

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Motorik Halus Anak

a. Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun dan perlu diberikan stimulasi yang tepat supaya dapat mencapai perkembangan dan kemajuan sesuai tahapan usia mereka. Menurut Undang-Undang Pendidikan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 mengungkapkan bahwa, "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".¹ Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk membantu membangun landasan bagi peningkatan perkembangan mentalitas, perilaku, kepribadian, keterampilan dan imajinasi yang ditunjukkan kepada anak pada masa perkembangan dan kemajuan yang dialami anak.² Hal tersebut yang menjadi penting untuk memberikan stimulasi yang tepat dan baik untuk anak usia dini.

Anak usia dini sering dijuluki dengan masa emas. Usia dini merupakan kesempatan yang paling sesuai untuk diberikannya dorongan atau rangsangan agar anak tumbuh dan berkembang secara maksimal. Pada masa tersebut perkembangan nilai agama moral, keterampilan fisik motorik, bahasa, seni, kognitif dan sosial emosional berkembang sangat pesat. Maka sebagai orang tua maupun pendidik harus memaksimalkan kesempatan tersebut pada anak, karena perkembangan yang terjadi sangat pesat

¹ Permenristek dikti RI, "20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional," (8 Juli 2003).

² Dadan Suryana, *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Prenada Media, 2018), 26.

hanya terjadi sekali seumur hidup.³ Anak usia dini diibaratkan sebagai spons yang masih bersih dan polos, sehingga sangat mudah sekali untuk menyerap apabila diberikan sesuatu. Anak usia dini juga sangat mudah menangkap pengetahuan atau informasi dari yang mereka lihat dan mereka dengar. Apabila anak diberikan stimulasi yang tepat maka anak akan menjadi pribadi yang baik. Sebaliknya, jika anak diberikan stimulasi yang tidak sesuai dengan tahapan perkembangannya, mereka akan menjadi orang yang buruk bahkan tidak diinginkan dalam masa tersebut.

Usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian, dan pada masa inilah anak juga mengalami perkembangan dan peningkatan yang sangat pesat.⁴ Anak usia dini adalah tahap perkembangan dari akhir masa bayi hingga usia 5 atau 6 tahun yang biasa disebut dengan prasekolah.⁵ Dalam hal perkembangan individu anak, tahun-tahun awal antara 0 hingga 6 tahun dikenal zaman emas (*golden age*), dimana seorang anak mengalami periode perkembangan fisik motorik, emosional, kognitif dan psikososial yang luar biasa pada masa ini.⁶ Anak dengan pemberian rangsangan yang sesuai akan cepat tumbuh dan berkembang pesat sesuai usianya. Jadi dalam masa ini adalah waktu yang sangat penting untuk langkah awal anak dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan pada kehidupan anak.

³ Wulandari Retnaningrum, "Peran Pendidik Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Motorik," *Warna* 5, no. 1 (2021): 41, diakses pada 17 November, 2022, <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/warna/article/view/284>.

⁴ Panggung Sutapa, *Aktivitas Fisik Motorik Dan Pengembangan Kecerdasan Majemuk Usia Dini* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020), 10.

⁵ Dian Novita Siswanti, dkk., *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2021), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/185541/>.

⁶ Nur Kamelia, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta," *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 113, diakses pada 17 November, 2022, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>.

b. Pengertian Motorik Halus

Definisi motorik adalah perubahan yang bertahap dengan cara progresif dan terkontrol serta kemampuan untuk bergerak. Hal ini adalah kombinasi faktor pematangan dan pengalaman hidup yang dibuktikan dengan adanya perubahan dan gerakan yang dilakukan.⁷ Peningkatan motorik merupakan perkembangan yang dilakukan oleh anak sebagai pengalaman yang berkembang dari praktek langsung sehingga anak mendapatkan pengalaman yang baru.⁸ Peningkatan motorik juga diartikan sebagai kemajuan atas pengendalian gerakan aktual melalui kegiatan yang terdiri dari pusat saraf, urat saraf dan otot yang saling sinkron.⁹

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak selalu dikaitkan dengan gerak motorik. Perkembangan motorik memiliki karakteristik yang sama dengan bagian peningkatan lainnya yang dapat digunakan untuk mengukur pertumbuhan dan peningkatan pada anak. Hal ini karena peningkatan motorik dapat dilihat dengan mudah melalui panca indera. Perkembangan motorik bagi anak usia dini adalah interaksi yang terjadi dan berlangsung terus menerus terhadap perkembangan dan kemajuan anak. Kemampuan gerak anak akan dipengaruhi oleh banyaknya pembentukan tulang, pertumbuhan otot dan perkembangan saraf yang terjadi pada setiap usianya. Kemampuan motorik anak didasarkan pada urutan perkembangan yang terjadi dalam interaksinya sehari-hari.¹⁰ Apabila interaksi anak aktif dan efektif maka kemampuan motorik anak akan terbentuk sesuai harapan.

⁷ Rohyana Fitriani, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* 3, no. 1 (2018): 27, diakses pada 17 November, 2022, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.

⁸ Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia Communication, 2020), 8.

⁹ Hurlock B. Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), 150.

¹⁰ Nur Kamelia, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Stppa Tercapai Di Ra Harapan Bangsa Maguwaharjo Condong Catur Yogyakarta," *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 115, diakses pada 17 November, 2022, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>.

Kemampuan motorik pada anak menjadi hal utama dalam perkembangan otot besar dan kecil yang diperlukan untuk melakukan gerakan serta menghasilkan suatu gerakan kembali.¹¹

Melalui aktivitas yang terkoordinasi dari pusat saraf, urat saraf dan otot, peningkatan motorik mengacu pada perkembangan yang terkontrol atas gerakan tubuh. Pengendalian tersebut berawal dari perkembangan yang merefleksikan tubuh dan aktivitas yang ada sejak lahir. Kemampuan anak untuk bergerak dan mengontrol bagian tubuh merupakan fungsi utama dari peningkatan motorik.¹² Gerakan motorik halus akan menjadi perkembangan yang mencakup bagian tubuh tertentu, terutama koordinasi mata dan tangan yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk berlatih dan belajar.¹³ Gerakan motorik halus yakni kemampuan yang mencakup otot-otot kecil dan fungsinya. Otot ini digunakan untuk menggerakkan otot halus ditangan, seperti mengelem, melipat, menggantung, mengempal, menyusun puzzle, menggambar, memotong, menulis, melempar, meremas dan lainnya.¹⁴ Kegiatan motorik halus anak ini berkaitan dengan aktivitas menempatkan atau membawa sebuah benda menggunakan jari tangan. Aktivitas motorik halus juga dapat mengkoordinasikan mata dengan tangan, lengan dan anggota tubuh dengan cara bersamaan.¹⁵ Jadi, perkembangan motorik halus yaitu gerak yang mengaitkan penggunaan otot kecil, koordinasi mata dengan tangan.

