

Media Loose Part: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

Emay Maryanti^{1✉}, Ririn Hunafa Lestari², Aghnia Farrassyania Azhar³

¹ Pos Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hebras 10, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ emaymaryanti3239@gmail.com, ² ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id,

³ aghniafarrassyania@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 23/06/2024; Direvisi: 05/07/2024; Disetujui: 10/07/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Media Loose Part;
Kemampuan Motorik Halus

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, dan anak usia dini belajar melalui bermain. Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan dalam bermain adalah kemampuan fisik motoric salah satunya adalah kemampuan motoric halus. Kemampuan motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain dengan *loose part* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. *Loose part* sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat disusun, dirangkai, digabungkan, dipindahkan dan yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak. Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dengan media *loose part*. Penelitian ini dilaksanakan di lembaga PAUD di kota Cimahi dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, dengan subjek penelitian adalah anak kelompok A dan guru. Analisis data yang digunakan adalah reduksi dan penyajian data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan motoric halus di kelas kelompok A, bahwa kemampuan motoric awal peserta didik yang sudah baik sebanyak dua orang dari delapan orang peserta didik, setelah mengikuti kegiatan meningkat sebanyak tiga orang menjadi lima orang peserta didik yang kemampuan motoriknya berkembang sesuai harapan pada hasil akhir kemampuan motoric halus peserta didik.

ABSTRACT

KEYWORDS

Loose Part; Fine Motoric Skill

Playing is a fun activity, and young children learn through playing. One of the abilities that can be developed in playing is physical motor skills, one of which is fine motor skills. Fine motor skills can be developed through playing activities with loose parts as a learning medium that can be used to help improve children's fine motor skills. A loose part as a learning medium is a medium that can be arranged, assembled, combined, moved, and so on, according to the child's wishes and needs. This research aims to help students improve their fine motor skills using loose-part media. This research was carried out at an Early Childhood institution in the City of Cimahi using a qualitative descriptive research method. Data collection was obtained through observation, interviews, and documentation, with the research subjects being group A children and teachers. The data analysis used is data reduction and presentation, as well as conclusion. The results of the research show that learning using loose part media can improve fine motor skills in group A classes and that the initial motor skills of two students out of eight students were already good after taking part in the activity. The Students whose motor skills develop according to expectations for the final results of students' fine motor skills.

PENDAHULUAN

Belajar pada masa kecil akan menghasilkan pengaruh kuat yang menancap pada memori anak, sedangkan belajar ketika dewasa akan dihadapkan dengan masalah-masalah di sekitarnya, menyulitkan untuk fokus, pelajaran yang diterima kadang mudah lupa.

Usia anak-anak merupakan masa pertumbuhan, bebas lepas, tanpa beban. Bahkan anak identik dengan dunia bermain dan bergembira. Maka dari itu menanamkan pembelajaran kepada anak akan dikenang untuk masa yang panjang seperti mengukir di atas batu. Dalam rentang usia anak 0-6 tahun, perlu ditanamkan nilai-nilai positif pada anak. Sebaliknya, anak jangan dibiarkan tanpa diarahkan, terlebih jangan diberikan pengaruh-pengaruh negatif yang bisa terbawa sampai dewasa kelak.

Usia dini sering disebut dengan sebutan *golden age*, dimana pada masa ini pertumbuhan otak sedang berkembang pesat yaitu sekitar 80% kapasitas perkembangan. Sebagai masa yang sangat penting, masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki untuk berkembang, maka perlu dukungan yang kondusif dari lingkungan sekitarnya untuk perkembangan potensinya. Anak usia dini tumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Pertumbuhan dan perkembangan memiliki persamaan dan perbedaan, persamaannya terletak pada perubahan diri, dan perbedaannya terletak pada jenis perubahannya. Pertumbuhan dan perkembangan jika di rangsang, maka akan mencapai tahap yang optimal salah satunya adalah fisik motoric agar anak mampu melakukan aktivitas kehidupan sehari-harinya dengan mengandalkan diri sendiri (Ardyatmika, Parmiti & Ujjanti, 2016). Adapun aktivitas pembelajaran yang dapat dikerjakan di sekolah sebagai aktivitas pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan motoric halus antara lain, menggambar, melukis, menari, dan meronce.

