

**PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* BERBAHAN KAIN PERCA
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK PKK XI WINONG - PASURUAN**

SKRIPSI



Oleh:

ROHMATUL LAILIYAH

NIM. D99219068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rohmatul Lailiyah

NIM : D99219068

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan dari pihak lain atau hasil dari pemikiran orang lain yang sengaja saya akui hasil tulisan saya secara pribadi.

Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan atau terbukti bahwa penelitian ini hasil dari orang lain atau jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 8 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



The image shows a handwritten signature in black ink. Below the signature is a red circular official stamp with a Garuda emblem in the center and the text 'KEMENTERIAN AGAMA RI' around the perimeter. To the left of the signature is a yellow rectangular stamp with the text 'METERAI TEMPORER' and a serial number '7FFAJX675822587'.

Rohmatul Lailiyah

NIM.D99219068

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Rohmatul Lailiyah

NIM : D99219068

JUDUL : PENGARUH MEDIA *LOOSE PART* BERBAHAN KAIN PERCA
TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-
6 TAHUN DI TK PKK XI WINONG - PASURUAN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Mei 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag
NIP.197304092005012002



Hernik Farisia, M.Pd.
NIP. 201409007

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Rohmatul Lailiyah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi

Surabaya, 06 Juli 2023

Mengesahkan,

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Dr. Imam Syafi'i, M. Pd., M. Pd. I

NIP. 197011202000031002

Penguji II,

Yahya Aziz, S. Ag., M. Pd.

NIP. 197208291999031003

Penguji III,

Dr. Mukhoiyaroh, M. Ag

NIP. 197304092005012002

Penguji IV,

Hernik Farisia, M. Pd. I

NIP. 201409007

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rohmatul Lailiyah
NIM : D99219068
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : rohmatullail35@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Media *Loose Part* Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak

Usia 5-6 Tahun Di TK PKK XI Winong - Pasuruan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Juli 2023

Penulis

(Rohmatul Lailiyah)

ABSTRAK

Rohmatul Lailiyah, D99219068, 2023, Pengaruh Media Loose Part Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PKK XI Winong – Pasuruan. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam anka Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing : Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag dan Hernik Farisia, M.Pd.I

Kata Kunci : Media *Loose Part* Berbahan Kain Perca, Keterampilan Motorik Halus

Penelitian Media *Loose Part* Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun dilatarbelakangi oleh kemampnan keterampilan motorik halus anak yang masih belum berkembang dalam gerakan koordinasi mata dan tangannya. Kemampuan keterampilan motorik halus anak ketika mengerjakan dengan terburu-buru dalam melakukan kegiatan mainannya. Oleh karena itu, gerakan koordinasi tangan motorik halus anak pada kegiatan menempel, menggunting, dan menggambar sesuai imajinasinya perlu dikembangkan sesuai perkembangan anak sesuai usianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *loose part* berbahan kain perca terhadap peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK PKK XI Winong – Pasuruan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *Pre eksperimental* bentuk *One group pretest - posttest design*. Penelitian ini menggunakan penilaian pada kelompok yang sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post test*). Perlakuan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media *loose part* berbahan kain perca pada kelompok B1 berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes kinerja, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *Sign Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pre test*) adalah 7,8 dan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan media *loose part* bahan kain perca (*post test*) adalah 11. Hasil analisis data menggunakan uji *sign test* menunjukkan nilai Z_{hitung} sebesar (-3,18), menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikasi 5% maka dapat diperoleh Z_{tabel} sebesar (1,96). Melalui kriteria uji $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ (-3,18 < 1,96), maka hasil pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh media *loose part* berbahan kain perca dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

JUAN PUBLIKASI

.....

.....

.....

N
AN

Masalah

lah.....

lah.....

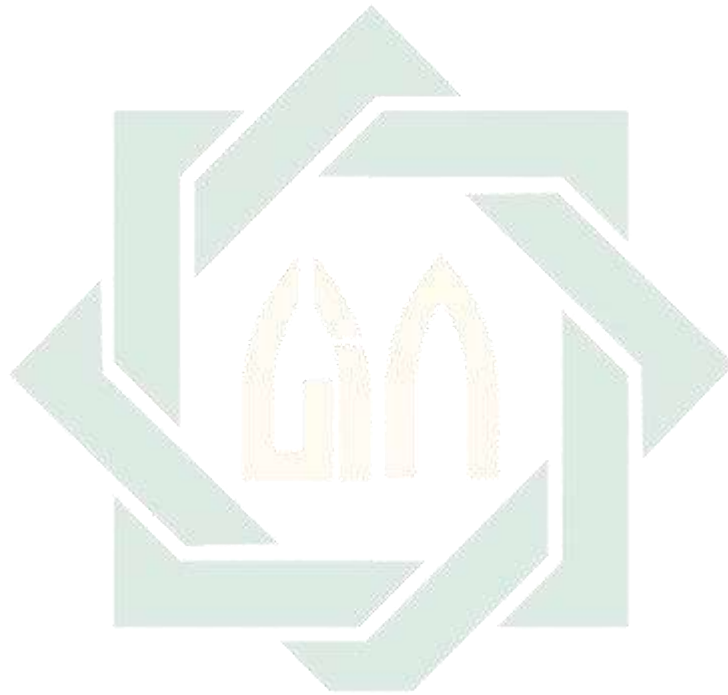
h.....

.....

HAJIAN TEORI.....
a Loose part.....
 gertian Media.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil karya kelompok B1.....	6
Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Pemikiran	38
Gambar 3. 1 <i>One group pre test – post test design</i> menurut (Sugiyono).....	41



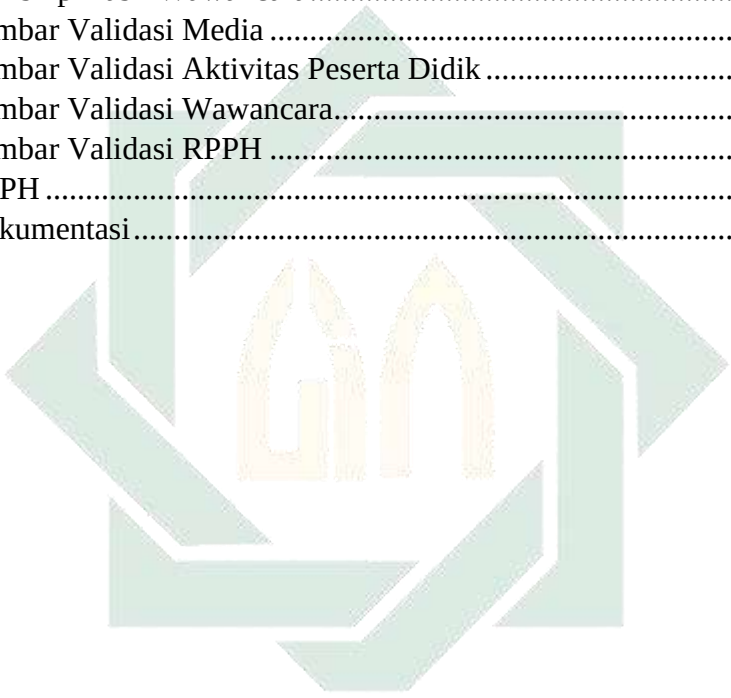
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 2 Instrumen Observasi	101
Lampiran 3 Transkrip Hasil Wawancara.....	117
Lampiran 4 Lembar Validasi Media	119
Lampiran 5 Lembar Validasi Aktivitas Peserta Didik	125
Lampiran 6 Lembar Validasi Wawancara.....	126
Lampiran 7 Lembar Validasi RPPH	127
Lampiran 8 RPPH	133
Lampiran 9 Dokumentasi.....	139



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang paling mendasar dan penting pada anak disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Periode pada masa ini sangat fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Masa usia dini ini sebagai ciri khas periode anak, biasanya disebut periode keemasan (*golden age*). Dimana masa ini berkembang paling cepat di usia baru lahir sampai enam tahun yang dimana hanya sekali dan tidak akan terulang kembali pada masa-masa berikutnya. Jika potensi dan stimulasinya kurang maksimal, akan berdampak pada tahap perkembangan anak selanjutnya.¹ Pertumbuhan ini merupakan suatu unsur pada proses perubahan yang terjadi dalam bagian jasmani secara biologis yang unik dalam kehidupan manusia. Sehingga pertumbuhan berhubungan dengan perubahan kuantitatif seseorang dalam peningkatan ukuran yang berstruktur. Seperti panjang atau berat tubuh yang bisa diukur. Dalam pertumbuhan fisik ini bersifat menetap dan meningkat, namun bisa mengalami kemunduran seiring bertambahnya usia. Sedangkan perkembangan menurut Chaplin yaitu perubahan yang berkesinambungan dalam tubuh mulai dari lahir hingga meninggal dunia, pertumbuhan, perubahan dalam bagian

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran* (Prenada Media, 2021). Hal 26.

...moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Keterampilan motorik ini mengendalikan gerak tubuh dan menjadikan sebagai pusat pengendalian gerak dengan terkoordinasi, terpadu, dan

³ M P Syifaufazkia, B Ariyanto, and M P Yeni Aslina, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Literasi Nusantara, 2021). Hal. 20-21.

musaranya otot tubuh dengan yang lain ini menyebabkan keterampila

Pembelajaran yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan khalus anak bisa dengan bermain permainan yang menyenangkan. n sambil belajar dapat diimplementasikan pada anak usia dini dengan ai macam manfaat yang diperoleh yaitu keintelektual, konsentrasi, fisik

Dalam berkembangnya IPTEK seorang pendidik harus bisa mampu memperluas wawasan dalam proses pembelajaran agar tidak mudah bosan dan jenuh pada peserta didik khususnya anak usia dini. Media pembelajaran mampu membantu proses pembelajaran yang berlangsung dengan tujuan keberhasilan suatu pembelajaran tersebut.⁵ Berbagai macam media yang digunakan oleh guru dan orang tua dalam meningkatkan keterampilan motorik halus itu salah satunya media *loose part*. *Loose part* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran tidak ada habisnya dengan alat yang mampu untuk mengeksplorasi berbagai segi pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, sains, seni, logika berpikir kritis, teknik dan teknologi. Cara bermain media *loose part* ini mampu dipindahkan, digabungkan, dibawa, dirancang ulang, dan disatukan kembali dengan berbagai cara.⁶ Media ini mampu mengoptimalkan motorik halus pada koordinasi gerakan tangan dan jari jemarinya serta mampu mengeksplorasi imajinasi, kreativitas peserta didik dalam membongkar pasang media bahan *loose part*. Bahan-bahan *loose part* mampu didapatkan di lingkungan sekitar seperti daun-daunan kering, biji-bijian, botol bekas, kain perca dsb.

⁶ B Y Wulansari et al., *STEM KREATIF: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts*, Anak (Academia Publication, 2021). Hal. 6.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas kelompok B1 di TK PKK XI Winong - Pasuruan, media *loose part* telah diaplikasikan dilembaga sejak 2020 tepatnya pandemi covid-19 berlangsung saat pembelajaran daring (dalam jaringan) semester Gasal 2020/2021. Dikarenakan saat pembelajaran daring peserta didik melaksanakan pembelajaran dari rumah didampingi orang tua dengan diberikan penugasan selama 1 minggu 2x. Penugasan yang diberikan melalui hasil karya yang telah dikerjakan lalu, hasil dari hasil karya tersebut di foto selanjutnya dikirimkan melalui media sosial (*Whatsapp*) pada guru. Biasanya jenis penugasan guru ini menggunakan kegiatan yang memanfaatkan media *loose part* atau bahan alam yang ada disekitar.⁷

Di TK PKK XI Winong - Pasuruan, pada kelompok B terbagi menjadi dua kelas yaitu B1 sebanyak (tiga belas) dan B2 sebanyak (dua belas). Peneliti ingin melakukan penelitian pada kelompok B1 dikarenakan keterampilan motorik halus peserta didik yang masih banyak belum meningkat berdasarkan hasil wawancara dengan guru. Hasil dari wawancara tersebut menjelaskan tujuh peserta didik yang akan berkembang dengan baik dan enam peserta didik yang mampu berkembang dengan baik. Sehingga, peneliti ingin mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui media *loose part* bahan kain perca. Berikut ini salah satu gambar hasil karya kelompok B1.