¹¹ Farida dan Regil Sriandila Mayar, "Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 9771, diakses pada 19 November, 2022, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2236/2221/5017>.

¹² Aghnaita, "Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak)," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 225, diakses pada 19 November, 2022, <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>.

¹³ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), 14.

¹⁴ Rohyana Fitriani, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* 3, no. 1 (2018): 28, diakses pada 17 November, 2022, <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.

¹⁵ Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 12.

Sehingga secara umum dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik yang terjadi pada anak usia dini merupakan perkembangan yang mencakup otot besar dan otot kecil pada tubuh anak. Melalui berbagai macam aktivitas yang positif dapat digunakan untuk menambah pengalaman dan wawasan anak.

c. Tahapan Perkembangan Motorik Halus

Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat cepat selama proses kehidupannya. Segala proses yang terjadi adalah sesuatu yang sangat berharga oleh setiap anak. Sehingga dalam pengembangan motorik halus tentu mengalami proses yang cukup panjang. Perkembangan motorik halus pada anak dibagi menjadi tiga tahap diantaranya:¹⁶

1) Tahap gerakan refleks (0-1 tahun)

Fondasi perkembangan motorik adalah bentuk gerak yang tidak terencana pada tahap ini. Bayi belajar tentang lingkungannya, seperti bagaimana mereka merespons sentuhan, cahaya dan suara melalui gerakan refleks. Berkaitan dengan gerakan ini kesadaran anak akan dunia meningkat selama pada tahap bulan pertama setelah lahir. Hasilnya anak dapat belajar banyak tentang dirinya dan dunia melalui aktivitas bermain.

2) Tahap gerakan permulaan (lahir- 2 tahun)

Gerakan permulaan adalah hasil dari gerak yang pertama, diawali sejak lahir sampai usia 2 tahun. Gerakan awal memerlukan pengembangan dan akan tumbuh secara berurutan. Gerakan ini dianggap sebagai keterampilan yang berfungsi sebagai pertahanan hidup sekaligus merupakan gerak yang mempersiapkan anak untuk memasuki tahap perkembangan yang mendasar. Gerak yang dapat menyeimbangkan pada usia tersebut seperti mengontrol kepala, leher dan otot badan. Gerakan manipulatif yang dilakukan anak seperti menggenggam, menggapai dan melepaskan. Sedangkan

¹⁶ Ulfa Kesuma dan Khikmatul Istiqomah, "Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar," *Jurnal Madaniyah* 9, no. 2 (2019): 221-24, diakses pada 22 November, 2022, <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/download/125/110/>

gerak lokomotor yang biasa dilakukan anak seperti merangkak, merayap dan berjalan.

3) Tahap gerakan dasar (2-7 tahun)

Tahap ini menjadi fase tentang bagaimana menunjukkan bermacam gerak keseimbangan, lokomotor, manipulatif ataupun perpaduan dari ketiga gerak tersebut. Beberapa aktivitas lokomotor seperti menangkap dan melempar serta keseimbangan berjalan lurus dan keseimbangan berdiri menggunkan satu kaki merupakan perkembangan yang dapat diciptakan selama masa kanak-kanak.

d. Hal Penting dalam Mempelajari Motorik Halus Anak

Kemampuan motorik halus pada anak harus dipelajari supaya dapat mencapai target yang diinginkan. Studi tentang bagaimana anak memperoleh keterampilan motorik halus telah diungkapkan ada delapan persyaratan penting dalam mempelajari gerakan motorik, diantaranya:¹⁷

- 1) Kesiapan belajar
- 2) Kesempatan belajar
- 3) Potensi kesempatan untuk berlatih
- 4) Model yang baik
- 5) Bimbingan
- 6) Motivasi
- 7) Setiap kemampuan motorik harus dipelajari secara mandiri
- 8) Keterampilan dipelajari secara konsisten

Kemampuan motorik halus anak terjadi secara berbeda-beda. Maka tingkat pencapaian perkembangan setiap anak juga akan berbeda pula. Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa saat berkembangnya kemampuan motorik anak, maka kecepatan, ketepatan, kekuatan dan efisiensi gerakan tubuh juga berkembang.¹⁸

¹⁷ Hurlock B. Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), 157.

¹⁸ Hurlock B. Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), 158.

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini tidak terjadi begitu saja, tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa hal. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak usia dini terdiri dari faktor alami dan lingkungan yaitu:¹⁹

- 1) Faktor alami (*internal*) merupakan faktor yang didapatkan dari dalam individu sendiri, misalnya genetika (keturunan) dan hormon.
- 2) Faktor lingkungan (*eksternal*) merupakan faktor yang didapatkan dari luar individu, misalnya keluarga, kelompok teman sebaya, kesehatan lingkungan, nutrisi, istirahat, tidur, olahraga, status kesehatan dan iklim atau cuaca.

Selain yang disebutkan di atas, terdapat faktor lain yang mempercepat atau memperlambat kemampuan motorik halus pada anak usia dini yang meliputi:²⁰

1) Faktor Genetik

Setiap orang memiliki beberapa faktor bawaan yang dapat mendukung perkembangan keterampilan motorik, seperti kekuatan otot, sistem saraf dan pengetahuan yang membuat perkembangan keterampilan motorik seseorang menjadi baik dan cepat.

2) Faktor kesehatan pada periode prenatal

Selama dalam kandungan janin dalam keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi dan tidak kekurangan nutrisi, sehingga jika anak selalu memiliki kondisi yang sehat maka dapat membantu mempercepat pertumbuhan dan peningkatan motorik anak.

3) Faktor kesulitan dalam melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan seperti pada siklus persalinan menggunakan bantuan alat vakum, membuat bayi akan mengalami kerusakan otak yang nantinya akan menunda perkembangan motorik bayi.

¹⁹ Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 4.

²⁰ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), 25-27.

4) Rangsangan

Adanya stimulus, arahan dan kesempatan anak untuk menggerakkan seluruh bagian tubuh akan mendorong perkembangan motorik anak.

5) Perlindungan

Perlindungan yang tidak wajar menyebabkan anak tidak bisa bergerak, misalnya anak hanya selalu gendong, ingin menaiki tangga tidak diperbolehkan, akibatnya akan menghambat kemajuan motorik anak.

