bekas dapat dijadikan sebagai bahan untuk bermain.

Kemampuan aspek motorik halus anak usia dini penting untuk dikembangkan. Dalam kegiatan pembelajaran media yang efektif untuk mengembangkan aspek motorik halus anak salah satunya adalah media *loose parts*. Menggunakan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran di TK Hardikasiwi Sidomoro dapat mengembangkan aspek motorik halus dengan optimal. Berikut ini merupakan ilustrasi bagan Implementasi Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak di TK Hardikasiwi Sidomoro, sebagai berikut:



Gambar 2. Implementasi Media *Loose Parts*

Dalam bagan di atas dapat diketahui bahwa ada 3 tahapan Implementasi Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak di TK Hardikasiwi Sidomoro yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Selanjutnya 3 tahapan yang diimplementasikan dalam pembelajaran di TK Hardikasiwi Sidomoro dengan menggunakan media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak, sebagai berikut:

Perencanaan Implementasi Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak di TK Hardikasiwi Sidomoro

Tahapan pertama dalam implementasi media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro yaitu perencanaan. Pada langkah perencanaan ini guru merencanakan pembelajaran dengan merancang RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). RPPH ini dirancang dengan pedoman RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan. Kemudian RPPM mengacu dari PROSEM (Program Semester) di TK Hardikasiwi Sidomoro.

Media *loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media *loose parts* juga sangat efektif pada saat pembelajaran dirumah karena mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Konsep pembelajaran dengan media *loose parts* merupakan kegiatan pembelajaran yang memiliki keterkaitan dan kebermaknaan untuk anak usia dini, sebab dengan menggunakan media *loose parts* anak akan memiliki keterampilan 4C sebagai tujuan penguasaan di abad 21 sesuai identifikasi National Education Association (Redhana, 2019, p. 2241). Guru harus dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts*. Sehingga aspek perkembangan motorik halus anak dapat dikembangkan secara optimal melalui media *loose parts* ini.

Media *loose parts* akan menciptakan kemungkinan kreasi baru tanpa batas dalam aktivitas kegiatan pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran merupakan bahan ajar yang mempunyai kegunaan dalam pembelajaran anak yang tidak pernah ada habisnya (Nurfadilah et al., 2020, pp. 224-230). Dengan media *loose parts* anak dapat merangkai, memasang, membongkar, membentuk sesuai dengan keinginannya, dengan demikian dapat menstimulasi aspek motorik halus anak. Sehingga media *loose parts* dalam pembelajaran di TK Hardikasiwi efektif dalam mengembangkan aspek motorik halus anak.

Selain itu media *loose parts* akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bisa membuat kreasi tanda dalam menggunakan media tersebut (Rahardjo, 2019, pp. 310-326). Hal ini akan dapat mengembangkan aspek motorik halus anak, karena pada saat pembelajaran dengan media *loose parts* anak dapat menggunakan media tersebut untuk melatih otot-kecil yaitu melatih koordinasi tangan dan mata.

Loose parts merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *loose parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orangtua dan guru dapat mengumpulkan *loose parts* darimanapun, tanpa mengeluarkan biaya (Nurjanah, 2020, p. 24).

Berikut ini gambar alat dan bahan saat guru mempersiapkan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, sebagai berikut:



Gambar 3. Kegiatan Main Menggunakan Media *Loose Parts*

Media *loose parts* terdiri dari 7 komponen yang bervariasi, yang dapat diraba anak dengan tekstur yang berbeda-beda. Ketujuh komponen 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, perkakasdapur, mur, baut, paku, sendok dan garpu aluminium, 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/wadah yang sudah tidak digunakan, antara lain : kardus, gulungan tissue, gulungan benang, bungkus makanan, karton wadah telur dan sebagainya (Damayanti et al., 2020, pp. 78-79).

