

Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Media *Loose Part* pada Anak Usia Dini

Siti Dewi Riyani¹, Andrisyah², Ratna Dwi Nurcahyani³

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

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

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

¹ sitidewiriyani16@gmail.com, ² andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id,

³ ratnadwinur@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 22/04/2024; Direvisi: 02/05/2024; Disetujui: 18/05/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Motorik Kasar;
Loose Part;
Anak Usia Dini

Penggunaan media *loose part* saat ini sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Melalui media *loose part* anak diberikan kebebasan untuk bermain dengan benda-benda konkrit atau nyata. Adapun manfaat media *loose part* ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui stimulasi kemampuan motorik kasar anak melalui media *loose part* pada anak kelompok B di PAUD Al-hafijh. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sampel data anak kelompok B usia 5-6 tahun berjumlah 13 anak. Pengolahan data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat melalui media *loose part* seperti kemampuan kelincahan, kelenturan, keseimbangan dan meningkatnya kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki. Hal ini terlihat ketika guru menstimulasi kemampuan motorik kasar anak yaitu harus menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik bagi anak, dengan demikian kemampuan motorik anak akan terstimulasi dengan baik. Anak dapat bergerak bebas, berkereasi dan menciptakan karya baru dengan media *loose part* yang telah disediakan guru. Orang tua dapat bersinergi dengan guru untuk menyiapkan bahan-bahan *loose part* di rumah.

ABSTRACT

KEYWORDS

Gross Motor;
Loose Part;
Early Childhood

The use of loose-part media is currently very easy to find in the surrounding environment. Through loose-part media, children are given the freedom to play with concrete or real objects. The benefits of this loose part media are very influential on the development of early childhood, one of which is the child's gross motor skills. This study aims to determine the stimulation of children's gross motor skills through loose part media in group B children in PAUD Al-Hafijh. This study uses a qualitative descriptive methodology with observation, interviews, and documentation techniques with 13 children in group B aged 5-6 years as sample data. Data processing uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that children's gross motor skills can be improved through loose part media such as agility, flexibility, balance, and eye, hand, and foot coordination skills. This can be seen when the teacher stimulates the child's gross motor skills, which is to create a pleasant atmosphere by using media that is attractive to children, thus the child's motor skills will be well stimulated. Children can move freely, be creative, and create new works with the loose part media provided by the teacher. Parents can work together with teachers to prepare loose part materials at home.

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sering disebut dengan masa keemasan, yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia selanjutnya. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia ini, sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Usia dini juga

dikatakan masa kreatif merupakan kreativitas anak-anak sebagai bentuk kreativitas original dengan frekuensi yang tidak terkendali. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mendorong tumbuh kembang anak dan mengembangkan kecerdasan anak.

Setelah melewati perkembangan, maka kecerdasan anak yang diterapkan tidak ada peningkatan kembali. Tumbuh kembang anak akan optimal apabila diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Izzah, Aldhani & Fitroh (2020) bahwa anak usia dini adalah masa sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, sering disebut “masa keemasan”, dengan proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan dasar adalah pelatihan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan insentif pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sehingga anak siap untuk melanjutkan pendidikannya. Di masa keemasan, anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, kewajiban belajar anak membuat mereka aktif dan ingin tahu. Ketika anak-anak mengembangkan pengetahuan mereka, mereka belajar dengan bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang serius namun menyenangkan. Melalui bermain, anak berusaha untuk berkreasi dalam segala hal yang dapat mengembangkan imajinasi dan eksplorasi. Hal ini sejalan dengan Hayati & Putro, (2021) bahwa bermain merupakan kegiatan suka rela tanpa tekanan dan tuntutan dari siapapun serta menggunakan seluruh indera yang dimiliki dan penuh imajinasi.