⁷ Mutoharoh (Guru Kelompok B1), *Wawancara*. Pasuruan, 5 Desember 2022.

Berdasarkan gambar diatas, Keterampilan motorik halus anak kelompok B1 di TK PKK XI Winong yang belum meningkat diantaranya menempel bahan-bahan *loose part* (biji-bijian, daun-daunan, bebatuan atau lainnya) yang masih belum rapi dengan menggunakan lem secara penuh tidak merata, cara anak menata bahan *loose part* yang butuh ketelatenan dan kesabaran penuh, cara anak menggunting masih belum sesuai pola gambar.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Berdasarkan uraian diatas, dijelaskan bahwa indikator yang akan dicapai anak yaitu: pertama, menggambar sesuai ekspresi imajinasi anak dalam kegiatan ini peserta didik diarahkan secara klasikal dengan menggambar apa disesuaikan pada kegiatan tema pada hari tersebut. Kedua, menggunting sesuai dengan pola, maka kegiatan peserta didik menggunting pola motif pada kain perca dengan menyesuaikan dengan rapi. Ketiga, menempel kain perca yang telah digunting, peserta didik diharapkan mampu menempel dengan rapi dan tepat. Dengan tiga indikator yang akan dicapai peneliti, maka peneliti melihat proses dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan empat kategori rubrik penilaian observasi yaitu: (1) BB (Belum Berkembang) = empat peserta didik belum berkembang melalui kegiatan menempel kain perca dengan rapi dan tepat, MB (Mulai Berkembang) = tiga peserta didik mulai berkembang menempel kain perca, namun kurang rapi, (2) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = tiga peserta didik mampu menempel kain perca dengan rapi dan tepat, (3) BSB (Berkembang Sangat Baik) = tiga peserta didik sudah mampu menempel kain perca dengan rapi dan tepat.

Berdasarkan media pembelajaran yang telah dilakukan guru sebelumnya, ternyata di TK PKK XI Winong - Pasuruan ada sebagian peserta didik yang belum meningkat keterampilan motorik halus. Maka, peneliti

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Oleh karena itu, TK PKK XI Winong - Pasuruan menjadi pusat perhatian peneliti dalam mengembangkan dan memanfaatkan bahan-bahan *loose part* secara luas tepatnya berbahan kain perca dengan menjadikan sebuah hasil karya. Seperti penjelasan diatas, bahawa peneliti tertarik akan membahas ***“Pengaruh Media Loose part Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pkk XI Winong - Pasuruan”***.

berian stimulasi orang tua pada keterampilan motorik halus anak

S U B J A K T A

- ## S U B J A K T A

- kan pada pembatasan masalah diatas, maka bisa dirumuskan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas, maka bisa dirumuskan permasalahan peneliti adalah Bagaimana Pengaruh Media *Loose part* Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PKK XI Winong - Pasuruan?

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan informasi serta pengalaman berlangsung yang

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan informasi, serta pengalaman berlangsung yang sangat berarti tentang bagaimana cara memilih permainan atau kegiatan bermain melalui media yang baik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus sesuai perkembangan yang diharapkan.

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan informasi serta pengalaman berlangsung yang

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan informasi, serta pengalaman berlangsung yang sangat berarti tentang bagaimana cara memilih permainan atau kegiatan bermain melalui media yang baik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus sesuai perkembangan yang diharapkan.

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan informasi, serta pengalaman berlangsung yang sangat berarti tentang bagaimana cara memilih permainan atau kegiatan bermain melalui media yang baik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus sesuai perkembangan yang diharapkan.

1) Bagi Peneliti

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dan informasi, serta pengalaman berlangsung yang sangat berarti tentang bagaimana cara memilih permainan atau kegiatan bermain melalui media yang baik untuk meningkatkan keterampilan motorik halus sesuai perkembangan yang diharapkan.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memilih media dan permainan terutama dalam media *loose part* berbahan kain perca untuk meningkatkan motorik halus anak.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini mampu menjadi suatu inovasi dalam memanfaatkan bahan-bahan lingkungan sekitar, menyebarluaskan informasi media *loose part* kepada masyarakat, serta media *loose part* mampu didaur ulang, dimodifikasi menjadi sebuah media bermain yang menyenangkan dan kreatif. Sehingga suatu yang bersangkutan dengan sekolah mampu bekerjasama dengan baik dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan menjadi sumber belajar yang menginspirasi

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Loose part

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara bahasa media yaitu “perantara atau pengantar”. Media Pembelajaran didefinisikan menurut beberapa ahli. Menurut Smaldino, media berasal dari kata bahasa latin medium, sedangkan secara harfiah yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne, media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.⁹ Menurut Schramm, media yaitu teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Berasal dari kata jamak “medium”. Secara harfiah, yaitu perantara dalam hal perantara pesan baik sebagai sumber pesan dengan penerima pesan.¹⁰

Dapat disimpulkan, bahwa media merupakan suatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan dalam konteks komunikasi tentunya pada alat bantu menyampaikan

⁹ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik - Rajawali Pers* (PT. Raja Grafindo Persada, 2021). Hal. 122.

¹⁰ C Riyana and K RI, *Media Pembelajaran* (KEMENAG RI, n.d.). Hal. 10.

pembelajaran kepada peserta didik melalui informasi belajar dengan pada lingkungan pembelajaran dalam menumpuhkan sikap belajar.¹¹

2. Klasifikasi Macam Media

Macam-macam media pembelajaran diklasifikasi menurut beberapa ahli, macam media sebagai berikut ini.

- a. Menurut *Bretz*, media terbagi menjadi tiga macam :
- 1) Media Audio (media yang dapat didengar)
 - 2) Media Visual (media yang dapat dilihat), dibedakan menjadi tiga antara lain gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal.
 - 3) Media yang dapat bergerak
- b. Menurut *Schramm*, media dikelompokkan antara lain :
- 1) Media massal, ini banyak lebih digunakan di lingkungan sekitar. Seperti: televisi, radio, internet, dsb.
 - 2) Media klasikal, dalam penggunaan media ini biasanya lebih terpusat dalam suatu tempat. Seperti: foto, film, radio, slide, audiotape, OHP/OHT.
 - 3) Media Individual, biasanya digunakan oleh orang yang memakainya. Seperti: media cetak, telepon, dsb.
- c. Menurut *Smaldino*, media diklasifikasikan dalam pembelajaran menjadi enam jenis antara lain:

¹¹ Ibid. Hal. 9-10

- 1) Media Teks, merupakan media tertulis yang berisi tulisan alfabet dan angka pada format seperti, poster, buku, papan tulis, layar komputer, dsb.
- 2) Media Audio, adalah media penyampaian pesan yang berbentuk simbol auditif berupa verbal dan non verbal melalui indra pendengaran untuk didengar.
Seperti : alat perekam, radio, CD, MP3, *tape player*, dsb.
- 3) Media Visual, media yang digunakan dalam menyampaikan pesan melalui indra penglihatan. Seperti: gambar, foto, diagram, poster, kartun, dsb.
- 4) Media bergerak, merupakan media yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan pada suatu obyek yang bergerak melalui penggabungan suara dan diatur percepatan gerakannya.
Seperti: film, video, animasi.
- 5) Media Manipulatif yaitu bentuk benda tiga dimensi yang digunakan dalam sebuah pembelajaran yang dapat dibalik, dipotong, digeser, dipindahkan, digambar, ditambah, dipilah, dikelompokkan atau diklasifikasikan yang bertujuan untuk menjelaskan konsep dan prosedur.
Seperti : puzzle, papan hitung, memainkan boneka, menjahit, dsb.
- 6) Media Orang yaitu media yang menjadi narasumber langsung dari materi yang sedang dipelajari. Bahwa dalam media ini, peserta didik belajar dari guru, teman sesama peserta didik, dan

pengajaran tertentu.¹²

dengan bersifat bebas tanpa ada aturan.

3. Pengertian *Loose part*

secara bebas sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangannya.¹³

merupakan bagian atau bahan yang tidak terikat, bebas, mudah dipindahkan,

¹² Fauzi Rachman and A N Azizah, *Buku Ajar Media Pembelajaran* (Penerbit Lakeisha, 2022). Hal. 19-23.

¹³ Meida Afina Putri Cahyorini Wulandari Annisa and Rizky Febriastuti, “Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini,” *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2021). Hal. 118–130.

¹⁴ Anita Yus, *Pembelajaran Di Pendidikan Usi Dini* (Prenada Media, 2020). Hal 59.

Loose part yaitu sebuah alat permainan dari berbagai komponen yang ditemukan dilingkungan sekitar. Menurut Nur Azizah, *Loose part* diartikan sebagai alat permainan edukatif disekitar anak berupa bahan-bahan yang terbuka, mudah terpisah, disatukan kembali, digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan-bahan yang lain. Menurut Eka Novita menjelaskan bahwa *loose part* adalah bahan-bahan dari komponen barang yang terbuka, mudah ditemukan di lingkungan sekitar.¹⁶

4. Karakteristik *Loose part*

Material *loose part* termasuk komponen pada alat dan bahan ajar anak usia dini melalui permainan edukasi. Karakteristik *loose part* menurut Puspita sebagai berikut:

¹⁶ dkk Laila Qodari Gilang Wahyuningrum et al., *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini)* (UAD PRESS, 2021). Hal. 154.

a. Menarik

Loose part bagi anak seperti magnet, suatu yang menarik dalam dunia anak yang menjadikannya tertarik. Dalam media *loose part* seperti: batu, kerang, kain perca, botol bekas akan membuat anak berkreasi sekreatif mungkin sesuai imajinasinya. Media *loose part*, secara tidak langsung mampu meningkatkan keterampilan berpikir anak tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill* / HOTS) dengan mampu berpikir kritis, kreativitas tinggi dalam menghasilkan karya *loose part*.

b. Terbuka

Loose part merupakan media yang tanpa ada batasan. Dikarenakan media ini tidak hanya bermain dengan satu jenis, melainkan mampu digabungkan atau dibongkar pisah dengan bahan lain dan tidak ada arahan khusus dalam penggunaannya. Hasil dari *loose part* pun, tidak hanya tunggal, melainkan sangat beranekaragam tergantung pada tingkat kreativitas dan imajinasi masing-masing individu. Seperti: potongan kain perca bisa dikreasikan menjadi batik pigora, bunga, rumah, mobil-mobilan, dsb.

c. Dapat digerakkan atau dipindahkan

Loose part mampu dipindah atau digerakkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lain. Seperti kain perca mampu dipindahkan dari

5. Jenis-jenis *Loose part*

- Bahan alam, biasanya ditemukan di alam, yaitu: tanah, batu, pasir, air, ranting, daun, buah, biji, kerang, potongan kayu, dsb.
- Bahan plastik, bahan yang terbuat dari plastik antara lain: botol plastik, tutup, sedotan, ember, paralon, dsb.
- Bahan logam, bahan yang terbuat dari logam, antara lain: perkakas dapur, sendok, uang koin, garpu, dsb.
- Bahan kayu, bahan yang berasal dari sisa kayu yang tidak digunakan, seperti: tongkat, bambu, balok, dsb.
- Benang dan kain, bahan yang terbuat dari serat, antara lain: kain perca, kapas, tali, pita, dsb.
- Bahan kaca dan keramik, seperti: botol kaca, gelas, keramik, kelereng, manik-manik, dsb.