Dalam perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* ini tentunya guru juga memperhatikan aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan yang secara spesifik yaitu perkembangan motorik halus anak. Menurut (Suryana, 2016, pp. 36-37) mengemukakan bahwa perkembangan motorik halus anak taman kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun, koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak-anak untuk meletakkan balok secara sempurna kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri. Pada usia 5-6 tahun, koordinasi gerakan motorik halus berkembang sangat pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengoordinasikan gerakan visual motorik, seperti: mengoordinasikan gerakan mata dan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis dan menggambar.

Guru dalam merancang pembelajaran menggunakan media *loose parts* ini dimulai dari membuat kurikulum yang memuat Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM), dan Rencana Program Harian (RPPH) TK Hardikasiwi Sidomoro. Setelah guru mempersiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran. Kemudian guru memulai pembelajaran dimulai dengan pembukaan dan tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan implementasi media *loose parts* untuk anak-anak.

Pelaksanaan Implementasi Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus di TK Hardikasiwi Sidomoro

Tahap selanjutnya dalam implementasi media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro yaitu pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini guru berperan penting, karena guru pada saat pembelajaran memberikan arahan kepada anak. Anak biasanya akan antusias dengan belajar menggunakan media *loose parts* ini.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *loose parts* yang akan dimainkan anak sebenarnya tidak memerlukan instruksi secara khusus. Ketika guru sudah menyiapkan alat bahan secara bebas secara alamiah insting anak rasa ingin tahu anak akan memainkannya sesuai dengan ide imajinasi yang terpikirkan di otaknya anak. Anak akan menemukan benda-benda yang menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili yang ada dipikirannya, bahkan dengan cepat mengatakan seharusnya bukan itu idenya karena tidak sesuai dengan alat bahan yang ditemukan anak dapat secara fleksibel merubah idenya (Fransiska & Yenita, 2021, p. 5460). Pembelajaran dimulai dengan salam oleh guru. Kemudian di lanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dan absen. Langkah selanjutnya yang di terapkan yaitu guru biasanya mengajak anak untuk bernyanyi dan tepuk mengenai tema pembelajaran pada hari tersebut. Setelah kegiatan pembukaan selesai, kemudian guru memberikan arahan mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* tersebut.

Pelaksanaan Implementasi Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus di TK Hardikasiwi Sidomoro ini terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal yaitu diawali dengan salam pembuka, sapa, berdoa sebelum belajar dan absen. Selanjutnya di lanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menyampaikan tema pembelajaran pada hari tersebut, tata tertib bermain dan menyampaikan cara bermain anak dengan media *loose parts*. Kegiatan yang ketiga yaitu kegiatan akhir, biasanya guru dan anak-anak berbincang-bincang mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah di laksanakan, setelah selesai guru memberikan kesimpulan dan menutupnya dengan bernyanyi dan berdoa bersama kemudian salam penutup.

Anak diberikan waktu dan keleluasaan dalam bermain menggunakan media *loose parts* ini. Dalam bermain anak juga sambil belajar sehingga tanpa di sadari dalam pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* aspek motorik halusnya dapat di kembangkan. Menurut (Suryana, 2016, p. 53) menyatakan bahwa motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot kecil atau bagian tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, memotong, menggambar, menyusun balok dan menulis.

Maka dari itu latihan ini membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan yang cepat, cermat dan benar. Motorik halus dapat disimpulkan sebagai gerakan yang membutuhkan koordinasi gerakan otot kecil seperti gerakan

mata dan tangan. Dengan adanya koordinasi mata dan tangan dalam kehidupan sehari-hari maka dapat menunjang aktifitas anak. Maka media *loose parts* sangat mendukung bagi perkembangan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro.

Menggunakan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran anak merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam kegiatan pembelajaran tidak pernah ada habisnya sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek antara lain: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (*science*), pengembangan bahasa (*literasi*), seni (*art*), logika berpikir matematika (*logic math*), tehnik (*engineering*) dan teknologi (*technology*).