Potensi anak perlu dikembangkan, penelitian ini berfokus pada keterampilan motorik kasar. Menurut Mukhlisa & Kurnia (2021), keterampilan motorik kasar adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara sebagian besar atau seluruh otot besar tubuh. Contohnya termasuk berdiri, berjalan, dan duduk. Sedangkan menurut Montolalu (dalam Ulfah & Putra, 2021), perkembangan motorik kasar anak merupakan bentuk koordinasi gerakan tubuh seperti merangkak, berlari, berjingkat, melompat, menggantung, melempar dan bereaksi, serta mempertahankan, melatih gerakan. Keseimbangan. Hal di atas sesuai dengan Septiani, Purnama, dan Sumitra (2019 hal. 76) Keterampilan motorik kasar adalah aktivitas fisik yang memanfaatkan kekuatan otot besar dan memerlukan koordinasi anggota gerak. Misalnya, berjalan, ayunkan tangan Anda. Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, disimpulkan kapasitas motorik kasar yakni segala aktivitas melibatkan otot-otot besar seperti: gulung, susun, geser, lompat, dan banyak lagi. Berdasarkan pemahaman kita tentang kapasitas motorik kasar di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kapasitas motorik kasar adalah setiap aktivitas yang melibatkan otot-otot besar yang dilakukan oleh seorang anak seperti: berlari, lompat, gantung, panjat, dan lain-lain.

Pengembangan motorik kasar bagi anak usia dini memiliki berbagai macam manfaat dan tujuan untuk anak. Menurut Baan, Rejeki & Tadulako (2014) menyatakan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar yakni mensosialisasikan gerakan kasar, melatih gerakan kasar, mengolah, mengontrol gerakan dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan dan cara hidup sehat. Sejalan dengan pendapat Elisa (2021) mencatat bahwa manfaat perkembangan motorik kasar anak usia dini antara lain kemampuan mengontrol, mengarahkan gerakan dan koordinasi, serta meningkatkan pola hidup sehat yang mendukung pertumbuhan fisik agar kuat dan gesit. Keterampilan motorik anak sangat penting untuk perkembangannya, beberapa keterampilan motorik anak belum optimal. Selama proses observasi, peneliti melihat ada anak-anak dalam kelompok dengan kemampuan motorik yang buruk, yang tercermin dari ketangkasan, keseimbangan, dan perkembangan otot kaki anak. Dengan bahan yang longgar menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

Sebagai mahasiswa jurusan PG-PAUD di IKIP Siliwangi Bandung, setiap mahasiswa seyogyanya memahami seluk beluk tentang masalah pendidikan dan hal-hal yang terkait profesinya sebagai seorang guru. Kompetensi keguruan yang sangat penting dikuasai oleh mahasiswa yang paling penting tentunya adalah masalah pengelolaan pembelajaran di kelas dan di luar kelas. Kompetensi pengelolaan pembelajaran sangat diperlukan oleh setiap guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Selanjutnya, supaya pembelajaran tercapai serta terbentuknya kegiatan pembelajaran menyenangkan, maka guru dapat menggunakan model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang tepat. Artinya, pengetahuan tentang penggunaan model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang tepat mutlak harus dikuasai oleh setiap guru. Penguasaan akan hal-hal tersebut dapat dilakukan melalui latihan-latihan dan pengalaman-pengalaman di bangku perkuliahan dan juga ketika mahasiswa sudah lulus dan bekerja di lembaga pendidikan. Hal ini sesuai dengan konsep belajar sepanjang hayat (*long live learning*).

Lembaga pendidikan PAUD Al-hafijh yang berada di Desa Buanajaya Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Bogor yang berada dalam naungan Yayasan Al- Azka Syuhada sejak tahun 2007 telah ikut berpartisipasi membantu pemerintah dalam melaksanakan salah satu amanat pembukaan UUD 1945 yaitu Mencerdaskan kehidupan Bangsa. Salah satu lembaga pendidikan Anak Usia Dini PAUD Al-hafijh berkeinginan dengan terus memperbaiki kualitas layanan pendidikan kepada seluruh peserta didiknya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui peningkatan kualifikasi pendidikan dan kapasitas guru dan juga terus mengupayakan pengadaan dan perbaikan sarana prasarana yang dimiliki. Walaupun sekolah berkeinginan untuk terus memperbaiki kualitas pelayanan pendidikan namun ada hal yang sangat penting dilakukan namun tidak semua guru PAUD dapat melakukannya. Penguasaan keterampilan alam merancang rencana pembelajaran yang baik dan mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar, serta kemampuan memilih media pembelajaran yang baik sangat kurang dikuasai oleh guru. Masalah yang lain yaitu kurang maksimalnya pemahaman orang tua siswa tentang tugas-tugas perkembangan masa anak-anak usia dini.

