

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PART* TERHADAP
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK A DI TK CERDAS KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

Patmawati,¹ Waris,² Kustiyowati³

TK Cerdas Banyuwangi, Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: ¹patmawati597@admin.paud.belajar.id, ²dwaris668@gmail.com,
³wathiesmile@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using Loose Part media on fine motor skills and creativity of group A children in Smart Kindergarten, Banyuwangi Regency. The problem of not achieving fine motor skills and children's creativity optimally is the main background of this research. This study uses a quantitative descriptive approach, the type of research is pre-experimental design and the research pattern is one-group pretest-posttest. Collecting data using observation techniques, interviews and documentation. The research subjects were 17 children using purposive sampling method. Data analysis used the SPSS 25 statistical test. The results of the first hypothesis test had a significance value of 0.000, the results of the second hypothesis test had a significance value of 0.000 and the third hypothesis test had a significance value of 0.002, which means that the hypothesis is accepted. Conclusion: 1) There is an effect of using Loose Part media on children's fine motor skills, 2) There is an effect of using Loose Part media on children's Creativity. 3) There is an effect of using Loose Part media on fine motor skills and creativity of Group A children in Smart Kindergarten, Banyuwangi Regency.

Keywords: *Loose Part Media, Fine Motoric, Creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media Loose Part terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di TK Cerdas Kabupaten Banyuwangi. Permasalahan belum tercapainya kemampuan motorik halus dan kreativitas anak dengan optimal menjadi latar belakang utama penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, jenis penelitian Pre-experimental design serta pola penelitian One-Group Pretest-posttest. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian sebanyak 17 Anak dengan menggunakan metode Purposive Sampling. Analisis data menggunakan uji statistik SPSS 25. Hasil uji hipotesis pertama nilai signifikansi 0,000, hasil Uji hipotesis kedua nilai

signifikansi 0,000 dan Uji hipotesis ketiga nilai Signifikansi 0,002, yang artinya hipotesis diterima. Kesimpulan : 1) Ada pengaruh penggunaan media Loose Part terhadap kemampuan motorik halus anak, 2) Ada pengaruh penggunaan media Loose Part terhadap Kreativitas anak. 3) Ada pengaruh penggunaan media Loose Part terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak Kelompok A di TK Cerdas Kabupaten Banyuwangi.

Kata Kunci: Media Loose Part, Motorik halus, Kreativitas

A. Pendahuluan

Kreativitas sangatlah penting untuk distimulasi dan dimiliki sejak dini. Utami Munandar (2009) menjelaskan pentingnya kreativitas bagi seseorang, antara lain : 1. Kreativitas merupakan hal vital dalam keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan, salah satunya bagi bangsa Indonesia. 2. Pengembangan sumber daya yang berkualitas mampu mengantarkan Indonesia ke posisi terkemuka atau sejajar dengan negara lain, dalam hal pendidikan adalah peserta didik yang merupakan generasi penerus bangsa. Kreativitas akan berkembang jika dilakukan dengan stimulus yang baik. Kreativitas masing-masing orang berbeda-beda, namun kreativitas dapat di asah sejak di masa Pendidikan Anak Usia Dini dengan terus-menerus berlatih sehingga daya kreativitasnya meningkat. Menurut Maslow dalam Munandar (2014), kreativitas merupakan kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Oleh karena itu dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan karya berupa ide baru, metode baru dan produk baru secara berkualitas dan bermanfaat untuk kehidupan. Suatu karya yang kreatif akan memberikan kepuasan pribadi yang tak terhingga nilainya (Rohman et al., 2019).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke beberapa arah berikut ini : 1) Pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar). 2) Kecerdasan (daya pikir, daya cipta/kreativitas, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual). 3) Sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, komunikasi dan tahap-tahap perkembangan

yang dilalui oleh anak usia dini (Hasan et al., 2023). Peletakan dasar pada aspek pertumbuhan dalam koordinasi motorik halus anak mempengaruhi dasar berikutnya yaitu kecerdasan terutama dalam daya cipta atau kreativitas. Anak memerlukan koordinasi mata dan tangan serta gerak manipulative motorik halusnya untuk dapat mewujudkan daya pikir, daya cipta dan kreativitasnya dalam bentuk yang nyata. Peletakan dasar aspek perkembangan yang optimal pada anak usia dini menjadi harapan kita semua, harapan bangsa terhadap generasi penerus.