6) Kelainan

Individu yang mengalami kelainan, baik fisik maupun mental, sosial dan psikis biasanya mengalami hambatan dalam perkembangannya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan gerak motorik khususnya motorik halus antara lain:²¹

a) Perkembangan sistem saraf

Sistem saraf sangat penting untuk perkembangan motorik, karena sistem saraf yang mengarahkan gerakan motorik tubuh manusia.

b) Kemampuan fisik yang memungkinkan untuk bergerak

Perkembangan motorik sangat erat kaitannya dengan perkembangan tubuh, maka kemampuan fisik seseorang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik. Anak yang normal dengan gerak motoriknya akan lebih baik daripada anak yang cacat fisik.

c) Keinginan anak yang memotivasinya untuk bergerak

Ketika seorang anak dapat menyelesaikan suatu gerakan motorik, dia akan didorong untuk melanjutkan ke lingkup gerakan motorik yang lebih luas. Karena semakin siap kemampuan motorik anak akan semakin baik keterampilan motoriknya.

d) Lingkungan yang mendukung

Kemajuan motorik anak akan lebih optimal apabila lingkungan di mana anak tumbuh dan

²¹ Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Lampung: Darussalam Press Lampung, 2016), 27-29.

berkembang mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan adalah pilihan yang paling ideal karena dapat mendorong peningkatan otot.

e) Aspek psikologis anak

Untuk memperoleh kemajuan motorik yang sesuai pada anak diperlukan juga kondisi mental yang baik, sehingga dapat mendorong perkembangan gerakan motorik mereka.

f) Umur

Tingkat perkembangan yang cepat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan pada masa pubertas.

g) Jenis kelamin

Setelah melewati masa remaja, pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat daripada dengan anak perempuan.

h) Sifat keturunan

Kualitas keturunan adalah sifat bawaan anak dari orang tua, yakni potensial anak yang akan menjadi ciri khasnya. Seperti bentuk tubuh cacat fisik dan kecerdasan. Kelainan genetik akan mempengaruhi jalan perkembangan anak.

i) Kelainan kromosom

Pada umumnya ketidakteraturan kromosom akan disertai dengan kegagalan perkembangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik halus anak dapat dipengaruhi oleh dua hal, yakni faktor tertentu dari luar tubuh anak (*eksternal*) dan faktor dari dalam tubuh anak (*internal*).

f. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik adalah peningkatan jasmaniah dengan kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang sinkron. Gerakan tersebut bermula dari perkembangan refleks dan aktivitas yang telah ada sejak dilahirkan. Oleh karena itu, sebelum adanya proses perkembangan motorik anak maka anak akan tetap lemah.²² Perkembangan motorik halus merupakan salah

²² Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), 67.

satu perkembangan yang terpenting dalam masa usia dini. Terdapat fungsi perkembangan motorik terkait konstelasi perkembangan individu yang dijelaskan Elizabeth B. Hurlock yaitu:²³

- 1) Kemampuan pengembangan diri (*self-help*), untuk mencapai kemandirian, anak harus memperoleh gerakan motorik yang memungkinkan mereka untuk dapat melakukan segala sesuatu bagi diri mereka sendiri. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan makan, berpakaian, merawat diri, mandi dan lain-lain.
- 2) Kemampuan menolong sosial (*social-help*), untuk menjadi individu dari perkumpulan yang diterima dalam keluarga, sekolah dan tetangga, anak harus menjadi individu yang kooperatif. Hal itu bertujuan untuk memperoleh banyak pengakuan, sehingga diperlukan keterampilan tertentu, seperti membantu pekerjaan rumah atau pekerjaan sekolah.
- 3) Kemampuan bermain, untuk dapat mengikuti kegiatan teman sebaya atau untuk dapat melibatkan diri di luar dengan sekelompok teman, anak harus terbiasa dengan kemampuan bermain bola, menggambar, melukis dan memanipulasi alat bermain.
- 4) Kemampuan sekolah, pada masa-masa awal sekolah sebagian besar pekerjaan mencakup gerakan-gerakan motorik seperti melukis, menulis, menggambar, menari dan sebagainya. Apabila semakin banyak dan semakin baik kemampuan yang dimiliki, maka akan semakin baik juga penyesuaian sosial yang dilakukan dan semakin baik prestasi akademiknya.

Selain itu fungsi lain dari perkembangan motorik halus anak usia dini yaitu:²⁴

- 1) Menumbuhkan kemampuan menggerakkan dua tangan
- 2) menumbuhkan koordinasi kefokuskan tangan yang berpusat dengan mata
- 3) Melatih penguasaan emosi

²³ Hurlock B. Elizabeth, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), 163.

²⁴ Khadijah dan Nurul Amelia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), 20.

2. Media *Loose Parts* Bahan Alam

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari kata latin yaitu *medius*, yang dalam arti sebenarnya mengandung arti pusat, pengantar atau perantara. Namun secara eksplisit gagasan media dalam pengalaman pendidikan diartikan sebagai alat yang realistis, elektronik atau fotografis untuk menangkap, mengolah dan memodifikasi data verbal atau visual.²⁵ Media adalah alat untuk komunikasi. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dalam arti sebenarnya mengandung makna perantara, yakni perantara sumber pesan dan penerima. Contoh media ini termasuk film, diagram, televisi, bahan cetak dan komputer. Contoh media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika menyampaikan pesan dengan tujuan mencapai suatu pembelajaran.²⁶

Dari arti sempit media pembelajaran hanya dapat dimanfaatkan dengan efektif ketika merencanakan suatu pembelajaran, sedangkan dari arti luas, media merupakan instrumen dasar seperti slide, fotografi, grafik dan bagan buatan guru. Oleh karena itu, media pembelajaran bukan hanya tentang media komunikasi elektronik yang sifatnya harus kompleks. Media yang biasa diterapkan pada pendidikan anak usia dini yaitu media sederhana buatan tangan atau imitasi yang telah dirancang guru untuk membantu proses pembelajaran.²⁷ Menurut arti sempit media yakni komponen bahan serta komponen alat dalam suatu pembelajaran. Namun secara arti luas media merupakan pemanfaatan secara maksimum terkait komponen sistem dan sumber belajar dalam rangka untuk mencapai target pembelajaran tertentu.

²⁵ Robertus dan A. Kosasih Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/10091/>.

²⁶ Rudi dan Cipi Riyana Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2018), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/153125/>.

²⁷ Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Athfal*, 2017, 4, diakses pada 29 November, 2022, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>.

Media pembelajaran merupakan beragam jenis alat bantu atau perantara untuk menyampaikan suatu pesan. Tujuannya adalah mengutamakan pesan belajar yang dibawa oleh media atau guru ketika memanfaatkan media yang dipilih.²⁸ Media pembelajaran yakni segala hal yang mampu menyalurkan serta menyampaikan pesan dari sumber dengan cara tersusun supaya terlaksana lingkungan belajar yang nyaman, sehingga penerima pesan mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.²⁹

Jadi sesuai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu sebuah alat bantu atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga mempermudah anak didik untuk menangkap kejelasan pelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut segi sejarah dan perkembangannya terdapat dua fungsi media pendidikan atau kerap disebut sebagai media pembelajaran diantaranya:³⁰

- 1) Fungsi AVA (*audiovisual aids*), digunakan untuk memberikan pengalaman dunia nyata kepada siswa. Karena bahasa pada dasarnya bersifat abstrak, pengajar harus menggunakan alat bantu berupa gambar dan obyek aktual saat menyajikan pembelajaran tertentu. Hal tersebut untuk memastikan bahwa siswa memahami apa yang diajarkan. Ini adalah fungsi pertama dari media, yaitu memperjelas topik yang diajarkan oleh guru.
- 2) Fungsi komunikasi, yang dimaksud dalam hal ini fungsi media terletak diantara dua hal, yakni orang yang

²⁸ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/108507/>.