Loose Part merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar supaya membantu untuk meraih aspek perkembangan melalui media terbuka yang dapat dilepas serta dibongkar pasang sesuai dengan imajinasi anak (Siantajani, 2020, hlm.147). Objek terbuka biasanya terdiri dari tujuh komponen berbeda yang dapat disentuh anak-anak dengan tekstur, bentuk, dan warna yang berbeda. Ketujuh komponen tersebut yaitu : plastik, logam, bahan alam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan kramik, dan bekas kemasan.

Loose Part dapat mendukung perkembangan anak karena membantu mereka terhubung dengan lingkungan sekitar. Mainan dirancang dengan tujuan tertentu, dan anak-anak biasanya menggunakannya dalam satu atau dua cara. Memiliki bagian yang terpisah memicu naluri anak untuk melestarikan, mengeksplorasi serta menciptakan hal berdasarkan dengan keinginan dan pemikiran anak. Anak-anak memiliki peluang untuk mengalami kemungkinan kebebasan menciptakan karya baru. Menurut Siantajani (2020) Diakui bahwa media terbuka adalah materi yang membantu anak, membangkitkan rasa penasaran, terbuka, memiliki aktivitas bermain yang tidak terbatas, anak dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lain, dan menentukan keinginan serta menetapkan cara benda tersebut digunakan.

Ketika mengaplikasikan *loose part* dalam pembelajaran yakni alat yang digunakan saat pembelajaran anak yang relevan, untuk membentuk jiwa eksploratif, senang mencoba, suka keindahan, dan kegiatan yang menyenangkan. Menurut Siantajani (2020, hlm.82) siklus pembelajaran *loose part* adalah sebagai berikut : a) Menyuburkan rasa

ingin tahu, Ijinkan bayi/anak melakukan berbagai hal sebagai wujud keingintahuannya. Mungkin bayi/anak akan banyak mengamati, menyentuh, menggenggam, memasukan ke mulut, dan membuat bunyi-bunyian. Untuk usia yang lebih besar, anakpun masih memiliki rasa ingin tahu yang ditunjukkan dengan bertanya dan selanjutnya akan bereksplorasi. b) Fase Eksplorasi, pada fase ini dimana anak mulai dikenalkan dengan *loose part*, anak akan merasakan euforia yang tinggi. *Loose part* begitu menawan dan memikat anak, ibarat magnet yang memiliki kemampuan menarik benda-benda disekitarnya. c) Fase Eksperimen, adalah tahapan lanjutan dari fase eksplorasi. Pada tahap ini akan melakukan upaya coba-coba dalam menunjukkan gagasannya, anak melakukan berbagai gerakan manipulasi tangan dengan gesit dan cekatan. d) Fase Kreatif, Setelah anak selesai dengan fase eksperimen, maka anak akan menuju ke fase kreatif. Wujud dari permainan coba-coba dan salah, bongkar-pasang, susun-robok pada akhirnya akan membawa anak pada suatu karya yang anak yakini sebagai hasil dari pemikirannya.

Media *loose part* merupakan materi yang harus dihadapi anak sehingga melahirkan hal yang sejalan dengan pemikiran. Saat bermain, anak memakai jari tangan ketika memegang, menggepal, mengevakuasi, menyusun, berbaris, dan memberi tekanan macam-macam benda lepas untuk mereka mainkan. Anak mengkoordinasikan gerakan otot besar dan otot kecil untuk bekerja dengan bagian tengah yang longgar. Anak-anak berlatih macam-macam gerak untuk membentuk ketahanan otot, proporsi, stabilitas, fleksibilitas serta ketangkasan kaki, lengan serta tubuh, memakai bahan longgar yang lebih besar yang cocok untuk ruang luar untuk anak-anak untuk melompat, berguling, menggantung, menendang dan lain-lain. Keterampilan motorik anak melatih koordinasi seluruh bagian tubuh anak saat bermain (Siantajani, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan *loose part* dalam meningkatkan keterampilan motorik anak dan perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan aktivitas menggunakan media *loose part*.