Motorik halus merupakan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh otot-otot tangan. Menurut Sujiogo (dalam Khadijah & Amelia, 2020:31) gerakan motoric halus yaitu suatu gerakan yang hanya melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh yaitu seperti keterampilan dalam menggunakan jari-jari tangan dan gerakan yang dilakukan oleh pergelangan tangan dengan tepat. gerakan motoric halus yang dapat dilakukan oleh anak usia dini ialah, seperti menyisir rambut, menyikat gigi, mengikat tali sepatu, mengancing baju serta makan dengan menggunakan sendok maupun tangan.

Perkembangan motoric halus merupakan suatu gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh, akan tetapi kemampuan motorik halus yang dikembangkan pada anak usia dini masih mengalami kesulitan seperti menggerakkan jari-jarinya untuk aktivitas pembelajaran yang melibatkan kegiatan menggunting, menggambar, melipat, dan mengisi pola dengan menempelkan benda-benda kecil dan aktivitas lainnya, dikarenakan media pembelajaran yang terbatas, anak belum bisa memegang gunting dengan benar, belum bisa menempel sesuai pola, maupun metode pengajaran dan strategi pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas dan fakta di lapangan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: 1. Anak-anak kelompok A belum terlatih motorik halusnya, 2. Anak-anak kelompok A belum mampu mengontrol gerakan tangan dengan menggunakan otot halus, 3. Selain itu, berdasarkan pengamatan kepada guru, guru masih kurang memahami tentang media *loose part* yang dapat dijadikan sebagai bahan atau alat untuk pembelajaran, 4. Dalam memberikan pembelajaran guru lebih dominan dibandingkan dengan anak didiknya, sehingga tidak memberi kesempatan kepada anak didiknya untuk berkembang, 5. Guru masih menganggap bahwa alat permainan edukatif itu adalah alat yang langsung jadi atau di beli langsung, 6. Guru belum menyadari bahwa barang-barang bekas atau barang-barang di sekitar rumah dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif yang lebih insiratif, 7. Belum dikembangkan nya media *loose part* untuk meningkatkan kekuatan motorik halus anak melalui metode bermain. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bisa dilakukan melalui kegiatan bermain dengan media pembelajaran *loose part*.

Loose part merupakan bahan-bahan terbuka, terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan

dengan bahan-bahan lain sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi dalam mengembangkan minat anak. Bahan-bahan lain tersebut dapat berupa kumpulan benda alam atau benda buatan yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak seperti antara lain benda berbasis alam, kayu dan bambu, plastik, metal atau logam, keramik atau kaca, kain atau pita, dan bahan kemasan (Haughey & Hill, 2017; Azizah, Munawar & DS, 2020).

Jika melihat dari pendapat di atas, selain untuk meningkatkan kemampuan motoric halus anak, *loose part* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Ketika seorang guru memberikan media pembelajaran ini, guru hanya memberikan pemahaman kepada anak jika bahan-bahan yang dibawanya bisa dibuat berbagai karya, guru tidak boleh membatasi kreativitas anak dalam berkarya. Ketika anak sedang bermain dengan media *loose part* anak akan berimajinasi akan dibuat seperti apa bahan-bahan permainan ini, sehingga mau tidak mau anak akan memikirkan apa yang akan dibuatnya. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dengan media *loosepart*.

METODOLOGI

Penelitian ini dibuat dengan metode deskriptif kualitatif dengan untuk mencari makna dan gambaran dan pemahaman tentang fenomena alam di lingkungan tertentu (Tohirin, 2016; Sugiyono 2012). Sedangkan menurut Siyoto & Sodik (2015, hlm 11) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berkaitan dengan pengkajian fenomena secara lebih rinci atau membedakannya dengan fenomena yang lain. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data kualitatif untuk menjelaskan hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan motoric halus dengan media *loosepart* pada anak kelompok A di PAUD hebras 10. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok A di Pos PAUD Hebras 10 dengan jumlah peserta didik delapan orang yang terdiri dari enam orang laki-laki dan dua orang perempuan serta dua orang guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data yaitu pengolahan data secara terperinci dan sederhana, setelah itu penyajian data dalam bentuk tabel-tabel, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil dari pengolahan dan penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dan observasi, perencanaan dimulai dengan menyusun Rencana Perencanaan Pelaksanaan Mingguan (RPPM) dan Rencana Perencanaan Pelaksanaan Harian (RPPH) lalu guru menyusun skenario pembelajaran, setelah itu mencari kegiatan main, alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan kegiatan tersebut. Pada pelaksanaan seperti biasa guru dan peserta didik berdoa terlebih dahulu sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) pada lembaga tersebut, bernyanyi, kegiatan inti terkait tema dan kegiatan main dengan media *loose part*. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan dan melihat hasil dari kinerja para peserta didik.