¹⁸ Imam Syafi'i and Nur Daiyah Dianah, "Pemanfaatan Loose Parts Dalam Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini," *Aulada : Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* 3, no. 1 (2021). Hal. 105-114.

- peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pendukung pola pikir anak yang berbeda-beda anak bebas berekspresi dan bereksplorasi media *loose part* dalam pembelajaran yaitu merangsang dengan pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik bebas membuat bahan ajar dengan tanpa aturan, dan peserta didik mampu menghargai lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkannya dalam belajar.

peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pendukung pola pikir anak yang berbeda-beda anak bebas berekspresi dan bereksplorasi media *loose part* dalam pembelajaran yaitu merangsang dengan pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik bebas membuat bahan ajar dengan tanpa aturan, dan peserta didik mampu menghargai lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkannya dalam belajar.

peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pendukung pola pikir anak yang berbeda-beda anak bebas berekspresi dan bereksplorasi media *loose part* dalam pembelajaran yaitu merangsang dengan pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik bebas membuat bahan ajar dengan tanpa aturan, dan peserta didik mampu menghargai lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkannya dalam belajar.

peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pendukung pola pikir anak yang berbeda-beda anak bebas berekspresi dan bereksplorasi media *loose part* dalam pembelajaran yaitu merangsang dengan pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik bebas membuat bahan ajar dengan tanpa aturan, dan peserta didik mampu menghargai lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkannya dalam belajar.

peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pendukung pola pikir anak yang berbeda-beda anak bebas berekspresi dan bereksplorasi media *loose part* dalam pembelajaran yaitu merangsang dengan pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik bebas membuat bahan ajar dengan tanpa aturan, dan peserta didik mampu menghargai lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkannya dalam belajar.

peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pendukung pola pikir anak yang berbeda-beda anak bebas berekspresi dan bereksplorasi media *loose part* dalam pembelajaran yaitu merangsang dengan pengembangan kreativitas dan imajinasi peserta didik bebas membuat bahan ajar dengan tanpa aturan, dan peserta didik mampu menghargai lingkungan sekitarnya dengan memanfaatkannya dalam belajar.

pemberajaran, saat bercerita guru menggunakan media gambar berupa gambar tema hari itu misalnya hewan berkaki empat. Guru pun mulai bercerita tentang macam-macam hewan berkaki empat,

tempat tinggalnya, serta mengenalkan huruf-huruf hewan berkaki empat apa saja. Mulai lah peserta didik bertanya, setelah diberikan cerita oleh guru dan adapula yang menambahkan cerita guru yang disesuaikan dengan pengalamannya mengenal hewan berkaki

ti, Sri Wahyuni, and Reswita Reswita, "Pelatihan Perencanaan Dan Penerapan : Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbia Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan 4, no. 2 (2021). Hal. 34.

[illegible]

ai yang diinginkanny
il tempat yang diin
menanyakan perta

erikan *reward* kepada peserta di

an anak terkait tema hari tersebut, segala aspek perkembangan

7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Loose part*

a. kelebihan media *loose part* antara lain :

- 1) Bahan *loose part* tidak habis dalam sekali pakai
- 2) Menstimulasi anak untuk dapat memecahkan masalah, meningkatkan minat dan bakat serta pengalaman baru²³
- 3) Sesuai dengan kebutuhan anak, dikarenakan mampu mengembangkan semua aspek perkembangan dengan saling terkait satu sama lain.
- 4) Mendorong minat anak untuk belajar, dikarenakan media *loose part* ini sambil bermain sehingga anak tidak menyadari bahwa ia sedang belajar.
- 5) Mendorong anak menjadi lebih aktif dikarenakan diberi kebebasan dalam menentukan kegiatan main yang diinginkannya.
- 6) Tanpa memerlukan biaya, bahan media *loose part* mampu diperoleh dari lingkungan sekitar²⁴

Berdasarkan uraian kelebihan media *loose part* diatas, maka kelebihan *loose part* dalam segi pembelajaran yaitu bahan *loose part* dapat ditemukan di lingkungan sekitar, tidak memerlukan biaya mahal, mendorong anak dalam minat belajar, lebih aktif, kreatif dalam mengembangkan imajinasinya, serta menstimulus anak pada semua aspek perkembangannya yang tidak terikat dilakukan secara bebas.

²³ Siti Maryam Hadiyanti and Taopik Rahman, “Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan” 5, no. 2 (2021). Hal. 237–245.

²⁴ Siskawati & Herawati, “Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah,” *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 15, no. 1 (2021). Hal. 41–47.

- 1) Persiapan yang kurang matang, menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal karena anak terlalu larut dalam proses bermain.
- 2) Memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Sehingga, ketersediaan media menjadi syarat diterapkannya metode ini.
- 3) Dianggap hanya bermain saja, menyebabkan anak akan sering betengkar dengan temannya dikarenakan berebut mainan.
- 4) Kurang efektif medianya, karena anak hanya bermain menunjukkan bahwa guru belum paham bahwa pembelajaran di PAUD hanya dilakukan dengan bermain, menyebabkannya kurang mengembangkan kognitif anak. Sehingga anak kesulitan memperoleh pengetahuan baik membaca atau berhitung²⁵

Berdasarkan uraian kekurangan media *loose part* diatas, maka kekurangan *loose part* menurut penulis dari segi pembelajaran yaitu pengawasan guru kepada peserta didik yang perlu diperketat tentang

²⁵ Mastuinda Mastuinda, Zulkifli Zulkifli, and Febrialismanto Febrialismanto, “Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020). Hal. 90–96.

Keterampilan Motorik

Motorik asal katanya dari Bahasa Inggris yaitu *motor ability* yang

Keterampilan Motorik

Motorik asal katanya dari Bahasa Inggris yaitu *motor ability* yang

Keterampilan Motorik

Motorik asal katanya dari Bahasa Inggris yaitu *motor ability* yang

Keterampilan Motorik

Motorik asal katanya dari Bahasa Inggris yaitu *motor ability* yang

Keterampilan Motorik

Motorik asal katanya dari Bahasa Inggris yaitu *motor ability* yang

dengan urat saraf. Dapat disimpulkan pendapat Hurlock bahwa motorik merupakan suatu perkembangan dalam pengendalian tubuh yang dilakukan oleh saraf tubuh yang saling bekoordinasi.

Menurut Zukifli menjelaskan bahwa motorik merupakan segala sesuatu yang terkait dengan gerakan-gerakan tubuh yang didalamnya terdapat tiga unsur yang menentukannya yaitu otot, saraf, dan otak. Sedangkan menurut Syamsudin yang membedakan dari motorik ada dua hal yaitu gerak dan motorik. Motorik ini dapat diartikan suatu arti kata dari *motor* merupakan suatu dasar biologi atau mekanika yang mendasari terjadinya suatu gerakan.

Keterampilan motorik merupakan kemampuan seseorang yang dapat mengendalikan gerak tubuh dan menggunakan otak menjadi pusat pengendalian gerak. Perkembangan motorik yaitu perkembangan pengendalian tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunana saraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, maka perkembangan anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik.²⁶

Dapat disimpulkan, bahwa keterampilan motorik merupakan proses kemampuan mengendalikan gerakan tubuh yang terkoordinasi dengan saraf, otot, dan otak pada tubuh yang menggunakan otot besar dan

²⁶ Fina Surya Anggraini, *Perkembangan Motorik Aud* (GUEPEDIA, n.d.). Hal. 25.

Pengertian Motorik Halus

Motorik halus yang telah dijelaskan Heni merupakan aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus. Gerakan ini menuntut pada koordinasi mata dan tangan dan pengendalian gerak yang berfokus pada ketepatan dan kecermatan dalam suatu gerakan.

Dapat disimpulkan bahwa motorik halus merupakan gerakan motorik yang melibatkan pada aktivitas gerak dengan menggunakan otot kecil atau halus pada tubuh. Gerak motorik halus lebih berfokus terhadap koordinasi mata dan tangan, kecermatan, ketelitian, gerakan pergelangan tangan dan jari-jemari pada tubuh.²⁸

²⁸ A. Syarifah, *Mengembangkan Motorik Halus Anak Prasekolah Dengan Paper Toys* (Penerbit NEM, 2022). Hal. 8.

3. Prinsip Perkembangan Motorik

Beberapa prinsip utama perkembangan motorik antara lain :

a. Kematangan saraf

Kemampuan anak melakukan gerakan motorik yang ditentukan oleh gerakan pada kematangan saraf. Susunan saraf-saraf yang ada di pusat berfungsi mengontrol gerakan-gerakan motorik mulai dari bayi dilahirkan. Saat usia kurang lebih 5 tahun, saraf - saraf ini sudah mencapai kematangan dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik.

b. Urutan

Usia 5 tahun, kemampuan motorik anak telah kompleks yang bertujuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang. Berikut gerakan motorik anak sebagai berikut :

1. Urutan pertama, disebut pembedaan yang mencakup perkembangan secara perlahan dari gerakan motorik kasar atau halus yang belum terarah sesuai dengan fungsi gerakan motorik.
2. Urutan kedua yaitu keterpaduan
Keterpaduan merupakan kemampuan dalam menggabungkan gerakan motorik yang saling berlawanan dalam koordinasi gerakan yang baik. Seperti berlari, menangkap bola, menggantung, menulis, menjiplak, dsb.

c. Motivasi

Motivasi ini bersifat alami, yang mendorong seseorang untuk berperilaku aktivitas untuk mencapai sebuah tujuan. Begitu juga pada

Hal ini dapat dilihat dari:

- #### d. Pengalaman

e. Praktik

Kebutuhan praktik anak meliputi:

1. Ekspresi dengan gerakan
2. Bermain, sebagai bagian dari perkembangan anak
3. Kegiatan yang berbentuk drama, irama
4. Memberbanyak latihan gerakan koordinasi pada motorik kasar dan halus²⁹.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- a. Menggambar sesuai gagasannya, anak mampu menggambar sesuai dengan ide dan kreativitasnya dimulai menggerakkan tangannya diatas kertas kosong
- b. Meniru bentuk pola, dalam hal ini anak usia dini mampu meniru bentuk pola gambar yang telah disiapkan pendidik
- c. Melakukan eksplorasi dari berbagai media dan kegiatan bermain, anak mampu mengeksplorasi gerakan tangannya pada bagian jari-jari tangan dan pergelangannya. Misalnya, mengecap jari tangan di atas kertas dengan kegiatan *finger painting*, menabur pasir dengan menulis namanya, melukis, bermain drama
- d. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, anak mampu memegang alat tulis pensil dengan benar sesuai aturan dan memegang sendok dan garpu dengan benar menggunakan tangan kanan dengan baik
- e. Menggunting sesuai dengan pola, anak mampu menggunting kertas gambar hewan untuk ditempelkan pada lembar kerja sesuai dengan arahan guru dengan baik
- f. Menempel gambar dengan tepat, anak dapat menggerakkan jari-jemarinya dalam mengambil lem serta cermat dalam menempel gambar tersebut

- ## Pengaruh Media Loose part Terhadap Keterampilan Motorik Halus

Perkembangan motorik halus anak usia dini menjadi faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena mampu berkembang menjadi lebih baik dengan dukungan lingkungan sekitar seperti orang tua yang menjamin sumber tenaga anak dan lingkungan sekolah yang menyediakan stimulus sumber kegiatan anak.³³

Anak usia dini perlu stimulus melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bervariasi yang mampu mengembangkan keterampilan motorik halus serta kreativitas dan imajinasi dengan membangun jiwa dan rasa ingin tahu anak terhadap media *loose part* dengan benda-benda yang berada di lingkungan sekitarnya.