Kenyataan yang terjadi saat ini, perkembangan motorik halus dan kreativitas anak banyak yang belum tercapai secara optimal atau Berkembang Sangat Baik. Seperti hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa Kelompok A di TK Cerdas Kabupaten Banyuwangi. Hasil observasi yang peneliti lakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023, saat proses kegiatan pembelajaran pada Kelompok A yang berjumlah 17 anak, pendidik masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sebagai media utama pembelajaran. Pendidik belum kreatif dalam menciptakan media dan alat pembelajaran, metode yang guru terapkan dalam kegiatan pembelajaran masih monoton. Stimulasi, motivasi dan penguatan yang masih kurang, menghubungkan materi dengan kegiatan sehari-hari yang juga masih harus diperbaiki. Ketelatenan untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih lengkap, kompleks dan menarik untuk perkembangan motorik halus dan kreativitas anak belum sepenuhnya mereka miliki. Dampak dari kurangnya stimulasi motorik halus dan kreativitas tersebut adalah rata-rata kemampuan Motorik halus anak berada pada level Mulai Berkembang dan rata-rata kreativitas anak berada pada level Belum Berkembang.

Salah satu alternatif yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media *loose part*. Media yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membantu mengembangkan agar anak memiliki kemampuan motorik yang baik, media ini juga berfungsi sebagai rangsangan agar anak tertarik. Menurut penelitian-penelitian sebelumnya, media *loose part* memberikan dampak

positif dan dapat meningkatkan motorik halus maupun kreativitas anak. *Loose Parts* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya (Wulansari et al., 2021). Juga bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (science), pengembangan bahasa (literasi), seni (art), logika berpikir matematika (math), teknik (engineering), teknologi (technology).

Penggunaan Media *Loose Part* dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini, terkhusus anak kelompok A di TK Cerdas kabupaten Banyuwangi.

B. Landasan Teori Tentang Media *Loose Part*

Loose part berasal dari kata *loose* dan *part* yang mengandung arti *loose* : hilang dan *part* : bagian. Melihat dari penggalan arti tersebut dapat diartikan bahwa *loose part* bahan yang hilang dan dapat diartikan pula bahwa permainan dengan bahan-bahan hilang atau terpisah untuk digabungkan atau dipasangkan.

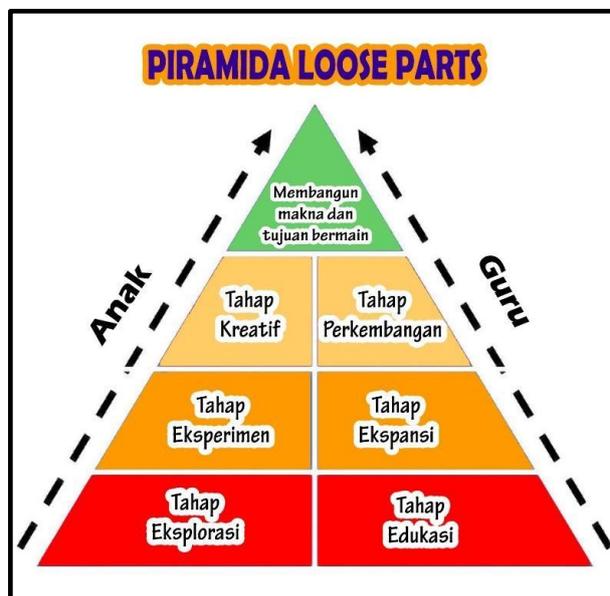
Menurut *Sally Haughey*, pendiri *Fairy Dust Teaching*, *loose part* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, di jajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose part* dapat digunakan bagi anak usia dini sebagai media belajar yang memiliki tekstur dan bentuk berbeda-beda. Dapat berupa benda alam maupun sintetis yang sangat banyak dan mudah didapat disekitar rumah. Dari bahan alam seperti tanah, batu, batu bata, kerikil, kerang, pasir, ranting, daun, bunga, biji- bijian. Ada juga plastik,