METODOLOGI

Penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (dalam Pranita, Kurniah, & Suprati, 2018) Metode deskriptif kualitatif berarti penelitian yang ditujukan untuk menelaah kejadian yang terjadi oleh dalam keseluruhan serta memperoleh data deskriptif berbentuk kalimat atau lisan. Partisipannya adalah guru kelompok B di PAUD Al-hafijh, dengan subjek yang digunakan yaitu kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahapan Observasi Peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan yang diteliti selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah checklist dimana guru cukup mengecek bagian mana saja yang terlibat dalam aktivitas gerak dengan menggunakan bagian yang longgar. Selain itu peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru kelas B. Sebagai alat kerja peneliti menggunakan wawancara dengan alat perekam berupa handphone dan buku catatan untuk mendapatkan informasi yang lengkap.

Tiga tahapan yang digunakan dalam teknik analisis data, yaitu. 1) Reduksi informasi dengan meringkas semua catatan yang dibuat di lapangan, hasil dokumentasi, yang kemudian disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian. 2) Penyajian informasi dapat berupa deskripsi singkat, yaitu diagram yang secara umum menggambarkan hasil penelitian dalam bentuk kode-kode tertentu sebagaimana adanya, dilihat dari hasil atau pengamatan yang ditemukan selama penelitian. 3) Kesimpulan berupa hasil penelitian nyata yang dapat menjawab rumusan masalah. Dalam setiap kasus, peneliti menggambarkan situasi seperti selama proses penelitian, setelah itu peneliti mewa-

wawancara guru tentang perkembangan motorik anak serta penggunaan bagian yang longgar. Para peneliti kemudian menganalisis pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Hasil wawancara ini dapat digunakan sebagai pedoman dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil observasi dan penelitian di PAUD Al-hafijh selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu pertama, kemampuan fisik anak menjadi lebih kuat karena melalui kegiatan estafet ban ini anak diharuskan untuk melompat-lompat. Kedua, melatih keseimbangan dalam kegiatan berjalan di atas papan titian anak harus menyeimbangkan anggota tubuhnya. Ketiga, melatih koordinasi mata, tangan dan kaki dalam kegiatan menyusun kardus keatas dan membentuk sesuatu yang diinginkan agar otot lebih kuat dan lentur. Dalam aktivitas dan permainan menunjukkan kegiatan anak bergerak dan menyenangkan. Jadi dalam kegiatan bermain menggunakan media *loose part* ini anak dapat mengeksplor secara langsung baik serara perorangan atau kelompok. Media *loose part* ini merupakan salah satu media yang inovatif dan membuat anak senang serta memberikan pengalaman secara nyata.

Selain melaksanakan pengamatan, peneliti mewawancarai kepada satu guru kelompok B di PAUD Al-hafijh. Hasil wawancara menyatakan tentang mengembangkan motorik kasar anak menggunakan media *loose part*. Mengenai alat *loose part* digunakan terdapat 7 komponen, yakni benda alam, kayu dan bambu, plastik, metal atau logam, keramik atau kaca, kain atau pita, dan bahan kemasan.