²⁹ Nurhafizah, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa," *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 2, no. 2b (2018): 4, diakses pada 29 November, 2022, <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>.

³⁰ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Jurnal Istiqra* 5, no. 2 (2018): 4, diakses pada 2 Desember, 2022, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5682/4078>.

menulis dan membuat media (komunikator atau narasumber) dan orang yang menerimanya. Pembaca, mengetahui dan mendengar media yang digunakan untuk komunikasi disebut audiens atau penerima. Penerima akan menerima pesan saat media ditulis dalam bentuk modul, film, slide, dan lainnya.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai berikut:³¹

- 1) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif
- 2) Media yakni komponen penting dari sistem pembelajaran
- 3) Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai target pembelajaran
- 4) Media pembelajaran dapat mempercepat kegiatan belajar mengajar dan membantu anak dalam mengetahui topik yang diajarkan guru
- 5) Media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran berguna untuk membantu mengatasi hambatan yang muncul selama pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran yaitu dapat memudahkan hubungan pendidik dengan anak. Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya:³²

- 1) Memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga serta daya indera
- 3) Memberikan efek semangat belajar, interaksi terjadi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar

³¹ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2*, no. 1 (2019): 19, diakses pada 2 Desember, 2022, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5682/4078>.

³² Rudi dan Cepi Riyana Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2018), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/153125/>.

- 4) Melatih anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberikan dorongan yang serupa, mempersamakan wawasan dan menghasilkan persepsi yang serupa

Manfaat media pembelajaran secara umum memudahkan guru dan siswa untuk saling berinteraksi. Sehingga memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran di kelas yang berhasil. Sedangkan keunggulan khusus media pembelajaran antara lain: keseragaman dalam penyampaian materi, metode penyampaian materi yang jelas dan menarik, kemampuan belajar dua arah supaya pembelajaran lebih interaktif, kemampuan meningkatkan penguasaan materi, serta pergeseran peran guru ke ranah yang baik dan produktif.³³

Menggunakan media sebagai alat pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:³⁴

- 1) Pengajaran lebih aktif dan menarik perhatian anak, sehingga mampu menimbulkan inspirasi belajar
- 2) Materi akan lebih mudah dipahami, sehingga memungkinkan anak lebih memahaminya dan mencapai target pengajaran
- 3) Berkat berbagai metode pembelajaran yang sematamata tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata guru, anak menjadi tidak jenuh dan guru tidak kelelahan saat mengajar
- 4) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah untuk membantu proses belajar mengajar, menyampaikan pesan serta memahami inti pembelajaran yang mudah diterima oleh anak didik.

³³ Syukri, "Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Al Abyadh* 4, no. 1 (2021): 19, diakses pada 2 Desember, 2022, <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/240>.

³⁴Septy Fadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), <http://webadmin.ipusnas.id/publications/books/186024/>.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media, perlu diketahui dari beragam jenis media pembelajaran yang layak diterapkan dalam pendidikan. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yakni:³⁵

1) Media audio

Indera pendengaran terlibat dalam media semacam ini. Simbol pendengaran verbal (kata-kata atau bahasa lisan) dan non verbal mengandung pesan yang memiliki tujuan tersendiri. Contoh media audio yaitu radio, perekam pita magnetik (juga dikenal sebagai perekam pita), piringan hitam serta ruang kelas atau laboratorium bahasa.

2) Media grafis

Media visual merupakan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk korespondensi visual gambar (terkait dengan indera penglihatan). Media grafis tersebut antara lain: gambar foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dunia, bola dunia, papan panel, dan papan buletin adalah contoh dari media ini.

3) Media proyeksi diam

Dalam hal penyajian rangsangan visual, media semacam ini mirip dengan media grafis. Media grafis dapat berhubungan langsung dengan pesan media yang relevan. Sebaliknya, pesan dalam media proyeksi diam harus diproyeksikan menggunakan proyektor sehingga dapat diamati oleh target. Media proyeksi diam terdiri dari film bingkai, film rangkai, proyektor buram, proyektor *overhead* (transparansi) dan media proyeksi diam.

Terdapat bermacam-macam kategori yang diklasifikasikan dalam media pembelajaran anak usia dini yang memiliki tujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan sesuai tahapan usia anak. Terdapat tiga

³⁵ Robertus dan A. Kosasih Angkowo, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/10091/>.

kategori media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan anak usia dini diantaranya:³⁶

1) Media *pictorial*

Media *pictorial* yakni manipulasi media yang sebenarnya, biasanya dalam bentuk gambar dan disebut sebagai media bergambar. Tujuan penyediaan media ini adalah untuk membantu anak-anak memahami transisi dari fase praoperasional ke fase operasional yang sebenarnya.

2) Media *manipulative*

Semua benda yang dapat dilihat, disentuh dan dimanipulasi dianggap sebagai media manipulatif. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat memanfaatkan berbagai benda sehari-hari, seperti kancing, gelas plastik, bola kecil, kaleng, karton, karet gelang, dan tutup botol, sebagai media pembelajaran yang lebih kontekstual.

3) Media *symbolic*

Media simbolik merupakan tahap akhir dari penggunaan media. Media ini diberikan kepada anak-anak yang sudah cukup matang dalam pemahamannya untuk menerima media tersebut. Pada titik ini, tidak menggunakan obyek ataupun gambar, tetapi menrapkan rumus, grafik, dan simbol operasional.

e. Definisi *Loose Parts*

Loose parts adalah bahan atau benda lepasan yang dapat dipindah, diganti dan digabung kembali dengan menggunakan berbagai cara, serta penggunaannya dapat ditentukan oleh keinginan anak.³⁷ *Loose parts* juga didefinisikan sebagai suatu bahan terbuka yang terpisah, bisa dijadikan satu kembali, dibawa, diajarkan, digabung, dipindahkan serta digunakan sendiri maupun disatukan

³⁶ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014), <http://webadmin.ipusnas.id/ipusnas/publications/books/108507/>.