Gambar 4. Kegiatan Anak saat proses pembelajaran dengan Media *Loose Parts*

Perkembangan motorik halus anak merupakan sumber potensi perkembangan anak usia dini, serta media *loose parts* merupakan suatu media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak akan pernah ada habisnya. Melalui kegiatan dengan media *loose parts* dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini. Dengan pembelajaran menggunakan media *loose parts* di TK Hardikasiwi Sidomoro ini, akan berkembangnya motorik halus anak yang memicu bekerjanya otak, syaraf, dan otot-otot kecil yang lainnya tanpa adanya paksaan, karena pada prinsipnya belajar anak adalah melalui bermain. Penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan motorik halus akan melatih otot-otot halus, menunjuk, memegang dengan jari-jemari, sehingga keterampilan motorik halus anak menjadi terasah. Media *loose parts* menggunakan bahan alam yang mempunyai manfaat yaitu mendorong anak untuk menggunakan gerakan koordinasi mata dan tangan untuk menghasilkan sebuah karya. Oleh sebab itu, media *loose parts* sangat perlu diterapkan untuk mengembangkan aspek motorik halus anak usia dini.

Setelah guru menerapkan alat dan bahan media *loose parts* dalam pembelajaran. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran diakhiri dengan recalling dan memberikan tanggapan mengenai hasil karya anak pada penerapan media *loose parts* tersebut. Pembelajaran dapat di tutup dengan kegiatan akhir seperti bernyanyi dan berdoa bersama. Tahap selanjutnya yaitu penilaian implementasi media *loose parts* untuk anak-anak.

3. Penilaian Implementasi Media *Loose Parts* untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak di TK Hardikasiwi Sidomoro

Tahap selanjutnya dalam implementasi media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro yaitu penilaian. Pada tahap penilaian ini guru mengumpulkan seluruh hasil karya anak. Kemudian hasil karya anak akan dinilai guru dengan pedoman penilaian yang di sesuaikan dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) aspek-aspek perkembangan anak.

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak. Penilaian pada tahap ini guru menilai dengan obyektif sesuai dengan hasil yang di buat oleh anak. Selain itu guru dapat melaksanakan penilaian pada saat proses pembelajaran pada implementasi media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak. Dengan begitu guru juga dapat mengetahui proses yang dilaksanakan oleh anak. Berikut ini adalah contoh hasil karya anak dari pembelajaran harian dengan menggunakan media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro, sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Karya Anak dengan Media *Loose Parts*

Dari penilaian hasil karya anak tersebut, guru dapat mengetahui tingkat pencapaian anak dalam pembelajaran sehari-hari. Aspek perkembangan anak keseluruhan dapat dikembangkan melalui media *loose parts* tersebut. Namun aspek yang dominan yang dapat dimaksimalkan yaitu aspek motorik halus anak. Dapat diketahui bahwa hasil karya anak dapat lebih rapi dan baik sesuai dengan kreasi anak. Keterampilan motorik halus (Primayana, 2020, pp. 93-94) merupakan latihan yang melibatkan sebagian anggota tubuh terutama dalam melatih otot kecil, misalnya dengan cara menggerakkan jari-jemari serta pergelangan tangan yang dilakukan dengan tepat.

Dalam tahap penilaian ini guru menerapkan 5 cara penilaian yaitu pengamatan/observasi, wawancara, unjuk kerja, portofolio, dan catatan anekdot. Dari keseluruhan penilaian tersebut dapat diketahui perkembangan motorik halus anak yang dapat berkembang secara maksimal. Terdapat peningkatan perkembangan motorik halus anak yang dapat dilihat dari penilaian tersebut.

Media *loose parts* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. Sebab, 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 usia dini dapat lebih mengenal lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya, memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru (Fransiska & Yenita, 2021, p. 5456).

Loose Parts dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak *loose parts* sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginan anak. Apabila anak bermain dengan alat permainan yang jadi (*toys*), atau peralatan yang ada di taman bermain (*playground*), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan. Apabila anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, misalnya menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, maka mereka akan segera merasa bosan, dan harus mencari kegiatan main yang lainnya, karena tantangannya sudah tidak ada lagi. Dalam arti lain, ketertarikan terhadap sebuah alat main, tergantung dari banyaknya pilihan cara memainkannya. Berbeda dengan ketika anak bermain dengan menggunakan *loose parts*, yang menawarkan pilihan main tanpa batas, dan mendorong anak untuk "mencipta" sesuai dengan ide, pikiran, gagasan atau imajinasinya (Puspita, 2019, p. 18).