Selain itu pada hasil observasi diperoleh hasil penilaian pada pertemuan pertama dapat diketahui kemampuan motoric halus peserta didik yang belum berkembang (BB) sebanyak tiga orang peserta didik, mulai berkembang (MB) tiga orang peserta didik dan berkembang (B) sebanyak dua orang peserta, hal ini di sebabkan karena kurang tertariknya pada kegiatan yang di berikan oleh guru, serta kurangnya stimulus untuk kekuatan motoric halusnnya. Maka dari itu guru bersama peneliti memberikan beberapa kegiatan untuk peserta didik sebagai upaya dalam peningkatan kemampuan motorik halusnnya.

Tabel 2 Kemampuan Motoric Halus Peserta Didik Berdasarkan Kegiatan yang Dilakukan Pada Saat Penelitian

No	Aspek Pengembangan	Nama Anak/Skor							
		A S	N A	A F	F R	A H	R A	A R	V A
1	Dapat menyusun berbagai bentuk dengan balok/lego	B	BSH	MB	BSH	B	MB	MB	MB
2	Dapat Melipat 2-3 lipatan dengan kertas origami	MB	BSH	BSH	BSH	MB	B	MB	MB
3	Dapat Merobek kertas hingga ukuran kecil	MB	BSH	B	BSH	BSH	B	MB	MB
4	Dapat menyusun lima sedotan tanpa putus	MB	BSH	MB	BSH	MB	B	B	MB
5	Memasang kancing pada kain panel	BB	BSH	BB	MB	MB	B	BB	MB
6	Memasukkan batu kerikil ke dalam botol	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Dapat membuka dan menutup botol	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	B	BSH
8	Mengambil potongan kertas dengan sumpit	BB	BSH	BSH	MB	MB	MB	B	MB
9	Dapat mengaduk adonan plastisin sampai tercampur rata warnanya	MB	B	B	BSH	MB	B	MB	MB
10	Membuat berbagai bentuk dari plastisin	MB	B	BSH	BSH	BSH	B	MB	MB
11	Dapat menggunting kertas origami dengan pola garis lurus	MB	BSH	B	BSH	BSH	B	MB	MB
12	Dapat menyusun cangkag kerang membentuk huruf	B	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	B

Keterangan:

Berkembang : B
 Mulai Berkembang : MB
 Berkembang Sesuai Harapan : BSH
 Berkembang Sangat Baik : BSB

Tabel di atas memperlihatkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan motoric halus peserta didik. Jika dilihat dari hasil data diatas, terdapat 12 kegiatan yang diberikan dan menunjukkan bahwa dalam kegiatan memasang kancing pada kain panel merupakan kegiatan yang paling sulit dilakukan dibandingkan dengan kegiatan lainnya, terbukti dengan terdapatnya tiga orang peserta

didik belum dapat melakukannya atau belum berkembang (BB) dan pada kegiatan memasukkan kerikil ke dalam botol adalah kegiatan yang paling mudah dilakukan karena semua peserta didik dapat melakukannya tanpa bantuan (BSH). Jika dilihat dari alat dan bahan yang digunakan pada setiap kegiatan, guru menggunakan bahan *loose part* sebagai medianya, diantaranya batu kerikil, kancing, sumpit besi, kain planel, kertas origami, botol bekas, sedotan plastik, lego, cangkang kerang serta adonan membuat plastisin yang terdiri dari tepung terigu, garam, minyak, dan pewarna makanan.

Setelah diobservasi antara kemampuan motorik halus dengan media *loose part* kemampuan motorik halus diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari empat orang peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH) satu orang peserta didik berkembang (B) dan tiga orang peserta didik mulai berkembang (MB).