³⁷ Zakiyatul Imamah dan Muqowim, "Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Parts," *Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak* 15, no. 2 (2020): 272, diakses pada 18 Oktober, 2022, <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>.

dengan bahan lain.³⁸ *Loose parts* menjadi alternatif media pembelajaran yang layak digunakan pada anak usia dini. *Loose parts* yaitu barang terbuka yang mudah didapatkan di lingkungan tempat tinggal. Bahan ini biasanya terdiri dari tujuh komponen berbeda yang dapat dirasakan oleh anak dengan tekstur, bentuk, dan warna yang bervariasi.³⁹

Permainan *loose parts* memanfaatkan material yang dapat dipindah, digeser, dibawa, digabungkan, didesain ulang, diselaraskan, dipisahkan dan dipasang kembali dengan banyak cara.⁴⁰ Karena *loose parts* bersifat terbuka, maka anak tidak membutuhkan lem atau perekat dalam memainkannya. Sehingga tidak membuat bahan *loose parts* terikat menjadi permanen dan dapat digunakan kembali. *Loose parts* dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan dan bersifat fleksibel. Bahan-bahan yang dapat digunakan dalam bermain *loose parts* sangat beraneka macam, mulai dari bahan yang terkecil sampai yang terbesar, misalnya *loose parts* bahan alam, plastik, kayu, kain, bekas kemasan, logam hingga kaca dan keramik.

Media *loose parts* aman untuk digunakan anak dan menjadi salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan, terutama pada aspek motorik halus. Pendidik maupun orang tua dapat menggunakan komponen media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. *Loose parts* adalah suatu media pembelajaran yang dapat dirancang,

³⁸ Andriyani, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo," *ALAYYA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 6, diakses pada 31 Oktober, 2022, <https://doi.org/10.51311/alayya.v2i1.406>.

³⁹ Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021), 23.

⁴⁰ Yasinta Maria Fono dan Efrida Ita, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanusa," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 9292, diakses pada 22 November, 2021, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2465/2146/4862>.

dipisahkan serta satukan kembali dengan berbagai cara.⁴¹ Bahan *loose parts* juga dapat ditemukan di sekitar tempat tinggal atau di sekolah, seperti ranting, botol plastik, plastik bekas kemasan, kardus bekas, logam, kain dan sebagainya. Bahan *loose parts* tersebut dapat diperoleh dengan mudah dan tidak banyak mengeluarkan biaya. Sehingga anak tidak sulit ketika akan bermain menggunakan media *loose parts*.

Sehingga secara umum dapat disimpulkan bahwa *loose parts* merupakan benda lepasan yang mudah dijumpai di lingkungan tempat tinggal tanpa mengeluarkan banyak biaya, serta dapat dibongkar pasang, digabungkan, dijabarkan, ditumpuk atau disatukan kembali dengan beragam cara.

f. **Komponen *Loose Parts***

Setiap anak akan merasa bahagia ketika bermain dimana saja, kapan waktunya dan dalam kondisi bagaimana serta menggunakan benda seadanya, karena dunia anak adalah dengan bermain. Maka ketika bermain anak menemukan pengalaman dan pelajaran baru. Melalui media *loose parts* anak dapat bermain dengan sesuka hati dan imajinasinya. Benda *loose parts* yang dapat dimainkan anak misalnya bahan alam, daur ulang bahkan buatan pabrik. Adapun komponen yang dapat digunakan anak ketika bermain *loose parts* sebagai berikut:⁴²

1) Bahan alam

Loose parts yang berasal dari bahan alam dan dapat ditemukan di alam. Misalnya: batu, kerikil, tanah, pasir, air, lumpur, ranting, bunga, daun, biji-bijian, bulu, kerang, potongan kayu dan sebagainya.

2) Logam

Loose parts yang terbuat dari bahan logam. Misalnya: uang koin, kaleng, perkakas dapur, mur, baut,

⁴¹ Siti Maryam Hadiyanti, dkk., “Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2021): 342, diakses pada 23 November, 2022, <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>.

⁴² Yuliati Siantajani, *Loose Parts Material Lepasannya Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021), 23.

paku, plat mobil, kunci, drum sendok, garpu aluminium dan sebagainya.

3) Plastik

Loose parts yang berasal dari bahan plastik. Misalnya: aneka bentuk, warna dan ukuran material seperti sedotan, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, pipa pralon, selang, ember, corong, keranjang dan sebagainya.

4) Bekas kemasan

Benda atau tempat yang tidak digunakan lagi. Misalnya: gulungan tisu, kardus, gulungan tali, penutup makanan, karton wadah telur dan lainnya.

5) Kaca dan keramik

Barang yang terbuat dari kaca dan keramik. Misalnya: gelas kaca, botol kaca, cermin, manik-manik, ubin keramik, kelereng, kacamata dan sebagainya.

6) Kayu dan bambu

Loose parts yang berasal dari benda kayu dan sudah tidak digunakan. Misalnya: seruling, balok, tongkat, kepingan puzzle, kursi, bilah bambu, bangku, papan dan sebagainya.

7) Benang dan kain

Loose parts yang terbuat dari bahan serat. Misalnya: aneka jenis kain dengan tekstur berbeda, aneka jenis tali dengan ukuran berbeda, benang, kapas, akin perca, pita, karet dan sebagainya.

g. Karakteristik *Loose Parts*

Loose parts sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:⁴³

1) Menarik

Benda *loose parts* seperti batu, kerikil, kain, kardus, kepingan puzzle, kaleng, bunga dan lainnya dapat menarik minat anak untuk menyentuh, mengambil dan memainkannya. Hal tersebut akan menimbulkan rasa ingin tahu anak tentang media yang mereka lihat.

⁴³ Siti Maryam Hadiyanti, dkk., "Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2021): 343, diakses pada 23 November, 2022, <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>.

2) Terbuka

Terbuka dalam konteks ini adalah tidak adanya suatu instruksi yang terikat dalam menggunakan media *loose parts*. Artinya anak dapat bermain bebas sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya masing-masing. Anak juga dapat merangkai, merancang dan membangun suatu karya dari ide yang dimilikinya sendiri.

3) Dapat bergerak/dipindahkan

Mengingat anak usia dini yang sifatnya mudah bosan, maka *loose parts* ini adalah media yang dapat dilepas dan disatukan kembali. Anak akan mudah berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Artinya media *loose parts* ini juga dapat dipindah sesuai dengan keinginan anak.

h. Siklus Bermain *Loose Parts*

Siklus adalah suatu proses yang dilakukan dalam belajar. Maka dalam penggunaan media *loose parts* juga melewati tahap siklus ketika bermain. Peran pendidik sangat dibutuhkan dalam membimbing suatu pembelajaran. Pendidik perlu mengamati dari individu anak mengenai minatnya. Apabila guru berhasil mengetahui dan mendorong minat anak, maka rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu dapat terealisasikan. Sehingga anak mulai mengasah rasa ingin tahu tersebut melalui minat pada dirinya.