Metode bermain dengan menggunakan media *loose parts* sangatlah cocok diterapkan untuk anak usia dini. Dengan media *loose parts* anak belajar menggunakan seluruh panca inderanya, karena anak dapat langsung melihat dan meraba untuk mengenal berbagai tekstur benda, menggunakan seluruh imajinasinya untuk menciptakan suatu karya dengan berbagai media. Bermain dengan media *loose parts* anak dapat lebih mengenal lingkungannya dan benda-benda yang ada disekitarnya, serta dapat memahami bahwa benda-benda disekelilingnya dapat dimanfaatkan atau digunakan kembali untuk suatu karya yang baru.

Melalui media *loose part*, anak akan merasa tertantang untuk dapat menciptakan kreasi baru, sehingga kegiatan bermain menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan. Maka dari itu guru harus mampu memberikan stimulus dengan menggunakan media atau alat permainan yang beragam sehingga mampu merangsang perkembangan dan keterampilan motorik halus anak. Sehingga melalui media *loose parts* aspek motorik halus anak usia dini dapat berkembang dengan optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa implementasi media *loose parts* untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro yaitu terdapat tiga tahap yaitu 1) Perencanaan, yang meliputi membuat Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM), dan Rencana Program Harian (RPPH), 2) Penerapan, yang meliputi Kegiatan Awal, Kegiatan Inti dan Kegiatan Akhir, dan 3) Penilaian, yang meliputi, Pengamatan/Observasi, Wawancara, Unjuk Kerja, Portofolio, dan Catatan Anekdote. Media *loose parts* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TK Hardikasiwi Sidomoro. Karena media *loose parts* tersebut bahan yang mudah dibawa, dipindahkan, digabungkan, dan juga dirancang ulang. Maka media *loose parts* menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk meningkatkan perkembangan anak melalui keterampilan motorik halus. Media pembelajaran *loose parts* yang dilaksanakan di TK Hardikasiwi Sidomoro dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak sudah berkembang dengan baik.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Dr. Imam Satibi, M.Pd.I selaku rektor Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama, Ibu Iys Nur Handayani, M.Pd selaku dosen yang telah membimbing saya dalam penulisan artikel ini. Terimakasih kepada Kepala sekolah TK Hardikasiwi Sidomoro Ibu Khikmah Astuti, S.Pd yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melaksanakan penelitian. Terimakasih juga kepada keluarga saya yang telah memberikan dukungan dalam penulisan artikel ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. *Yogyakarta: Javalitera*.
- Agustina, S., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain dengan barang bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2963/3184>
- Antara, P. A. (2019). Implementasi pengembangan karakter anak usia dini dengan pendekatan holistik. *Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 17–26 <https://doi.org/10.21009/JIV.1401.2>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (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>
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5454–5462. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1852>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Milles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru. *Jakarta: UIP*. <https://doi.org/Http://uipress.ui.ac.id>.
- Munawar, M., Roshayanti, F., & Sugiyanti, S. (2019). Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics)-based early childhood education learning in Semarang City. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 276–285. <http://dx.doi.org/10.22460/v2i5.p276-285>
- Noorlaila, I. (2010). Panduan lengkap mengajar PAUD. *Yogyakarta: Pinus Book Publisher*.
- Nurfadilah, N., Nurmalina, N., & Amalia, R. (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. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19–31. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 91–100. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>
- Puspita, W. A. (2019). Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM. *Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan*, 17. [JPNF_EDISI_2_201920200511-119735-omw81l-with-cover-page-v2.pdf](http://jpnf.edisi_2_201920200511-119735-omw81l-with-cover-page-v2.pdf)
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in

- Indonesia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310–326. <https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1). <https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>
- Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <http://dx.doi.org/10.32832/jpls.v15i1.4629>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>