Loose part menarik imajinasi anak untuk mengeksplor imajinasinya secara terbuka, dapat menemukan ide-ide kreatif atau berfikir kritis, mendapat

³³ Nur Istim, Hendratno Hendratno, and Sri Setyowati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Fisik Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022). Hal. 8572–8584.

Bahan *loose part* mudah ditemukan di alam terbuka lingkungan sekitar dengan komponen-komponen yang bisa dibentuk, dirancang, dipindahkan, disatukan kembali dengan bahan-bahan yang lain. Seperti: biji-bijian, batang kayu, botol plastik, kain perca, dsb.

Berdasarkan dari uraian diatas, bahwa media *loose part* berbahan kain perca sangat berpengaruh dalam keterampilan motorik halus anak, karena *loose part* dengan berbahan dasar alam tepatnya kain perca sangat ramah lingkungan sekitar baik itu murah, ramah lingkungan, memanfaatkan bahan lingkungan sekitar. Media *loose part* mudah ditemukan dilingkungan sekitar yang berkomponen dapat dipindahkan, digabungkan, disatukan kembali dengan bahan-bahan yang lain dengan menggunakan keterampilan tangan pada jari-jari tangan dan pergelangan yang membutuhkan konsentrasi penuh. Kegiatan media *loose part* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan menggambar sesuai ekspresi imajinasi anak, menggunting sesuai dengan pola, menempel dengan rapi dan tepat.

[illegible]

No.	Penelitian dan Judul	Hasil Peneletian	Persamaan	Perbedaan
	Cileungsi-Kab. Bogor”.	keterampilan dalam mengikuti kegiatan bermain <i>loose part</i> .		kualitatif deskriptif.
3.	Sarifah Hairani dan Mallevi Agustin Ningrum (2022), Jurnal “Pengaruh Permainan <i>Loose Part</i> Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa menggunakan aplikasi SPSS Ver. 22 for windows diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh “Permainan <i>Loose Parts</i> ” terhadap perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang - Taman Sidoarjo.	Terletak pada rumus yang digunakan dalam analisis data dengan menggunakan bantuan SPSS.	Terletak pada subyek yang akan diteliti anak usia 4-5 tahun dan lebih berfokus pada media <i>loose part</i> berbahan kain perca.
4.	Rizka Ramanian (2022), “Peningkatan Ketrampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas Tutup Botol Pada Kelompok B Di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung”	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus peserta didik yang mengalami peningkatan. Pada siklus I, 4 anak dengan nilai persentase 20% yang belum berkembang, anak yang Mulai	Terletak dalam subyek yang akan diteliti yaitu Motorik halus anak kelompok B.	Terletak dalam jenis penelitian yang digunakan, dimana peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen dan media <i>loose part</i> berbasis kain perca, sedangkan penelitian Rizki Ramanian menggunakan jenis penelitian

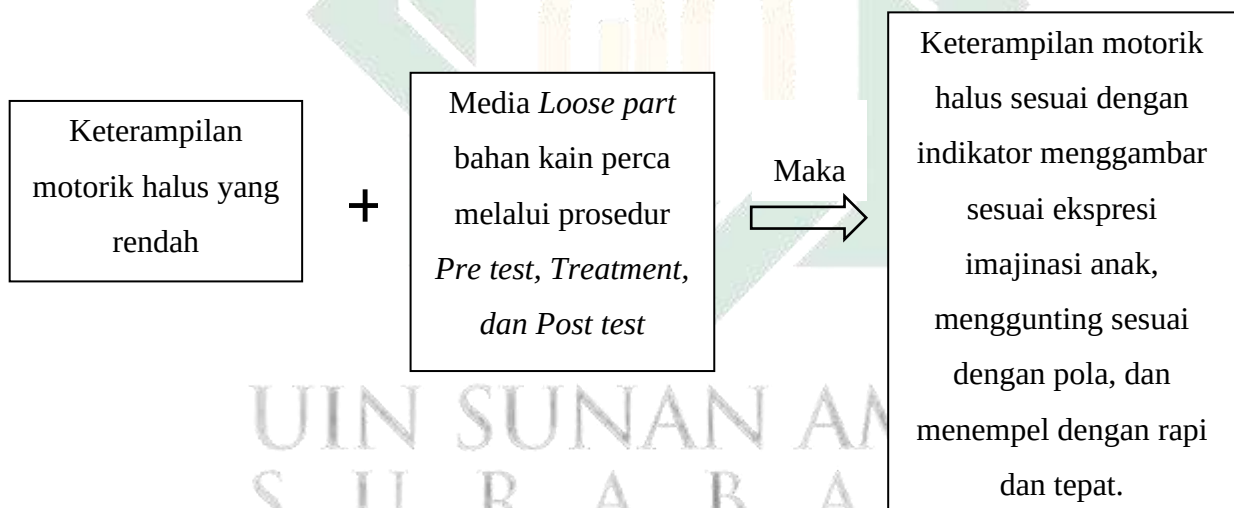
No.	Penelitian dan Judul	Hasil Peneletian	Persamaan	Perbedaan
		Berkembang 50% sebanyak 10 anak, anak yang Berkembang Sangat Baik 5% sebanyak 1 anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurang aktif dan kurang fokus dalam menerima pembelajaran, khususnya dalam cara menempel, menggenggam, menebalkan. pada siklus ke II ini terlihat 0% artinya tidak ada anak yang Belum Berkembang, Mulai Berkembang 2 anak dengan persentase 10%, Berkembang Sesuai Harapan 10% sebanyak 2 anak, dan peserta didik yang Berkembang Sangat Baik mengalami peningkatan yang bertambah dan dapat dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 80% sebanyak 16 anak. Maka,		Tindakan Kelas dan media yang digunakan Media bahan bekas tutup botol.

No.	Penelitian dan Judul	Hasil Peneletian	Persamaan	Perbedaan
		melalui Media Bahan Bekas Tutup Botol dapat meningkatkan motorik halus anak di TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung.		
5.	Eva Susanti (2019), “Upaya Meningkatkan motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Daun Kelapa Pada Kelompok B Tk Baladil Amin”.	Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa Peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan menganyam daun kelapa pada kelompok B TK Baladil Amin Lawe Sawah berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I nilai skor persentase anak mencapai 61% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sehingga masih diperlukan perbaikan di Siklus II. Setelah dilakukannya perbaikan pada Siklus II terlihat motorik halus anak meningkat dengan nilai skor persentase mencapai 80% dan sudah termasuk pada	Terletak pada hasil penelitian yang sama-sama meningkatkan motorik halus anak usia 5-6 Tahun (Kelompok B).	Terletak pada judul penelitian. Judul peneliti yaitu Pengaruh Media <i>Loose part</i> Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PKK XI Winong, sedangkan peneliti Eva Susanti yaitu Upaya Meningkatkan motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Daun Kelapa Pada Kelompok B Tk Baladil Amin.

E. Kerangka Berpikir

Oleh karena itu, peneliti memiliki inovasi untuk menstimulus keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan bermain menggunakan media *loose part* bahan kain perca. Walaupun sebelumnya, kegiatan *loose part* telah diaplikasikan oleh guru kelompok B pada peserta didik dan menjadikannya sangat senang dan tidak jenuh melakukan kegiatan ini. Tetapi, bahan kain perca masih belum diaplikasikan di TK tersebut. Media *loose part* merupakan media yang menarik pada untuk mengembangkan motorik halus serta kreativitas anak dalam membuat kreasi berbahan kain perca sehingga anak mampu menghasilkan suatu ide atau produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana dari hasil tersebut melalui proses kegiatan anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti membuat alur kerangka pemikiran dibawah ini, sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Bagan Alur Kerangka Pemikiran

Menurut Cresswell, Hipotesis merupakan pernyataan formal yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen. Abdullah, menjelaskan bahwa Hipotesis ialah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Maka, hipotesis

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dikemukakan hipotesis penelitian yaitu Pengaruh media *loose part* berbahan kain perca terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK PKK XI Winong - Pasuruan. Kriteria pengujian hipotesisnya sebagai berikut:

- (H₀) penelitian ini : tidak terdapat pengaruh media *loose part* berbahan kain perca terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK PKK XI Winong - Pasuruan.
2. Hipotesis Alternatif atau Kerja (H_a), yaitu penerjemah hipotesis dalam penelitian dengan menyatakan adanya saling hubungan atau perbedaan antara kelompok satu dengan yang lain.

Ha) penelitian ini : Terdapat pengaruh media *loose part* berbahasa Sunda terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dianggap sebagai penelitian murni yang dijelaskan melalui angka-angka secara sistematis, terstruktur, dan terencana. Menurut Ferdinand, penelitian kuantitatif ini merupakan jenis penelitian yang sering digunakan oleh mahasiswa akhir dalam menyelesaikan tugas akhir, dikarenakan adanya kemudahan saat mengindikasi awalan hipotesis penelitian yang ditemukan dengan selanjutnya membuktikan hipotesis tersebut dengan berbagai prosedur penelitian yang terstruktur.³⁶ Tujuan penelitian ini melalui variabel yang diukur secara kuantitatif yang biasa ditemukan dalam penelitian survei untuk membandingkan sampel atau kelompok tertentu yang dihasilkan pada hasil penelitian.³⁷ Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif yang lebih menekankan pada analisis data *numerical* (angka) dengan menggunakan metode statistika terkait penilaian pada keterampilan motorik halus anak dalam menggunakan media *loose part* bahan kain perca.

³⁶ M Darwin et al., *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Media Sains Indonesia, 2021). Hal. 13.

³⁷ A Kusumastuti, M P Ahmad Mustamil Khoiron, and M P Taofan Ali Achmadi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Deepublish, 2020). Hal. 2.

sebelum diberikannya *treatment* media *loose part* bahan kain perca. Selanjutnya peneliti memberikan *treatment* atau disebut (x) melalui media *loose part* bahan kain perca. Setelah itu, diberikan *treatment* atau *post test* melalui tes media *loose part* bahan kain perca disebut 0₂. *Post test* diberikan kepada peserta didik kelompok B1 untuk memperoleh hasil pengaruh dari media *loose part* bahan kain perca dengan meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka muncul perbedaan antara sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* melalui media *loose part* bahan kain perca dengan meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Maka peneliti melihat hasil dari kedua *test* tersebut.

B. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dengan memperoleh informasi dari hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel ini diartikan sebagai obyek dari suatu atribut atau sifat yang memiliki variasi tertentu telah ditetapkan oleh peneliti dengan mempelajari dan menarik kesimpulan dari suatu penelitian tersebut.

Variabel dalam penelitian ada berbagai macam, maka peneliti mengambil dua variabel antara lain:

b. Variabel Terikat (Y)

Varibel bebas (X) penelitian ini adalah Media *loose part* berbahan kain perca.

Variabel terikat (Y) penelitian ini adalah Keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun.

Sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Langkah-langkah Prosedur Penelitian

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

		langit (matang bulan) dengan l
5	Aku Sayang Bumi/ alam semesta/ hujan	Anak mampu kain perca s terjadinya hu awan dengan ba
6	Aku Sayang Bumi/ menjaga lingkungan/ daur ulang sampah/ kain perca	Anak menyempurnak potongan ka menjadi gaml matahari denga dalam pigora d

Pre Test

test dilakukan selama satu hari untuk menges

didik di kelompok B1 sebelum diberikan *treatm*

part bahan kain perca. Dalam *Pre test* yan

media pembelajaran guru seperti hari bia

da hari itu, menggunakan Tema/subtema/subsu

sia/makanan khas Pasuruan/klepon. Dengan ke

Pre Test

test dilakukan selama satu hari untuk menges

didik di kelompok B1 sebelum diberikan *treatm*

part bahan kain perca. Dalam *Pre test* yan

media pembelajaran guru seperti hari bia

da hari itu, menggunakan Tema/subtema/subsu

sia/makanan khas Pasuruan/klepon. Dengan ke

Pre Test

test dilakukan selama satu hari untuk menges

didik di kelompok B1 sebelum diberikan *treatm*

part bahan kain perca. Dalam *Pre test* yan

media pembelajaran guru seperti hari bia

da hari itu, menggunakan Tema/subtema/subsu

sia/makanan khas Pasuruan/klepon. Dengan ke

Pada *treatment* kedua yang dilakukan selama satu hari menggunakan tema/subtema/sub-subtema: Aku cinta Indonesia/Pakaian adat/jawa. Pada *treatment* kedua ini peserta didik diharapkan mampu menempelkan kain perca pada bagian pakaian adat atau rok sesuai dengan pakaiannya secara baik. Peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran anak, selanjutnya untuk mengetahui perkembangan keterampilan motorik halus dilanjutkan dengan *treatment* ketiga.

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam sebuah penelitian merupakan aspek penting yang akan diteliti. Menurut Sugiyono, populasi merupakan wilayah generalisasi terdiri atas obyek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.³⁹ Populasi dalam penelitian ini yaitu karakteristik

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

peserta didik yang mempunyai keterampilan motorik halus yang rendah berada di kelompok B1 dengan jumlah 13 siswa. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan penelitian populasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses atau pengadaan dalam keperluan penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.⁴⁰ Pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data tersebut terjaga dalam tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Adapun penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan langsung turun ke lapangan. Data yang diobservasi berupa gambaran tentang sikap, perilaku, atau tindakan keseluruhan manusia.⁴¹ Observasi ini dibagi menjadi dua macam yaitu pertama, Observasi Partisipatif, yaitu peneliti ikut terlibat dalam kegiatan sehari-hari pada orang yang dijadikan sumber penelitian. Jenis observasi ini, menjadikan peneliti ikut terlibat dalam suasana dan data yang diperoleh lebih lengkap sehingga mengetahui perkembangan tingkat mana perilaku yang tampak. Kedua, observasi tidak terstruktur, pada jenis ini terlihat tidak dipersiapkan sistematis apa yang akan diteliti dan diamati

⁴⁰ A Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach* (Deepublish, 2018). Hal. 6

⁴¹ P.D.C.R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Grasindo, n.d.). Hal. 112.

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada

Wawancara merupakan salah satu teknik mengumpulkan data pada

Wawancara dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk menambah data tentang keterampilan motorik halus dengan menggali data kepada guru TK PKK XI Winong tentang media sebelumnya yang dipakai apa, upaya dan dukungan guru dalam meningkatkan keterampilan motorik halus peserta didik serta pengetahuan guru dalam mengetahui media *loose part* itu apa.

nya serta besarnya kemampuan objek yang akan diteliti.⁴⁴ Objek

⁴⁴ I.M.L.M. Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*, Anak Hebat Indonesia (Anak Hebat Indonesia, 2020). Hal. 88

menggunting sesuai dengan pola, dan menempel dengan rapi dan tepat sesuai dengan kriteria yang ditentukan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ini berarti mencari data mengenai hal yang berhubungan pada variabel yang dibutuhkan dalam penelitian seperti catatan, transkrip, surat kabar, dan sebagainya.⁴⁵ Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu untuk melengkapi tentang profil sekolah dalam mendukung pengambilan data tentang pelaksanaan pembelajaran dalam media *loose part* bahan kain perca dalam meningkatkan keterampilan motorik halus melalui Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, instrumen merupakan alat untuk digunakan untuk melihat dan mengukur suatu fenomena alam atau sosial yang diamati. Jadi, instrumen penelitian ini memiliki kedudukan yang sangat penting dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan suatu data dalam variabel yang diteliti dengan mempengaruhi simpulan penelitian.⁴⁶ Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

⁴⁵ Siyoto and Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Media Publishing, 2015). Hal. 83

⁴⁶ Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Deepublish, 2021). Hal. 3

2. Format Observasi

a. Kriteria Penilaian

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kriteria Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kriteria Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus

No	Keterampilan yang dicapai	Indikator
1.	Anak mampu membuat klepon secara sempurna dari plastisin dan parutan kelapa kain perca putih secara sempurna dengan baik.	1. Menggambar sesuai ekspresi imajinasi anak. 2. Menggunting sesuai dengan pola. 3. Menempel dengan rapi dan tepat.
2.	Anak mampu membentuk bendera Indonesia melalui kain perca dan stik dengan baik.	1. Menggambar sesuai ekspresi imajinasi anak.

Untuk mengkatagorikan hasil pengukuran menjadi empat kategori antara lain kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Maka penulis menggunakan pedoman yang biasa digunakan untuk melihat

Sangat rendah : $X < M - 1,5 \text{ SD}$

Sedang : $M - 0,5 \text{ SD} < x < M + 0,5 \text{ SD}$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$$X_{\min} = 4$$
$$\text{Range} = X_{\text{maks}} - X_{\text{min}}$$

$$= 8$$

$$= (12+4) / 2$$

$$= 8$$

$$= 8 / 2$$

r variabel penelitian ini, dengan melihat bahwa instrumen yang
n peneliti sesuai dengan indikator pada instrumen observasi

r variabel penelitian ini, dengan melihat bahwa instrumen yang
n peneliti sesuai dengan indikator pada instrumen observasi

r variabel penelitian ini, dengan melihat bahwa instrumen yang
n peneliti sesuai dengan indikator pada instrumen observasi

r variabel penelitian ini, dengan melihat bahwa instrumen yang
n peneliti sesuai dengan indikator pada instrumen observasi

r variabel penelitian ini, dengan melihat bahwa instrumen yang
n peneliti sesuai dengan indikator pada instrumen observasi

r variabel penelitian ini, dengan melihat bahwa instrumen yang
n peneliti sesuai dengan indikator pada instrumen observasi

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Analisis penilaian pembelajaran didapatkan dari hasil *pre test* dan *post test* melalui sebuah *treatment* yang diberikan kepada peserta didik. Dalam mendapatkan hasil *pre test* dan *post test*, peneliti melihat dari hasil produk hasil karya peserta didik pada tahap awal *pre test* (sebelum dilakukannya *treatment*) pada peserta didik dalam mengukur keterampilan motorik halusnya, selanjutnya tahap dua dengan melakukan *treatment* sebanyak empat kali untuk mengetahui hasil pemberian (*treatment*) kegiatan media *loose part* bahan kain perca lalu dengan melihat hasil pada *post test* peserta didik pada produk hasil karya peserta didik keterampilan motorik halusnya apakah terdapat pengaruh *treatment* media *loose part* bahan kain perca.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dengan uji tanda (*sign test*) analisis nonparametrik dikarenakan untuk menguji perbedaan atau perubahan (median selisih skor/ranking) dua buah populasi berdasarkan ranking dua sampel berpasangan.⁴⁸ Uji tanda (*sign test*) digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan dengan data berbentuk ordinal. Dinamakan uji tanda (*sign test*) karena fakta yang akan dianalisis dinyatakan dalam bentuk tanda yaitu tanda positif dan negatif dengan bantuan program SPSS versi 16.0 for Windows. Makna tanda

⁴⁸ Nugraha Setiawan, “Statistika Nonparametrik Untuk Penelitian Sosial Ekonomi Peternakan” (2018). Hal. 101.

nol (H_0) yang diuji adalah $p(X_A > X_B) = p$ (tidak berubah dari X_A ke X_B = peluang berubah X_B menjadi X_A memperoleh tanda positif sama dengan peluang memperoleh tanda negatif). Jadi, misal tanda positif lebih banyak dari negatif, maka H_0 ditolak. H_0 dapat diketahui juga dengan membandingkan jumlah skor kelompok eksperimen yang diobservasi. Apabila tanda positif dan negatif sama dengan nol, maka H_0 diterima. Jika $(X_A - X_B)$ menunjukkan nilai perbedaan, maka uji $H_0 : m = 0$, dan $H_a \neq 0$ dengan peluang masing-masing $\alpha/2$.

nol (H_0) yang diuji adalah $p(X_A > X_B) = p$ (tidak berubah dari X_A ke X_B = peluang berubah X_B menjadi X_A memperoleh tanda positif sama dengan peluang memperoleh tanda negatif). Jadi, misal tanda positif lebih banyak daripada negatif, maka H_0 ditolak. H_0 dapat diketahui juga dengan membandingkan jumlah skor dari kelompok eksperimen yang diobservasi. Apabila tanda positif dan negatif sama dengan nol, maka H_0 diterima. Jika $(X_A - X_B)$ menunjukkan nilai perbedaan, maka uji $H_0 : m = 0$, dan $H_a \neq 0$ dengan peluang masing-masing

nol (H_0) yang diuji adalah $p(X_A > X_B) = p$ (tidak berubah dari X_A ke X_B = peluang berubah X_B menjadi X_A memperoleh tanda positif sama dengan peluang memperoleh tanda negatif). Jadi, misal tanda positif lebih banyak dari negatif, maka H_0 ditolak. H_0 dapat diketahui juga dengan membandingkan jumlah tanda positif dan negatif pada kelompok eksperimen yang diobservasi. Apabila tanda positif dan negatif sama dengan nol, maka H_0 diterima. Jika $(X_A - X_B)$ menunjukkan nilai perbedaan, maka uji $H_0 : m = 0$, dan $H_a \neq 0$ dengan peluang masing-masing

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

setelah diberi perlakuan (*treatment*)

T = Jumlah data negatif

$$\sigma_T = \frac{n(n+1)(2n+1)}{24}$$

atau menjadi $Z = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}}$

n_1 = Jumlah data positif

$$n_2 = \text{Jumlah data negatif}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Wilayah Penelitian

TK PKK XI Winong terletak di Jl. Dsn. Dliring RT.03, RW. 10, Desa Winong, Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan. Data atau profil singkat dari TK PKK XI Winong – Pasuruan sebagai berikut:

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TK PKK XI Winong
Alamat	: Jl. Dsn. Dliring RT.03, RW. 10
Kelurahan	: Winong
Kecamatan	: Gempol
Kabupaten	: Pasuruan
Provinsi	: Jawa Timur
Status	: Swasta
Akreditasi	: C
NPSN	: 20552659

2. Visi dan Misi

Pemaparan visi dan misi TK PKK XI Winong – Pasuruan sebagai berikut ini. Visi sekolah yaitu Membentuk generasi Yang Beriman, Berakhlak Mulia, Cerdas dan Mandiri. Sedangkan Misi sekolah sebagai berikut:

- terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

- terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

terwujudnya peserta didik yang terampil dan dapat mengembangkan kompetensinya agar mampu sebagai bagian dari