Media *loose part* dapat ditemukan dengan mudah di tempat tinggal, sebaliknya sekolah dapat meminta orang tua agar menghimpun benda bekas yang ada di rumah. Oleh karena itu, keuntungan dari bahan *loose part* lebih besar daripada hambatannya. Untuk mendukung manfaat dari media *loose part*, guru harus mengatur lingkungan bermain yang menarik yang akan memunculkan daya tarik anak-anak saat bermain dan menawarkan beberapa pilihan permainan yang menyenangkan dan serbaguna sehingga anak-anak tidak bosan saat bermain dengan media terbuka. Guru biasanya memberikan wawasan atau bimbingan kepada anak, setelah itu anak dapat mengeksplorasi aktivitas bermainnya untuk mengoptimalkan kemampuan motoriknya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, disimpulkan bahwa media *loose part* merupakan media yang memudahkan dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini dan menjadikan anak lebih aktif. Media *loose part* memiliki kekayaan tersendiri karena dapat mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita. Guru juga bias melibatkan orangtua untuk mengumpulkan media *loose part*. Sejalan dengan pendapat Sintajani (2020) bahwa media *loose part* mudah untuk menemukan barang-barang dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah memperoleh barang-barang tersebut dari beberapa sumber. Kolaborasi bersama orang tua sangat menjadi solusi bagi sekolah dalam mengelompokkan media tertentu. Orang tua dapat mencari di sekitar tempat tinggal mereka atau menyiapkan barang-barang yang sudah tidak digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara di PAUD Al-hafijh yaitu kegiatan bermain menggunakan media *loose part* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Menurut Claire McCarthy (dalam Siantajani, 2020) menjelaskan bahwa bermain di *out-door* membuat anak memiliki kesehatan mental yang bagus. Anak akan banyak melakukan aktivitas fisik yang bagus untuk kesehatan, bersosialisasi, tantangan untuk

berani mengambil resiko, dan mengaktifkan fungsi eksekutif (keterampilan untuk merencanakan, memprioritaskan, menyelesaikan masalah, negoisasi, dan pekerjaan *multi-tasking* serta kreativitas yang sangat mendukung seseorang untuk sukses.

Media *loose part* digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak di *outdoor* berbeda dengan *loose part* di *indoor*, walaupun terdapat jenis *loose part* yang bisa dipakai di *indoor* juga bisa dipakai di *outdoor*. Biasanya *loose part* ukuran kecil, bisa juga digunakan untuk kegiatan di *outdoor*, misalnya *loose part* yang digunakan untuk bermain pura-pura masak-masakan, seperti gerabah atau perkakas masak-masakan, rumah-rumahan, pertukangan, dan lain-lain. Namun ada *loose part* yang berukuran besar yang perlu digunakan untuk kegiatan motorik kasar atau permainan-permainan petualangan yang lebih sesuai apabila diletakkan di ruang terbuka. Anak akan lebih bebas dan tertantang untuk berada dalam suasana yang terbuka dan menantang. Sejalan dengan pendapat Fransiska & Yenita (2021) menyatakan bahwa media *loose part* sangat sesuai digunakan dengan pembelajaran menggunakan semua panca indera. Anak dapat merasakan, melihat tekstur, menggunakan seluruh kreatifitasnya agar mewujudkan sebuah kreasi melalui perangkat yang berbeda. Bagian-bagian dari media *loose part* ini menjadi lebih sadar akan lingkungannya serta mempelajari benda ini bisa dipakai lagi untuk pekerjaan baru dalam lingkungan mereka.

Kegiatan bermain di dalam ruang dan di luar ruang memberikan sensasi berbeda. Bermain peran di dalam ruang dan di luar ruang akan mengembangkan imajinasi dan kreativitas yang berbeda. Berbagai media *loose part* yang perlu disediakan untuk kegiatan di luar ruang seperti: potongan kayu, lempengan kayu, ranting pohon, batang pohon, ember, pipa, batu aneka ukuran, ban mobil dan ban motor, kardus kemasan besar, papan, tali, bahan-bahan alam, peti minum, dan lain-lain. Sejalan dengan penelitian Indriani, Muhlisin & Rahman (2022) Hasil tanya jawab dengan TK Pelopor IT Al-Munawwar, bahan *loose part* dan dikolaborasi dengan permainan tradisional. Media *loose part* terdiri dari 7 komponen yang digunakan untuk mengembangkan motorik anak yaitu bahan alam, kayu, plastik, logam, keramik, limbah industri dan kemasan. Sejalan dengan teori Haughey dan Hill (Annisa dan Febriastuti, 2021) mengungkapkan 7 macam bahan *loose part*, yakni: 1) bahan alam, bahan alam yaitu bahan yang dekat dengan anak dan mudah didapatkan. Bahan-bahan tersebut antara lain: air, ranting, daun, biji, tanah, kerikil, serbuk gergaji, bambu, pasir dan lumpur, 2) kayu, bahan kayu ini dapat berupa balok, meja, kursi, meja, potongan kayu, bilah bambu dan potongan puzzle. , 3) Plastik, Bahan plastik ini bisa berupa botol plastik, sedotan, tutup botol, tabung, corong, peralon, ember, gulungan spiral, manik-manik plastik dan pipa plastik,) logam Dalam hal ini, bahan logam aman untuk anak-anak. yang digunakan adalah garpu, sendok, manik-manik perak, tutup besi, uang logam, kunci dan kendang, 5) Bahan Industri, bahan yang berhubungan dengan benang dan kain dapat berupa benang, tali, kain, karet dan kapas, 6) Keramik Bahan keramik yang dapat digunakan untuk botol kaca, gelas, gelas, marmar, vas kaca, ubin dan 7) Bahan pengemas (package) Bahan atau kemasan bekas. Bahan ini dapat digunakan sebagai pembungkus makanan, kardus, tisu gulung, gulungan benang, karton telur, palet dan semua kotak makanan bekas.