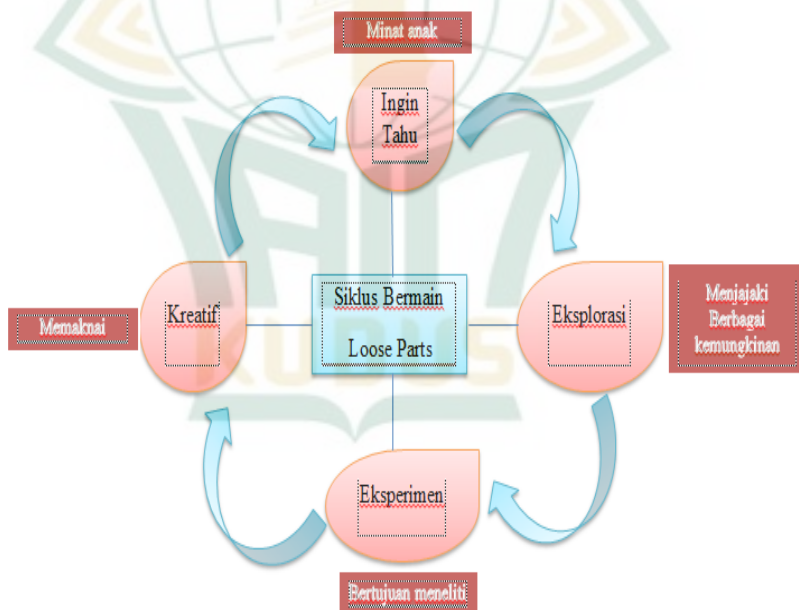
Setelah rasa ingin tahu anak terlampaui, berikutnya adalah anak akan mengeksplorasi dengan menjajaki berbagai kemungkinan atau menguji coba terkait bahan yang ada dihadapannya. Misalnya terdapat batu kerikil dihadapan anak, anak dapat menggunakan batu kerikil tersebut mulai dari disusun, dipukul, bahkan dikolaborasikan dengan benda lain. Dalam siklus ini anak menjadi lebih eksploratif tentang media *loose parts* yang berada di lingkungan bermain.

Berikutnya adalah siklus eksperimen yang bertujuan untuk meneliti. Artinya anak akan bertanya dan memperluas ide yang berbeda serta mendengarkan ide orang lain. Anak juga dapat mengamati dan memanipulasikan benda yang mungkin saja memiliki

bunyi nyaring, mudah pecah, bertekstur keras, lembut, kuat, dapat berubah warna dan sebagainya. Pada siklus ini anak sudah mulai aktif bertanya tentang media *loose parts* yang digunakan.

Selanjutnya anak berada pada siklus kreatif, anak dapat memaknai dan memikirkan serta membagi hasil karya yang telah dibuat. Siklus ini mengajarkan anak tentang rasa percaya diri dan menunjukkan kreativitas yang dimiliki masing-masing anak. Setiap hasil karya yang dibuat anak, pendidik perlu memberikan apresiasi untuk membangun semangat dalam proses belajar. Apresiasi yang baik akan menimbulkan rasa bahagia serta anak akan merasa dihargai tentang hasil karyanya. Adapun gambaran siklus bermain *loose parts* untuk anak usia dini sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Siklus Bermain *Loose Parts*



i. Dasar Perkembangan Dalam Bermain *Loose Parts*

Terdapat beberapa alasan yang mendasari tentang ruang bermain harus mempunyai beragam *loose parts* yang nantinya akan menimbulkan lingkungan belajar anak menjadi lingkungan yang interaktif, sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan efektif. Dasar bermain *loose parts* ini menjadi indikator dalam perkembangan yang dijelaskan sebagai berikut:⁴⁴

1) *Loose parts* kaya dengan nutrisi sensorial

Ciri khas *loose parts* terdapat pada kualitas benda yang kaya akan informasi sensoris mulai dari variasi warna, bentuk, tekstur, suara, bau, dan sebagainya. Khususnya *loose parts* yang berasal dari alam sangat memiliki pesona bagi anak. Di alam anak dapat menemukan daun-daun, ranting, bunga, lumpur, tanah, batu dan lain-lain yang kaya dengan warna, bentuk, tekstur, bau dan suara. Lingkungan yang kaya ini dapat membantu anak memahami lingkungan sekitar mereka secara keseluruhan. Dengan menyentuh berbagai tekstur benda-benda alam, anak akan mencari tahu tentang apapun yang mereka temukan.

2) *Loose parts* dapat digunakan oleh anak sesuai pilihan anak

Dengan disediakan berbagai *loose parts* di kelas menjadi kemungkinan pada anak mampu menggunakan benda sesuai dengan kebutuhan dan ide anak. Misalnya tiba-tiba muncul ide pada anak untuk membuat kendaraan. Adanya beragam bahan di dekatnya seperti papan-papan kayu atau keranjang kecil dapat mendorong anak untuk membuat kendaraan dari bahan-bahan tersebut.

3) *Loose parts* dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara

Adanya *loose parts* yang bervariasi dapat mengarahkan anak untuk menggunakan dengan banyak ide. Misalnya anak menjumpai batu kemudian anak menata secara berjajar, bersusun bahkan melingkar.

⁴⁴ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021), 16-21.

Biasanya anak usia dini pada awalnya cenderung menggunakan *loose parts* untuk dieksplorasi saja. Seiring berjalannya waktu dan bertambahnya pengalaman bersentuhan dengan *loose parts*, maka anak akan meninggalkan masa eksplorasi dan mulai bereksperimen dengan benda-benda untuk menjadikan sesuatu seperti yang ada di dalam imajinasinya.

4) *Loose parts* mendorong kreativitas dan imajinasi

Aksesibilitas suku cadang gratis memberikan peluang bagi anak-anak untuk menggunakan suku cadang gratis sesuai dengan pemikiran yang muncul pada anak-anak. Dengan hanya menggantungkan berbagai batu secara berurutan, seorang anak dapat melihat karyanya adalah kereta api, ular, tali, kursi atau anak-anak secara berurutan. Suku cadang gratis adalah bahan yang ilmiah, karena mendorong anak-anak muda untuk memikirkan bahan apa yang akan dibuat. Materi yang memiliki harga diri dan mungkin dapat diubah dengan cara yang berbeda menjadi manifestasi dan perkembangan baru.

Tersedianya *loose parts* memberikan peluang bagi anak untuk menggunakan bahan lepasan itu sesuai pemikiran yang muncul pada anak. Dengan hanya merangkai berbagai batu-batu secara berurutan, anak dapat mengakui karyanya itu bagaikan kereta api, ular, tali, bangku atau anak-anak yang berbaris. *Loose parts* adalah material yang mencerdaskan, karena mendorong anak untuk memikirkan akan dijadikan apa bahan material tersebut. Bahan material yang mempunyai nilai dan potensi untuk diubah dengan cara berbagai cara menjadi suatu karya dan penemuan baru.

5) *Loose parts* mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi dibandingkan mainan jadi buatan pabrik

Ketersediaan *loose parts* menjadi dorongan bagi anak untuk memegang, mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan ide anak. Peluang yang sangat terbuka untuk menciptakan karya yang spesifik sangat dimungkinkan dialami anak. Mainan pabrik dapat dikonstruksi untuk beberapa

kreasi, namun pada umumnya mainan tersebut tetap terbatas, tidak seluas kemungkinan berkembang menjadi sesuatu dibandingkan dengan *loose parts*.