botol plastik, tutup botol, sedotan, ember (bahan plastik), mur, baut, perkakas dapur kaleng, uang koin, paku (bahas logam), balok, tongkat, triplek, seruling, pentungan (bahan kayu dan bambu), kapas, kain perca, tali, pita karet (bahan dari benang dan kain), botol kaca, gelas kaca, cermin, manik-manik, kelereng, ubin (bahan dari kaca dan keramik) pembungkus makanan, kardus gulungan tisu, karton, styrofoam (bahan dari bekas kemasan) dan masih banyak lagi yang lainnya (Pristikasari et al., 2022).

Sedangkan menurut Nicolson, *loose parts* adalah kreativitas tidak hanya untuk yang berbakat, semua orang kreatif ketika disediakan lingkungan dengan jenis dan jumlah variabel yang tepat. Nicolson menyarankan banyak variabel berbeda di luar fisik seperti reaksi kimia dan api. *Loose parts* dapat dimanipulasi, diangkut dan diubah. Bagi anak-anak untuk memahami dunia mereka, ini adalah kuncinya dan *loose parts* memberikan peluang tanpa akhir untuk bawaan mereka keingintahuan dan keajaiban untuk membantu perkembangan mereka (Luaili, 2022).

Loose Parts adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose Parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya (Wulansari et al., 2021). Juga bahan ajar *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek: pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains (science), pengembangan bahasa (literasi), seni (art), logika berpikir matematika (math), teknik (engineering), teknologi (technology).

Sally Haughey menggambarkan piramida *loose parts* yang menjelaskan tentang penggunaan media *loose parts* juga melewati beberapa tahapan (Pristikasari et al., 2022). Tahapan-tahapan tersebut diimbangi dengan peran guru yang juga dilakukan secara bertahap. Sebagaimana dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1:Piramida *Loose Parts*

Tahap pertama merupakan tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan Loose Parts, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran (Utami & Eliza, 2022).

Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut tahap ekspansi. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai Loose Parts dan

memberikan invitasi serta provokasi (Utami & Eliza, 2022).

Tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir yang ditunjukkan piramida *loose parts* adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.

***Loose Part*, Perkembangan Motorik halus dan Kreativitas**

Carl Rogers dalam Masganti (2016) sudah memaparkan bahwa kreativitas muncul dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Kertamukti, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, Simon Nicolson memaparkan bahwa lingkungan merupakan tempat interaktif bagi anak (Sunarti et al., 2023). Kedua teori tersebut memberikan gambaran bahwa kreativitas seseorang dapat dibangun melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. *loose parts* merupakan berbagai material yang terdapat di lingkungan sekitar anak. Baik berupa bahan alam, plastik, logam dan sebagainya. *loose parts* memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk dapat memunculkan, mengembangkan dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan termasuk kemampuan motorik Halus dan kreativitas yang ada di dalam dirinya.

Loose parts sendiri dalam Yuliati Siantajani (2020), memiliki 2 buah strategi khusus dalam penggunaannya, yaitu strategi bermain serta strategi beres-beres dan menyimpan barang. Kedua strategi tersebut dirasa dapat

berpartisipasi mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini. Melalui strategi bermain, anak dilatih untuk dapat memanfaatkan waktu sebaik-baiknya (kreatif membagi dan memanfaatkan waktu untuk memainkan apa yang anak inginkan agar selesai tepat pada waktunya). Melalui strategi beres-beres dan menyimpan barang, anak dilatih untuk menggunakan kemampuan motorik halusnya melalui Gerakan manipulatif dan koordinasi antara mata dan tangan dalam aktifitas menjimpit, menggenggam, menguasai benda dan kreatif menata berbagai komponen yang sudah digunakan agar tetap rapi di loker penyimpanan yang sudah tersedia.

Penelitian yang relevan dengan hal tersebut diatas adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Nurjanah (2023) dengan judul “Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) media *loose part* berpengaruh terhadap kreativitas. Anak yang diberikan media loose part memiliki rata-rata kreativitas lebih baik dibanding dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah (2) media loose part berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus. Akan tetapi ada perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada hipotesis ke tiga untuk mengetahui pengaruh media *Loose Part* terhadap kemampuan motorik halus sekaligus terhadap kreativitas anak serta pendekatan penelitiannya.

C. Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *Pre Experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam rancangan ini akan diungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara memperlihatkan satu kelompok subyek. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2018). Dengan

menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik penentuan sampel menggunakan *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dimana peneliti menunjuk langsung daerah penelitian di Kelompok A TK Cerdas Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut: Observasi, Interview, Dokumentasi. Analisis Data menggunakan Analisa data secara kuantitatif meliputi : Uji instrumen berupa Uji Validitas, uji Reliabilitas ; Uji Prasyarat berupa Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis berupa Uji T dengan berbantuan SPSS 25 , Uji F dengan berbantuan SPSS 25.

D. Hasil

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel motorik halus *cronbach's alpha* yang didapatkan adalah 0,999 lebih besar daripada nilai dasar 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua soal dalam variabel Y1 (Motorik Halus) dinyatakan reliabel. Nilai *pretest* dan *posttest* dari variabel Kreativitas memiliki nilai pretest sebesar 0,066 dan post test sebesar 0,116. Keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Nilai signifikansi (*p*) hipotesis pertama diperoleh 0,000, dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti media *Loose part* berpengaruh terhadap motorik halus. Hasil post test sebesar 41,8 juga menunjukkan terjadi peningkatan nilai kemampuan motorik halus dibanding nilai pretestnya sebesar 29.

Nilai signifikansi (*p*) hipotesis kedua diperoleh 0,000 yang dimana

nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti media *Loose part* berpengaruh terhadap Kreativitas. Hasil post test sebesar 38,12 menunjukkan terjadi peningkatan nilai Kreativitas dibanding nilai pretestnya sebesar 25,06

Hasil uji signifikansi hipotesis ketiga dengan menggunakan tabel ANOVA diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 yang dimana nilai tersebut lebih kecil daripada kriteria signifikan yaitu 0,05. Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, atau model persamaan regresi memenuhi kriteria. Artinya ada pengaruh penggunaan Media *Loose Part* terhadap kemampuan motorik halus dan kreatifitas anak.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis diatas yang juga merupakan pembuktian terhadap hipotesis pada bab II. Diperoleh data bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan media *Loose Part* terhadap motorik halus anak dan kreativitas anak. Pada pengaruh penggunaan media *Loose Part* terhadap motorik halus anak secara uji hipotesis didapatkan adanya hasil signifikansi yang mempengaruhi. Persamaan regresi memperlihatkan hubungan antara variabel penggunaan media *Loose Part* dengan variabel motorik halus anak secara parsial hubungan antara variabel media *Loose Part* variabel kreativitas anak bahwa nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga variabel media *Loose Part* berpengaruh terhadap motorik halus anak.

Hubungan antara variabel media *Loose Part* dengan variabel kreativitas anak bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, sig 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga variabel media *Loose Part* secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Kreativitas anak. Berdasarkan hasil tabel data dapat diputuskan bahwa tingkat signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Maka

dapat diputuskan H0 ditolak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel independent memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media Loose Part (variabel X) terhadap motorik halus anak (variabel Y1) dan kreativitas anak (variabel Y2) secara bersama-sama anak kelompok A TK Cerdas Banyuwangi pada semester genap Tahun pelajaran 2022/2023.

Pembelajaran yang merangsang motivasi belajar dan menumbuhkan kreativitas anak adalah pembelajaran yang dirancang guru dengan inovasi dan memanfaatkan sumber belajar yang tepat. Media Loose Part yang memanfaatkan potensi yang ada di sekolah, memodifikasi antara media berupa Teknologi modern dalam hal ini diwakili oleh Laptop dan LCD Proyektor, serta lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dengan membawa peserta didik untuk mampu berkreasi lebih dibanding hanya mengandalkan Lembar Kerja Anak atau pembelajaran system konvensional saja. Anak usia dini memiliki pribadi yang unik, sebagai seorang pendidik harus mengenali dan memahami secara baik dunia anak. Karena dunia anak itu unik, penuh kejutan, serba ingin tahu. Oleh karena itu, sebagai pendidik sebaiknya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan dengan menyiapkan metode dan media pembelajaran yang akan membuat mereka bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya (Suteja, 2017). Selain sebagai cara yang baik untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitasnya, media Loose Part juga aman digunakan karena bisa kita sortir dulu mana yang layak dan tidak layak untuk anak. Oleh karena itu, media komponen lepas memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan pertumbuhan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak. Hadiyanti (2021), melakukan penelitian dan menemukan tentang media bebas meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak-anak seusia 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).