Fasilitas merupakan komponen yang mampu menunjang proses pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan. Berikut fasilitas yang tersedia di TK PKK XI Winong dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
a.	Sarana	
	a. Ruang Belajar	4
	b. Ruang Kantor	1
	c. Ruang Guru	1
	d. Gudang	1
	e. Kamar Mandi	1
	f. WC	1
b.	Prasarana	
	a. Prasarana Belajar	
	1) Meja panjang anak	12
	2) Papan tulis	4
	b. Permainan outdoor	
	1) Ayunan	1
	2) Jungkitan	1
	3) Luncuran	1
	4) Trowongan	1
	5) Tangga dunia	1
	6) Tangga ½ lingkaran	1

5. Subyek Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah kelas TK B yang berjumlah seluruhnya sebanyak 13 peserta didik. Adapun data subyek penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Subyek Penelitian

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	ARY	L
2.	RF	L
3.	GLG	L
4.	LKM	L
5.	ALB	L
6.	NVL	L
7.	SPL	L
8.	SKL	P
9.	TSY	P
10.	DVA	P
11.	AZK	P
12.	NFSH	P
13.	ADB	P

B. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu *pre test*, *treatment*, dan *post test*. *Pre test* dilakukan pada tanggal 9 Februari 2023, *treatment* dilakukan sebanyak empat kali yaitu pada tanggal 10, 11, 13, 14 Februari 2023, dan *post test* dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023.

selanjutnya guru bercerita terkait makanan khas Pasuruan itu apa
ilanjutkan dengan tanya jawab.

selanjutnya guru bercerita terkait makanan khas Pasuruan itu apa
ilanjutkan dengan tanya jawab.

selanjutnya guru bercerita terkait makanan khas Pasuruan itu apa
ilanjutkan dengan tanya jawab.

selanjutnya guru bercerita terkait makanan khas Pasuruan itu apa
ilanjutkan dengan tanya jawab.

Tabel 4. 4 Nilai Pre Test (Nilai Awal) sebelum diberikan treatment Media

	Keterampilan yang dicapai	

pemberian *treatment* media *loose part* bahan kain perca dengan penjelasan secara klasikal kepada peserta didik. Berikut ini prosedur langkah-langkah pemberian *treatment* sesuai dengan berikut ini.

Tabel 4. 5 Langkah-Langkah Pemberian *Treatment*

No	Tahapan Kegiatan	Hari Ke-	Tema/Subtema/ Subsubtema	Pelaksanaan
1.	Treatment Pertama	2	Aku Cinta Indonesia/ tanah airku/bendera negaraku	Jumat, 10 Februari 2023
2.	Treatment Kedua	3	Aku Cinta Indonesia/ tanah airku/Jawa	Sabtu, 11 Februari 2023
3.	Treatment Ketiga	4	Aku Sayang Bumi/ alam semesta/benda-benda langit	Senin, 13 Februari 2023
4.	Treatment Keempat	5	Aku Sayang Bumi/ alam semesta/hujan	Selasa, 14 Februari 2023

Berdasarkan prosedur langkah-langkah penelitian diatas, maka dapat diuraikan sebagai berikut.

1) *Treatment pertama*

Treatment hari pertama ini dilakukan pada hari jumat, tanggal 10 Februari 2022. Kegiatan pada *treatment* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran seperti biasanya, namun perbedaannya hanya menggunakan media *loose part* bahan kain perca yang dipakai kepada anak tentang tema/sub tema hari ini yaitu Aku Tema Indonesia/Tanah airku/Bendera negeraku. *Treatment* yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak kelompok B1 melalui kegiatan “membentuk bendera Indonesia dan penyangganya dari kain perca dengan baik”.

Setelah itu, anak mulai mengerjakan tugasnya dengan sangat antusias dan bersemangat.

berlangsung dan guru memberi penguatan dengan melihat hasil

Kegiatan *treatment* kedua diawali dengan guru bercerita

Kegiatan *treatment* kedua diawali dengan guru bercerita

Kegiatan *treatment* kedua diawali dengan guru bercerita bahwa Tanah airku tepatnya di suku Jawa ada berbagai macam kelestarian daerah, seperti pakaian adat Jawa yang dikenakan ibu kartini. Selanjutnya guru menunjukkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran hari ini, lalu peserta didik ingin tahu apa saja bahan yang sudah disiapkan pendidik. Setelah itu, guru bertanya kepada anak-anak, “siapa yang tahu apa saja bahan yang

erca. Selanjutnya kegiatan ditutup dengan *review* terkait pembelajaran hari ini dan memberi *reward* atas hasil karya anak-anak hari ini sudah baik dan mampu menyelesaikan dengan baik.

Treatment ketiga ini dilakukan pada hari senin, 13 februari 2023. Pelaksanaan *treatment* ini dilaksanakan seperti *treatment* sebelumnya, namun pada kegiatan dan temanya berbeda agar peserta didik tidak merasa bosan. Tujuan *treatment* ketiga ini tidak jauh beda dengan *treatment* kedua, dalam kegiatan *treatment* ketiga berkaitan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Kegiatan pembukaan pada *treatment* ketiga guru mengajak anak bernyanyi tentang “benda langit” dan bermain tebak-tebakan diawali dengan guru bercerita terkait “benda langit itu ciptaannya Tuhan, sebagai manusia kita perlu mengetahui macam-macam benda langit itu apa saja”. Selanjutnya guru menunjukkan bahan-bahan yang sudah disiapkan, lalu peserta didik menebak bahan apa saja yang sudah disiapkan pendidik. Anak-anak pun antusias untuk menjawab bahan yang telah disiapkan guru yaitu kain perca, gunting, lem, pensil, krayon, biji-bijian, dan kertas. Anak-anak pun tak sabar untuk segera ingin bermain. Setelah itu, guru menjelaskan cara bermainnya sebelum kegiatan bermain dimulai bahwa nanti anak-anak membuat gambar awan, matahari, bulan. Lalu menggunting kain perca dengan bentuk geometri (segitiga, kotak, lingkaran), selanjutnya anak-anak baru menempelkan hasil guntingan geometrinya pada gambar benda-benda langit yang sudah digambarnya. Langkah berikutnya guru pun mempersilahkan anak-anak untuk memulai kegiatan bermainnya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Treatment Keempat

Kegiatan pembukaan pada *treatment* keempat guru mengajak anak bernyanyi tentang “tik-tik bunyi hujan” dan guru bercerita tentang hujan “Hujan itu rahmat anak-anak dari Tuhan, kita sebagai manusia ketika hujan tiba, harus selalu menjaga tubuh agar tidak sakit. Tidak apa-apa bermain hujan, agar nantinya kalian tidak takut dengan hujan. Tetapi jangan keseringan dan jangan lupa pakai jas hujan atau payung agar tubuh kita tetap sehat dengan minum vitamin dan istirahat yang cukup.” Selanjutnya guru menunjukkan bahan-bahan yang sudah disiapkan, lalu peserta didik menebak bahan apa saja yang sudah disiapkan pendidik. Anak-anak pun antusias untuk menjawab bahan yang telah disiapkan guru yaitu kain perca,

Kegiatan *treatment* keempat ini peserta didik sudah mulai baik kegiatan motorik halusnya dengan semangat dan senang bermain kegiatannya. Selanjutnya kegiatan hari ini ditutup dengan *review* terkait pembelajaran hari ini dan memberi *reward* atas hasil karya anak-anak hari ini sudah baik dan mampu menyelesaikan dengan baik.

Test

Post test dilakukan pada hari rabu, tanggal 15 Februari 2023. *Post* i bertujuan untuk mengukur hasil akhir setelah diberi kegiatan *ent* pada kelompok B1. Kegiatan *post test* terkait dengan tema/sub yaitu Aku sayang bumi/menjaga lingkungan/daur ulang sampah/kain *Post test* ini melihat seberapa pengaruh perbedaan antara setelah an *treatment loose part* bahan kain perca atau tidak diberikan

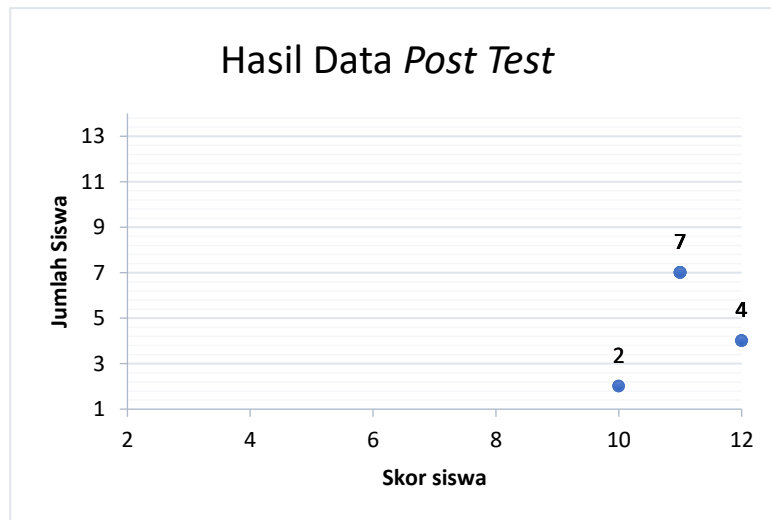
Kegiatan *post test* bertujuan agar anak mampu menyempurnakan potongan kain perca pada gambar bunga matahari didalam pigora dengan baik. Kegiatan pertama guru bercerita sedikit terkait tema hari ini, dilanjutkan dengan menunjukkan bahan-bahan yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya guru menjelaskan tentang kegiatan bermain hari ini bahwa nanti anak-anak menempelkan kertas diatas kardus terlebih dahulu, lalu anak-anak menggambar bunga matahari sesuai kreasinya, dilanjutkan dengan menggunting kain perca dengan potongan kecil-kecil dan menempelkannya. Setelah itu, anak-anak boleh berkreasi se kreatif mungkin untuk menghias tepi pigoranya menggunakan cat air. Kegiatan dilanjutkan anak-anak diperbolehkan memulai kegiatan bermainnya.

Kegiatan *post test* ini didapatkan dari nilai tes kinerja (produk hasil karya) peserta didik terkait kemampuan keterampilan motorik halus apakah memiliki pengaruh setelah diberikannya *treatment* melalui media *loose part* bahan kain perca. Hal tersebut dilakukan untuk menjaga keobjektifan hasil pengukuran atau penilaian. Adapun nilai hasil dari *post test* atau test akhir kelompok B1 sebagai berikut.