Dengan adanya hasil penelitian tersebut, penggunaan media *loose part* dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran pada anak usia dini dan dapat menggali kemampuan motorik halus peserta didik dengan kegiatan-kegiatan yang diberikan guru ketika bersekolah. Observasi dilakukan dengan melakukan dua belas kegiatan yang dilakukan selama enam kali pertemuan, penilaian dilakukan dengan kriteria sebagai berikut : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), B (Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Adapun kegiatan yang dilakukan terdiri dari 12 kegiatan dengan menggunakan media *loose part* diantaranya : 1. Menyusun berbagai bentuk dengan balok/lego, 2. Melipat 2-3 lipatan dengan kertas origami, 3. Merobek kertas hingga ukuran kecil, 4. Menyusun lima sedotan tanpa putus, 5. Memasang kancing pada kain planel, 6. Memasukkan batu kerikil ke dalam botol, 7. Membuka dan menutup botol, 8. Mengambil potongan kertas dengan sumpit, 9. Mengaduk adonan plastisin sampai tercampur rata warnanya, 10. Membuat berbagai bentuk dari plastisin, 11. Menggunting kertas origami dengan pola garis lurus, 12. Menyusun cangkang kerang membentuk huruf, semua kegiatan diberikan setelah guru memberikan pembelajaran sesuai tema pada peserta didik. Loose part merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima atau diserap dengan baik oleh anak dengan tujuan mengubah perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan yang direncanakan (Adam 2015; Hasjiandito, Adiarti & Wantoro, 2016).

Berdasarkan hasil di atas, bahwa media *loose part* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek, terutama dalam keterampilan motorik halus anak, karena bahan yang digunakan aman. Menurut Wiyani, Ardy & Baswari (dalam Hadiani, Elan & Rahman, 2021), kegiatan bermain anak secara umum sering di kaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang aman seperti penggunaan media *loose part*. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan pada kelompok A Pos PAUD Hebras 10 ini, guru menyiapkan media pembelajaran berbasis *loosepart* untuk proses pembelajaran dalam mengembangkan perkembangan motorik halus peserta didik dan hasilnya sudah berkembang secara optimal, dapat dilihat dari kemampuan motorik halus para peserta didik mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan motorik halusnya, salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan ini adalah media *loose part*. Penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik merupakan hal yang sangat baik untuk diterapkan dalam lembaga, karena selain pengadaan bahan-bahan *loose part* yang tergolong sangat mudah untuk didapatkan, dalam penggunaannya pun sangat

mudah untuk dimainkan, dari dua belas kegiatan yang dimainkan, terdapat dua kegiatan yang tidak dapat dilakukan oleh peserta didik, dan dari delapan peserta didik yang mengikuti kegiatan ini, terdapat lima orang peserta didik yang meningkat kemampuan motoriknya, dengan nilai kriteria para peserta didik dari kemampuan awal mulai berkembang (MB) menjadi berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan penelitian yang dilakukan ini, maka dapat di simpulkan bahwa penerapan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan motoric halus peserta didik, sangat efektif digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari dengan kegiatan yang menyenangkan

REFERENSI

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2). 78-90. Retrieved from <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Ardyatmika, I. A. I. A., Parmiti, D. P., Ujjanti, P. R., & Psi, S. (2016). Penerapan metode bermain melalui media playdough untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak Kelompok A Semester II Di TK Widya Kumarasthana Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jppaud/article/view/7757>
- Azizah, S., Munawar, M., & Ds, A. C. (2020). Analisis metaphorming melalui media loose parts pada anak usia dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57-71. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/5745>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 237-245. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40920>
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro, W. (2016). Efektivitas media pembelajaran berbasis powerpoint tema agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 7-12. <https://journal.unnes.ac.id/nju/JPP/article/view/7660>
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). *Loose Parts: A Start-Up Guide. Fairy Dust Teaching.*
- Khadijah., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini.* Jakarta:Kencana
- Siyoto, S., & Sodik, A, M. (2015). *Dasar metodologi penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media
- Sugiyono, S. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta
- Tohirin, (2016). *Metode penelitian kualitatif dalam pendidikan dan bimbingan konseling.* Jakarta. Raja Grafindo Pancasila
- Wiyani., Ardy. N., & Barnawi. 2012. *Formad PAUD: Konsep, karakter, dan implementasi pendidikan anak usia dini.* Yogyakarta: Ar-Ruz