Menurut Anita Damayanti, 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 (Haryanti et al., 2020). 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).

Dari Hasil Observasi yang dilakukan saat kegiatan eksperimen di TK Cerdas, Anak-anak terlihat antusias, penuh rasa ingin tahu dan tidak cepat bosan saat menggunakan media *Loose Part*. Terlihat pula dari kemampuan motorik halusnya yang meningkat, baik pada koordinasi mata dan tangan maupun gerak manipulatifnya. Dari segi kreativitas anak juga terlihat peningkatan dari segi menghasilkan karya yang berbeda dari temannya, kecepatan menghasilkan karya maupun memberikan jawaban bervariasi saat ditanya tentang hasil karya yang mereka hasilkan. Berbeda saat sebelum perlakuan, Kelas terlihat kurang kondusif, anak terlihat lebih cepat lelah, bosan, dan kehabisan ide permainan jika menggunakan peralatan bermain atau permainan (mainan) yang sudah jadi. Kurangnya kemampuan motorik halus dan kreativitas anak usia dini bisa disebabkan oleh media yang digunakan oleh pendidik masih konvensional tersebut kurang menarik, membosankan dan kurang menantang rasa ingin tahu serta kreativitas anak. Media *Loose Part* yang terdiri dari komponen lepas yang tidak membatasi

peluang dan cara bermain, lingkungan bermain yang mendorong kontak sosial dan mendukung permainan imajinatif dengan memungkinkan anak-anak mengembangkan ide mereka sendiri selain mampu menjelajahi dunia mereka sendiri.

F. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media *Loose Part* terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok A di Tk Cerdas Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023.
2. Ada Pengaruh penggunaan media *Loose Part* terhadap kemampuan motorik kreativitas anak kelompok A di Tk Cerdas Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023.
3. Ada pengaruh penggunaan media *Loose Part* terhadap kemampuan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di Tk Cerdas Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023.

Daftar Pustaka

- Haryanti, D., Assa, I., & Yana, P. 2020. Loose Parts Sebagai Alternatif Sumber Belajar dalam Pengembangan Sains Anak Usia Dini. *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 8, 2614–0217. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2463>
- Hasan, M., Aji, N. U. B., Suyitno, M., Pamuji, S. S., Rochmatun, S., Wibowo, T. P., Sa'idah, S., Salama, N., Dewi, N. K., Agustina, P., Zulfa, E. S., Eskawida, Apriyanti, Y. O., Yurni, Hikrawati, & Arifin. 2023. *Pendidikan Karakter Usia Dini* (A. C. Ma'arif (ed.)). PT Sada Kurnia Pustaka.
- Kertamukti, R. 2013. Strategi Komunikasi Antarpribadi Dosen Dan Mahasiswa

Dalam Pengembangan Jiwa Kreatif. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 27–35. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1167/1077>

Pristikasari, E., Mustaji, & Jannah, M. 2022. Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3985>

Rohman, A. A., Suryawan, A. I., & Priyanto, I. J. 2019. Penerapan Model Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik. *Educare*, 17(2), 119–126. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/251>

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta

Suteja, J. 2017. Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.24235/awladly.v3i1.1331>

Sunarti, Widayati, M., & Nurnaningsih. 2023. Penerapan Media Loose Part dalam Pembelajaran Keaksaraan Awal pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal on Education*, 06(01), 6666–6674. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3880>

Utami, C. P., & Eliza, D. 2022. Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 183–191. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2244>

Wulansari, B. Y. Fadhli, M., & Sutrisno. 2021. *Stem Kreatif: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts* (S. Anam (ed.)). Academia Publication.