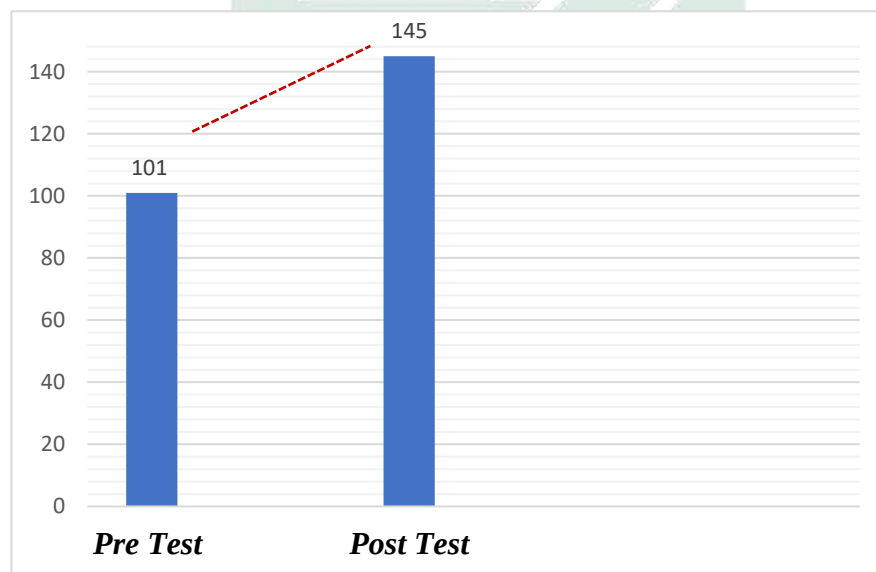
Keterampilan yang dicapai

		Keterampilan yang dicapai	
--	--	----------------------------------	--

N O	N A M A	Anak mampu menggambar sesuai imajinasinya dalam menghias gambar bunga matahari dengan baik				Anak mampu menggunting kain perca kecil- kecil untuk kolase pada bunga matahari dengan baik.				Anak mampu menempelkan hasil guntingan kain perca pada bunga matahari dengan rapi.				T O T A L
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S B	B S H	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AR			√					√			√		10
2	RF				√				√				√	12
3	GL				√				√			√		11
4	LK			√					√				√	11
5	AL				√				√				√	12
6	NV				√				√				√	12
7	SPL			√				√					√	10
8	SKL			√					√				√	11
9	TSY			√					√				√	11
10	DV				√				√			√		11
11	AZ			√					√				√	11
12	NFS			√					√				√	11
13	AD B				√				√				√	12
Jumlah														145
Rata-Rata														11



Berdasarkan hasil dari nilai *pre test* dan *post test* kelompok B1 sebelum diberikan *treatment (pre test)* dan setelah diberikan *treatment (post test)*, maka dapat dibandingkan melalui bagan dibawah ini.



Berdasarkan bagan diatas, dapat dijelaskan bahwa hasil dari *pre test* sebesar 101 dan hasil dari *post test* sebesar 145. Adapun hasil dari *post test*

(setelah diberikan *treatment*) memiliki nilai lebih tinggi, sehingga terjadi pengaruh terhadap keterampilan motorik halus anak dalam menggunakan media *loose part* bahan kain perca dibandingkan hasil *pre test* yang lebih rendah.

2. Analisis Lembar Penilaian Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti ialah mengumpulkan data berdasarkan hasil data *pre test* (sebelum diberikan *treatment*), *treatment* selama 4 kali, dan *post test* (sesudah diberikan *treatment*) dengan melihat proses kegiatan pembelajaran anak. Berikut ini hasil data *pre test*, *treatment* satu - *treatment* empat, dan *post test*. Hasil data *pre test*, *treatment*, *post test*.

Tabel 4. 7 Hasil Data *Pre Test*, *Treatment*, *Post test*

No	Nama	Tahapan Kegiatan					
		<i>Pre Test</i>	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>	<i>Treatment 3</i>	<i>Treatment 4</i>	<i>Post Test</i>
			1	2		4	
1.	ARY	8	7	7	8	9	10
2.	RF	8	9	8	9	9	12
3.	GLG	7	8	9	10	9	11
4.	LKM	8	9	10	10	10	11
5.	ALB	8	9	10	8	10	12
6.	NVL	8	9	9	10	10	12
7.	SPL	7	9	9	10	9	10
8.	SKL	7	10	11	10	10	11

(10,11,12) terdapat enam anak, pada *treatment* 3 yang termasuk

Peserta didik yang masuk dalam kategori hasil awal penilaian *pre test* rata-rata (13) anak masuk dalam kategori penilaian sedang (nilai 7,8), pada *treatment 1* yang masuk dalam kategori penilaian sedang (7,8,9) terdapat sebelas anak dan nilai tinggi (10) terdapat dua anak, pada *treatment 2* termasuk dalam kategori penilaian sedang (7,8,9) terdapat tujuh anak dan nilai tinggi (10,11,12) terdapat enam anak, pada *treatment 3* yang termasuk dalam kategori penilaian sedang (8,9) terdapat lima anak dan nilai tinggi (10,11,12) terdapat delapan anak, pada *treatment 4* yang termasuk dalam penilaian sedang (9) terdapat lima anak dan nilai tinggi (10,11) terdapat delapan anak, dan hasil akhir dari penilaian *post test* termasuk dalam kategori tinggi rata-rata semua anak (13). Jadi, dalam hasil *pre test* itu yang belum mengalami peningkatan dan setelah diberikan *treatment (post test)* telah

3. Analisis Data Hasil Wawancara

Media sebelumnya yang dipakai di TK PKK XI Winong itu seperti lego, puzzle, kartu huruf, *loose part* bahan alam, bahan plastik dan lain-lain. Kebanyakan media yang digunakan itu media yang sudah ada di kelas. Namun, apabila guru ingin menginovasi media yang akan digunakan boleh disesuaikan tema pada hari tersebut. Kepala sekolah dan guru lainnya mengetahui terkait media *loose part* itu bahan yang bebas, mudah dipasang, disatukan kembali. Jadi, *loose part* itu media yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita sehingga memudahkan guru dalam media ini saat pembelajaran.⁵⁰

Media *loose part* di kelompok B sudah dilakukan sejak pandemi berlangsung dikenalkan kepada peserta didik oleh guru saat mereka belajar dari rumah. Biasanya bahan media *loose part* yang digunakan saat pembelajaran yaitu menggunakan bahan alam, bahan plastik seperti bebatuan, dedaunan, biji-bijian, karang, botol-botolan yang biasanya mampu ditemukan dilingkungan sekitar. Upaya guru dalam meningkatkan motorik halus peserta didik yaitu membiasakan anak terampil menggunakan tangan dan pergelangannya melalui kegiatan bermain atau kebiasaan anak secara mandiri seperti mampu menulis namanya sendiri, meronce, melipat, menggambar, menggunting, menganyam, dsb. Tentunya upaya guru dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak itu mempunyai cara tersendiri dalam menentukan kegiatan pada tema-tema hari tersebut dan dukungan lingkungan keluarga juga mampu mendukung dengan baik dalam setiap perkembangan anak.

⁵⁰ Ibu Siti (Kepala Sekolah), *Wawancara*. Pasuruan, 15 Februari 2023.

tersebut diharapkan agar motorik halus anak mampu berkembang dengan baik sesuai usianya.⁵¹

Berdasarkan hasil analisis wawancara diatas, maka mampu mendorong penulis dalam menambah pengetahuan pada judul penulis terkait “Pengaruh Media *Loose Part* Berbahan Kain Perca Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun”.

4. Analisis Data Hasil Observasi Awal (*Pre Test*) dan Hasil observasi setelah *treatment* (*Post Test*)

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji tanda (*sign test*) dengan melihat hasil analisis dari *pre test* dan *post test* dengan hasil yang dinyatakan berbentuk tanda positif dan tanda negatif, artinya dalam tanda positif berarti adanya pengaruh keterampilan motorik halus anak yang meningkat, sedangkan tanda negatif artinya belum adanya pengaruh keterampilan motorik halus yang masih rendah. Selain untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh, maka diperlukan untuk mengetahui kategori perubahan yang terjadi pada peserta didik dari hasil pengamatan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Tabel 4. 8 Perhitungan Menggunakan Uji Sign Test

No	Nama	Pre Test (X1)	Post Test (X2)	Perubahan Tanda (X2- X1)
1	ARY	8	10	+2
2	RF	8	12	+4
3	GLG	7	11	+3

⁵¹ Ibu Mutoharoh dan Ibu Nisa (Guru kelompok B1 dan B2), *Wawancara*. Pasuruan, 15 Februari 2023.

c) Pengujian 2 sisi ($\alpha = 5\%$, $Z_{tabel} = 1,96$)

$$\sigma_T = \frac{\sqrt{13(13+1)(2 \cdot 13+1)}}{24}$$

$$\sigma_T = 14,3$$

Diketahui :

$$T = 0$$

$$\mu_T = 45,5$$

$$\sigma_T = 14,3$$

Dengan uji tanda (*sign test*) sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

$$= \frac{0-45,5}{14,3}$$

$$= -3,18$$

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

pengaruh media *loose part* berbahan kain perca terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5 - 6 tahun kelompok B1 di TK PKK XI Winong.

b. Interpretasi data

Langkah-langkah perhitungan data dengan bantuan program SPSS versi 16.0 *for Windows* menurut Abdul Muhid dijelaskan bahwa hasil interpretasi data penelitian menghasilkan perhitungan *pre test* dan *post test* sebagai berikut:

- 1) Membuka file baru. Klik **File**, lalu klik **New** dan klik **Data**
- 2) Berikan nama variabel yang diperlukan (sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment*), kemudian klik **Variabel View**
- 3) Isikan nama variabel pada kolom **Name** (misal: sebelum dan sesudah), setelah itu tekan **Tab** dan secara otomatis muncul di kolom **Type** (Numerik), pada kolom **Width** isikan angka 8 dan pada **Decimal** isikan angka 0 (tanpa desimal, karena datanya bilangan bulat).
- 4) Kolom **Label** dapat diisi keterangan dalam melengkapi kolom **Name** (**Sebelum** dan **sesudah** diberikan *treatment*).
- 5) Setelah pengisian selesai, lalu klik **Data view** untuk mengisikan data, isikan **data A** (perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment*) dengan mengetikkannya ke bawah.
- 6) Setelah itu, dalam pengolahan data klik **Analyze** lalu klik **Nonparametric Test** dan klik 2 **Related samples**.

- Adapun Output SPSS dapat dilihat sebagai berikut:

Sign Test

		N
sesudah – sebelum	Negative Differences ^a	0
	Positive Differences ^b	13
	Ties ^c	0
	Total	13

b. sesudah > sebelum

EL
A

⁵² Muhid, *Analisis Statistik Edisi 2*, vol. 53, p. .

Test Statistics^b

a. Binomial distribution used.

b. Sign Test

terima artinya adanya pengaruh media *loose part* berbahan kain pada keterampilan motorik halus anak usia 5 - 6 tahun (kelompok

C. Pembahasan

Pada umumnya, media menurut pendapat Smaldino dikelompokkan dalam beberapa macam terdiri dari media teks, audio, visual, bergerak, manipulatif, dan orang. Dalam hal ini media *loose part* berbahan kain perca termasuk dalam kualifikasi media manipulatif dikarenakan media yang berbentuk tiga dimensi yang mampu dipindahkan, dipotong, dipilah.