- 6) *Loose parts* dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak

Loose parts memiliki sifat terbuka mulai dari bendanya, aktivitasnya, hasilnya dan cara menggunakannya. Apabila orang dewasa yang ada di dekat anak mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka pada anak, maka anak memiliki kesempatan untuk menggunakan benda-benda itu secara terbuka dan sesuai ide anak.

- 7) *Loose parts* dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak

Benda apapun yang ada di rumah, di sekolah dan di lingkungan di mana anak tinggal adalah sumber tak terbatas yang dapat digunakan anak untuk meningkatkan daya pikir anak. Anak dapat memainkan benda-benda dari bahan yang serupa atau menambahkan variasi bahan. Anak harus diberi kesempatan untuk menentukan sendiri, menumbuhkan pemikiran mereka ketika berada dalam suasana tertentu. Ketika anak diberi kesempatan bermain sepenuhnya, maka ide-ide baru akan muncul.

- 8) *Loose parts* mendorong pembelajaran terbuka

Melalui bahan yang terbuka akan mendorong anak untuk menyelesaikan kegiatan terbuka. Terutama dengan kesempatan yang terbuka dan pertanyaan terbuka dari orang dewasa. Banyak kemungkinan yang muncul dengan pengembangan ide-ide baru. Keterbukaan akan memberi energi pada munculnya imajinasi, karena keterbukaan memudahkan penggabungan dari apa saja yang dapat bersinergi. Aktivitas anak menjadi aktivitas yang lentur, fleksibel dan adaptif, bukan aktivitas yang terorganisir tidak fleksibel.

- 9) Anak lebih memilih *loose parts* dibandingkan mainan modern

Desain mainan modern dibuat oleh perancang yang diproduksi dari pabrik. Hal itu membuat mainan

modern pada umumnya cenderung lebih terbatas dalam memainkannya. Dengan demikian yang kreatif adalah perancangannya. Sementara anak hanya menggunakan berdasarkan ide dari perancang. Namun berbeda jika anak diberi *loose parts*, maka anak dapat membuat sendiri mainannya berdasarkan ide. Hal tersebut akan mendorong anak berkreasi, apalagi dengan tidak ada kriteria benar atau salah, jadi keberanian anak untuk bereksperimen akan semakin tinggi.

j. Manfaat *Loose Parts*

Media *loose parts* mempunyai banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak usia dini yaitu:⁴⁵

1) Mengembangkan keterampilan inkuiri

Rasa ingin tahu sering dialami oleh anak. Keingintahuan ini menjadi unsur penting dalam membentuk pemikiran yang inkuiri. Berpikir inkuiri dibutuhkan anak dalam mendapatkan informasi, menganalisa serta membuat pertimbangan. Melalui media *loose parts* dapat menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan inkuiri.

2) Mengajarkan anak untuk bertanya

Pada saat bermain secara terbuka mendorong anak untuk berpikir, muncul rasa ingin tahu kemudian bertanya. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan orang dewasa yang dapat merespons pertanyaan anak, ataupun orang dewasa yang menimbulkan anak untuk dapat memberi respons terkait keingin tahuan anak.

3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Stimulasi terhadap segala aspek perkembangan anak terlihat saat anak bermain *loose parts*. Salah satunya dengan memecahkan suatu masalah dan berani mengambil resiko. Anak akan meningkatkan kemampuan motorik halus pada saat anak aktif mencari benda yang diperlukan. Selain itu, anak juga dapat berkreasi dengan jarinya untuk menghasilkan suatu karya. Aspek sosial emosional muncul ketika anak berinteraksi dan bekerjasama. Anak belajar tentang cara

⁴⁵ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepasn Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021), 23.

berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif dan interaktif. Anak juga akan berdekatan dengan alam dan mengetahui pencipta alam ini.

4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas

Saat anak bermain di alam terbuka, mereka mengikuti imajinasi dan minat pada dirinya. Jadi tanpa disadari imajinasi anak mengalir ke segala arah sesuai dengan inovasi yang muncul dengan cara tiba-tiba.

Loose parts mempunyai hubungan yang positif terhadap kurikulum. Sebagai kurikulum pembelajaran, maka *loose parts* mengembangkan muatan pada fisik motorik anak. *Loose parts* merupakan material yang dimanipulasi oleh anak supaya dapat menjadi sesuatu sesuai dengan ide anak. Anak akan menggunakan jari mereka untuk memanipulasi, mengontrol, menyentuh, menggenggam, memindahkan, menumpuk, menjajarkan, menggelindingkan, mendorong berbagai *loose parts* yang mereka mainkan. Pada motorik halus *loose parts* berperan untuk mengaktifkan semua jari-jari, tangan, lengan dan bahu untuk beraktivitas.

Anak juga akan melakukan berbagai gerakan untuk melatih kekuatan, kestabilan, keseimbangan, kelenturan dan kelincahan otot-otot kaki, tangan dan tubuh. Dalam menggunakan *loose parts* yang lebih besar, biasanya cocok untuk digunakan di area *outdoor*. Anak dapat menendang, melompat, memanjat, bergulung, berguling, bergelantung dan sebagainya. Perkembangan tersebut membuat anak mengetahui posisi tubuhnya dan keberadaan dirinya di dalam sebuah ruang. Kesadaran tentang ruang terbangun ketika anak bergerak dan mengaktifkan otot-otot besarnya untuk melakukan berbagai aktivitas. Segala aktivitas tersebut melatih koordinasi mata, tangan dan kaki anak dalam menyelesaikan gerakan motorik kasar dan motorik halus. Peningkatan motorik yang baik akan membantu anak dalam kehidupan sehari-hari, membantu menghindari kesulitan atau kecelakaan.⁴⁶

⁴⁶ Yulianti Siantajani, *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD* (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2021), 60.

k. Kelebihan dan Kelemahan *Loose Parts*

Media *loose parts* selain mempunyai banyak manfaat juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelemahan dan kelebihan *loose parts* antara lain:

- 1) Kelebihan *loose parts*⁴⁷
 - a) Membantu anak mengajukan pertanyaan
 - b) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak dalam bermain
 - c) Menjadikan anak lebih aktif secara fisik
 - d) *Loose parts* lebih hemat serta mudah diperoleh
 - e) Mengarahkan anak dalam menyelesaikan masalah
 - f) Menemukan pemikiran inovatif dalam menindaklanjuti sesuatu
- 2) Kelemahan *loose parts*
 - a) Memerlukan perhatian khusus dari pendidik mengenai benda yang digunakan setiap individu anak
 - b) Pengelompokkan bahan yang tidak sesuai membuat bahan menjadi berantakan
 - c) Anak menjadi bingung tanpa adanya instruksi

B. Penelitian Terdahulu

Mengingat dari telaah pustaka terhadap penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian yang hendak dilakukan. Maka peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Azky Farida, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul ‘‘Penggunaan Media *Loose Parts* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Al-Musfiroh Gunung Sindur, Jawa Barat’’. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok TK B PAUD Al-

⁴⁷ Kartini Kusuma Wardani, ‘‘Belajar Dengan Metode STEAM Berbahan Loose Part,’’ 1 Juni, 2020. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/belajar-dengan-metode-steam-berbahan-loose-part/>.

Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat. Hasil penelitian menyatakan adanya media *loose parts* sebagai pembelajaran di PAUD Al-Musfiroh menggunakan tahapan strategi dalam bermain, merapikan kembali dan merapikan alat bermain. Strategi yang diterapkan yakni penciptaan produk, eksplorasi, imajinasi, proyek, eksperimen, musik dan bahasa. Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan adalah keduanya meneliti *loose parts* sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian. Metode penelitian terdahulu menggunakan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif, serta penelitian ini berpusat pada aspek peningkatan motorik halus anak dan penelitian terdahulu berfokus pada kreativitas anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Indi Alfina Hamdan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta tahun 2022 yang berjudul ‘‘Penggunaan Media *Loose Parts* Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Cikal Cendekia *Islamic Fullday School* Cileungsi-Kabupaten Bogor’’. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *loose parts* Di TK Cikal Cendekia *Islamic Fullday School* Cileungsi-Kabupaten Bogor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan *loose parts* motorik halus anak dapat meningkat dengan maksimal. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui bermain pasir, menyusun batu, meniru bentuk dan sebagainya. Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan adalah keduanya menerapkan *loose parts* sebagai media penelitian, serta berfokus pada kemampuan motorik halus anak. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode penelitian. Metode penelitian terdahulu menggunakan kualitatif, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode kuantitatif. Subyek pada penelitian ini yakni anak usia 4-5 tahun dan penelitian sebelumnya melibatkan anak dengan usia 5-6 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Muliati Sula, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

Makassar tahun 2021 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Sains Anak Melalui Media *Loose Parts* Pada Kelompok B Di TK Aba II Tombolo Kabupaten Gowa”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan sains anak melalui media *loose parts* melalui metode eksperimen. Hasil penelitian membuktikan penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan sains pada anak, kegiatan tersebut menggunakan metode eksperimen. Pada siklus I dihasilkan 61,8% dan mengalami peningkatan 11,7%, sehingga hasil akhir pada siklus II sebesar 73,5%. Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang keduanya menggunakan media *loose parts* sebagai media penelitian. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu menerapkan jenis penelitian tindakan kelas dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Maestri Sabrina, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat mempengaruhi kreativitas anak. Hal tersebut dapat diamati dari nilai t_{hitung} sebesar -7.466 dengan signifikan 0,000, karena $sig < 0,05$ jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima. Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan lakukan keduanya menggunakan *loose parts* sebagai media pembelajaran dan menggunakan metode kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada fokus perkembangan. Penelitian terdahulu berfokus pada aspek perkembangan seni, sedangkan penelitian ini berfokus pada aspek perkembangan motorik halus anak. Selain itu, komponen yang digunakan dalam kegiatan *loose parts* peneliti terdahulu menggunakan bahan campuran, yakni bahan alam dan bahan plastik. Sedangkan penelitian ini berfokus pada *loose parts* bahan alam.

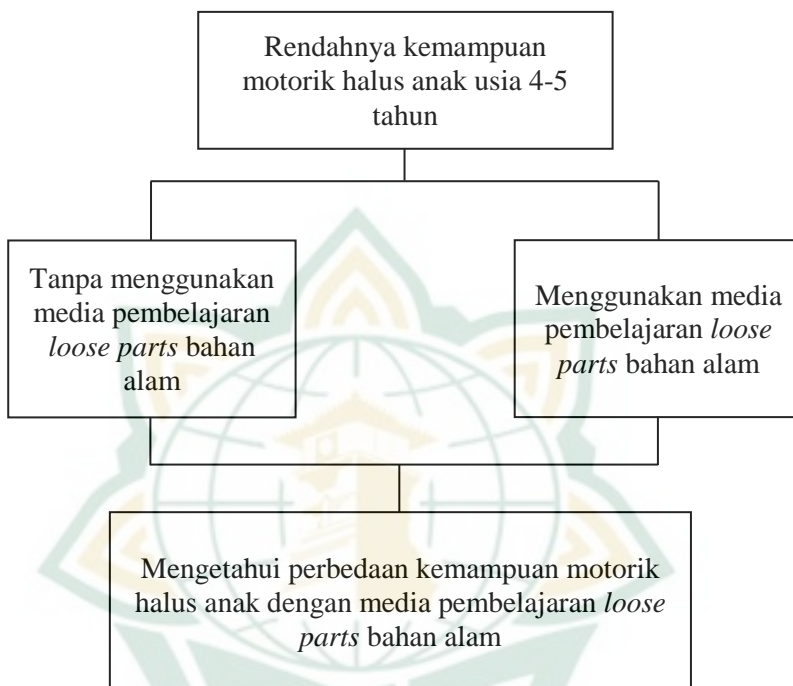
Penelitian yang dilakukan oleh Amrita Wibiati, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam

Negeri Walisongo Semarang tahun 2020/2021, dengan judul “Upaya Menumbuhkan Daya Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode *STEAM* Dengan Media *Loose Parts* Di RA Walisongo Jerakah Tugu, Kota Semarang Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan daya kreativitas anak melalui penerapan metode *STEAM* dengan media *loose parts*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada kondisi awal pra siklus hanya 12%, pada siklus I sebanyak 28% dan pada siklus II sebanyak 80%. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah diberikan materi tentang *STEAM* dengan *loose parts* kreativitas anak meningkat sesuai harapan. Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan peneliti ini adalah keduanya menggunakan *loose parts* sebagai media pembelajaran anak dan subyek penelitian terdahulu adalah anak kelompok A. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu memilih penelitian tindakan kelas dan penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif. Selain itu, penelitian ini berpusat pada motorik halus anak dan penelitian terdahulu berpusat pada kreativitas anak.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah model teoritis tentang bagaimana teori terhubung dengan beragam variabel yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan.⁴⁸ Kerangka berfikir umumnya disajikan dalam bentuk bagan, sehingga hubungan antar variabel menjadi jelas. Untuk melihat kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat diketahui melalui media *loose parts* bahan alam. Adapun kerangka penelitian ini yakni sebagai berikut:

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 388.

Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan awal dari rencana masalah yang dieksplorasi, dimana rencana masalah penelitian telah dinyatakan sebagai kalimat pertanyaan. Dikatakan dugaan awal karena jawaban baru yang didasarkan bergantung pada teori yang relevan dan belum pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁹ Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_a (hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *loose parts* bahan alam di RA Nurul Huda Sambiroto Tayu Pati.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 96.

H_0 (hipotesis nol): Tidak ada perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *loose parts* bahan alam di RA Nurul Huda Sambiroto Tayu Pati.