Sejarah awalnya teori *loose part* pertama kali dikenalkan oleh Simon pada tahun 1971 bahwa media ini cocok dengan pendekatan

⁵³ M H Dr. Hasbi Sjamsir Et Al., *Penerapan Metode Steam Berbasis Loose Parts Dalam Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini* (Amerta Media, n.d.). Hal. 51

Media *loose part* adalah media yang tepat bagi anak usia dini karena sesuai dengan objek lingkungan yang menjadi sasaran bagi anak. Penelitian ini menggunakan media *loose part*, dikarenakan bahwa media ini sebagai media untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Media *loose part* ini dipilih karena media ini merupakan media yang dekat dengan lingkungan sekitar anak usia dini berupa bahan material yang mudah didapat, dapat dimanipulasi, diubah, dipindahkan dan dibuat sendiri.⁵⁴

maka dalam penerapan ini media *loose part* bahan kain perca

⁵⁴ Ahmad Ridwan, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati, “Analisis Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun,” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (2022): 105–118.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 9-15 Februari 2023 dengan dilakukan mulai tahap *pre test*, *treatment* dan *post test*. Dalam observasi ini, peneliti melihat proses pembelajaran anak dalam kegiatan motorik halus yang disesuaikan sesuai dengan tema dan sub tema pada hari tersebut. Indikator yang perlu ditingkatkan kegiatan motorik halus yaitu menggambar sesuai ekspresi imainasi anak, menggunting sesuai dengan pola, dan menempel sesuai dengan rapi dan tepat.

erlaina, kegiatan menggambar adalah kegiatan motorik halus. Jari-jari jemari anak bisa menggerakkan pensil diatas kertas dan mampu memberikan imajinasinya bagaimana gambaran itu seperti apa sehingga

Saat observasi penelitian berlangsung, dalam kegiatan menggambar tahap *pre test* peserta didik nantinya akan melakukan kegiatan membuat

⁵⁵ A.R.T.P.K.F.N. Dwi Anomsari, *Setapak Menuju Bahagia* (Alineaku, n.d.). Hal. 174

klepon dari plastisin dan serabut kelapa dari kain perca, dalam tahap ini peserta didik diarahkan untuk menggambarkan bagaimana cara membentuk klepon dari plastisin sesuai imajinasinya. Hasil *pre test* menunjukkan hasil yang lumayan meningkat dengan bagus bulat-bulat rapi. Sehingga selanjutnya perlu diberikan tahap *treatment* pertama sampai keempat terhadap peserta didik yang nantinya agar anak mampu menggambarkan sesuai imajinasinya sesuai dengan tema/subtema pada hari tersebut. Dalam tahap *treatment*, awalnya peserta didik tidak mengetahui apa yang akan digambarkan, lalu guru memberikan contoh kepada peserta didik agar mereka memiliki pandangan bagaimana gambar yang akan digambar. Lalu, mereka mulai berimajinasi menggambarkan pada kegiatan hari tersebut. Hasil dari *treatment*, peserta didik mulai sedikit meningkat mulai dari *treatment* satu sampai keempat. Selanjutnya tahap *post test*, dalam tahap ini peserta didik sangat senang dengan kegiatannya sehingga mereka sangat bersemangat dan antusias sekali melakukan kegiatan mainannya. Hasil yang dilakukan peserta didik dalam *post test* ini menunjukkan hasil yang meningkat dengan baik sehingga kegiatan menggambar sesuai imajinasinya dalam meningkatkan keterampilan motorik halus menjadi stimulus terbaik untuk anak usia 5-6 tahun di kelompok B1.

Kedua, kegiatan menggunting termasuk dalam kegiatan motorik halus yang mampu menggerakkan kedua jari tangan dengan benar dan mampu menggunting sesuai dengan polanya. Hal ini jika tidak didukung perasaan bahagia, senang, dan motivasi guru dalam suasana belajar yang

etiga, kegiatan menempel ini merupakan kegiatan motorik halus

etiga. kegiatan menempel ini merupakan kegiatan motorik halus

saat observasi berlangsung, kegiatan menempel kain perca anak saat
 dalam tahap *pre test* peserta didik bisa menempelkan klepon
 tisin dan serabut kelapa dari kain percanya dengan mudah dan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

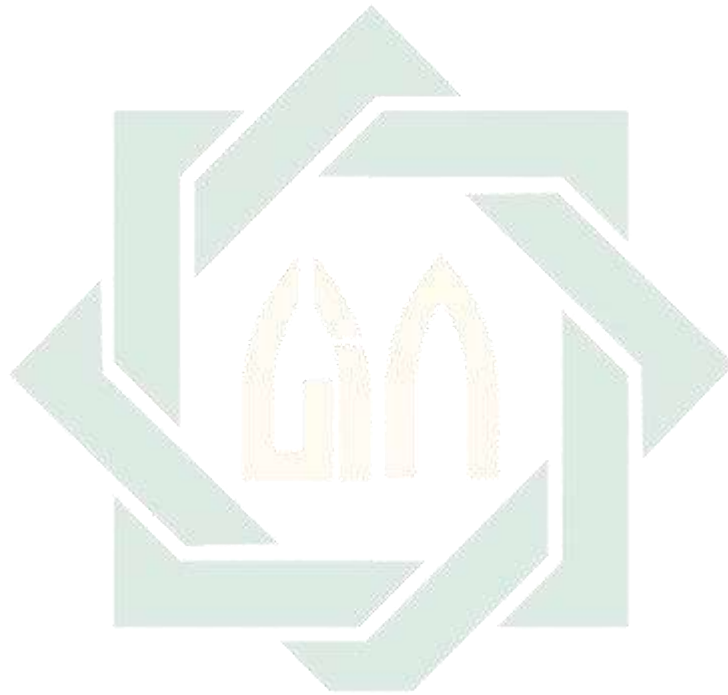
an rapi sehingga me
dengan hasil yang r
min perca menjadi ga

diberi perlakuan (*pre test*). Berdasarkan data observasi awal, rata-rata anak masuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Setelah diberikan perlakuan (*pre test*), rata-rata anak masuk dalam kategori

Hasil analisis menggunakan uji *sign test* dengan data bantuan program SPSS versi 16.0 for Windows sehingga dapat diketahui *Exact Sign*

(2 tailed) sebesar 0,000 atau signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Bahwa nilai Z_{hitung} sebesar (-3,18), menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 5% maka dapat diperoleh Z_{tabel} sebesar (1,96). Melalui kriteria uji jika $Z_{hitung} = -3,18$ lebih kecil dari $Z_{tabel} = 1,96$. Hasil pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak karena $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ ($-3,18 < 1,96$) dan H_a diterima artinya adanya pengaruh media *loose part* berbahan kain perca

terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5 - 6 tahun (kelompok B1) di TK PKK XI Winong antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* media *loose part* bahan kain perca.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

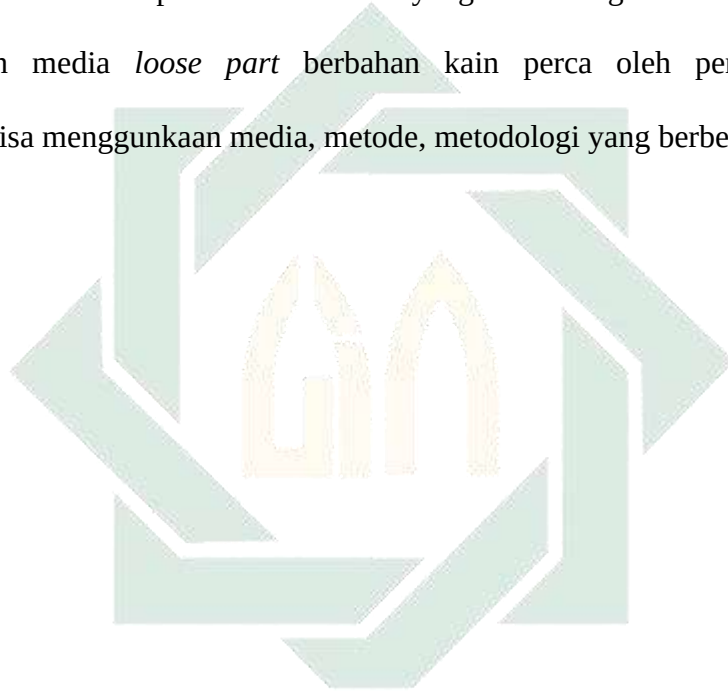
PENUTUP

Media *loose part* berbahan kain perca berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun (kelompok B1) di TK PKK XI Winong – Pasuruan. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data menggunakan uji *sign test* dengan data bantuan program SPSS versi 16.0 *for Windows* sehingga dapat diketahui bahwa nilai Z_{hitung} sebesar (-3,18), menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 5% maka dapat diperoleh Z_{tabel} sebesar (1,96). Oleh karena itu, $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ (-3,18 < 1,96) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terbukti adanya pengaruh dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan media *loose part* berbahan kain perca.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

1. Peningkatan keterampilan motorik halus anak dibutuhkan dukungan orang tua dan guru dapat bekerja sama dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada anak. Hal ini diharapkan agar keterampilan motorik halus anak yaitu menggambar sesuai ekspresi iminainasi, menggunting sesuai dengan pola, menempel dengan rapi dan tepat mampu semakin berkembang dengan baik.

2. Pengembangan keterampilan motorik halus anak dapat ditingkatkan, salah satunya menggunakan media *loose part* berbahan kain perca dikarenakan mampu memberdayakan imajinasi kreatif dalam meningkatkan kegiatan motorik halusnya.
3. Penelitian terkait keterampilan motorik halus yang akan ditingkatkan selain menggunakan media *loose part* berbahan kain perca oleh peneliti selanjutnya bisa menggunakan media, metode, metodologi yang berbeda.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Afandi, S.P.M.P. *Buku Ajar Pendidikan Dan Perkembangan Motorik*. Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.
- Ali Mudlofir, M A. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Ke Praktik - Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- Anita Yus, M.P.W.W.S.M.P. *Pembelajaran Di Pendidikan Usi Dini*. Prenada Media, 2020.
- Annisa, Meida Afina Putri Cahyorini Wulandari, and Rizky Febriastuti. "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini." *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2021): 118–130.
- Dadan Suryana, M P. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media, 2021.
- Darwin, M, M R Mamondol, S A Sormin, Y Nurhayati, H Tambunan, D Sylvia, I.M.D.M. Adnyana, B Prasetyo, P Vianitati, and A A Gebang. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Media Sains Indonesia, 2021.
- Dwi Anomsari, A.R.T.P.K.F.N. *Setapak Menuju Bahagia*. Alineaku, n.d.
- Dwiyama, Fajri, and Satma Awaliana. "Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar." *Adaara*, 11, no. 2 (2021): 145–154.
- Eliza, Delfi Sumarseh. "Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part in Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini." *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2022): 65–75.
- Fauzi Rachman, M P, and A N Azizah. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha, 2022.
- Fina Surya Anggraini, S.M.A.A.F.N. *Perkembangan Motorik Aud*. GUEPEDIA, n.d.
- Fitri Ayu Fatmawati, M P. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.

- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini). UAD PRESS, 2021.

Lesti Sumiati, Oyib Sulaeman, Niknik Dewi Pramanik. “Pengaruh Penggunaan Media Loose Part Dalam Pembelajaran Menulis Di Tk As Salam Pagerageung.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (2014): 97–110.

Majid, A. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Penerbit Aksara Timur, 2017.

Mastuinda, Mastuinda, Zulkifli Zulkifli, and Febrialismanto Febrialismanto. “Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 90–96.

Muhid, Abdul. *Analisis Statistik Edisi 2. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2019.

Muryaningsih, Sri. "Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor." *Khazanah Pendidikan* 15, no. 1 (2021): 84.

Nurhalizah, Mevy Eka, and Muhammad Hamdan Yuwafik. "Women ' S Participation in the Terrorist Network in the." *Jutnal Studi Islam, gender dan anak* 15, no. 2 (2020): 1–181.

Ridwan, Ahmad, Nurul Azian Nurul, and Fenny Faniati. "Analisis Penggunaan Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 02 (2022): 105–118.

Riyana, C, and K RI. *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI, n.d.

Rukajat, A. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish, 2018.

Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2020.

Semiawan, P.D.C.R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo, n.d.

Setiawan, Nugraha. “Statistika Nonparametrik Untuk Penelitian Sosial Ekonomi Peternakan” (2018): 101.

Siskawati & Herawati. "Efektivitas Media Loose Parts Di PAUD Kelompok A

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Wulansari, B Y, M Fadhli, S Sutrisno, and S Anam. *STEM KREATIF: Pembelajaran Berbasis Alam Menggunakan Natural Loose Parts*. Anak. Academia Publication, 2021.