Pengguna lain tidak memperlmasalahakan implemntasi media *loose part*, dikarenakan alatnya banyak dan serbaguna, selain itu sekolah dapat membuat orang tua untuk bersama-sama membantu mengelompokkan barang bekas di rumah untuk dijadikan bahan curah di sekolah. Hal ini sesuai dengan teori bahwa dengan menggunakan media *loose part* di lingkungan yang imersif, tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Menurut Siantajan (2020), bahan *loose part* adalah benda yang mudah dijumpai dalam keseharian anak. Sekolah dapat mem-

peroleh barang-barang tersebut dari beberapa sumber. Sangat mungkin bagi sekolah untuk bekerja sama dengan orang tua saat mengumpulkan bagian *loose part*. Orang tua dapat ikut serta mencari di sekitar tempat tinggal atau menyiapkan barang yang sudah tidak terpakai.

Di sisi lain, peneliti menemukan berdasarkan pengamatan bahwa sebagian anak memiliki keterampilan motorik yang lemah, terlihat pada ketangkasan, kesinambungan, dan perkembangan otot kaki anak. Pengamatan bertolak belakang dengan pandangan Siantaja (2020) yakni anak mengerjakan gerak yang berbeda dalam mengasah ketahanan otot tungkai dan lengan, stabilitas, keseimbangan, kelenturan dan kelenturan menggunakan alat *loose part* cocok untuk penggunaan di luar ruangan, sehingga anak dapat memukul, melompat, memanjat, berguling, menggantung, dan sebagainya. Gerakan motorik membuat anak merasakan posisi tubuhnya dan kehadirannya di ruang terbuka. Semua aktivitas motorik ini membentuk sinkronisasi mata, tangan dan kaki saat melakukan gerakan. Keterampilan motorik yang baik membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari dan membantu mereka menghindari kesukaran dan cedera.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka didapat kesimpulan bahwa stimulasi kemampuan motorik kasar anak dapat dilaksanakan dengan menggunakan media *loose parts*. Media *loose part* yang digunakan di PAUD Al-hafijh dinilai menjadi salah satu media yang memudahkan untuk menstimulus kemampuan motorik kasar anak agar optimal yang dimana motorik kasar anak ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Media *loose parts* dapat meningkatkan kemampuan kelincahan, kelenturan, keseimbangan dan koordinasi mata, tangan dan kaki. Bahan-bahan media *loose parts* dinilai sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak. Orang tua dapat berperan aktif untuk membatu guru dalam menyiapkan alat dan bahan yang bisa digunakan oleh anak di sekolah. Selain itu anak akan banyak melakukan kegiatan fisik yang baik untuk kesehatan, bersosialisasi, berani mengambil resiko, dan mengaktifkan fungsi eksekutif (keterampilan untuk merencanakan, memprioritaskan, menyelesaikan masalah, negosiasi, dan pekerjaan *multitasking* serta kreativitas anak).

REFERENSI

- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Ketrampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118-130. <https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/4484>
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati, N. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Bungamputi*, 6(1). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/15916/11618>
- Elisa, T. (2021). Estetika Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 136-141. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v6i2.270>
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5454-5462. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1852>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)

- Indriani, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1180-1187. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5414>
- Mukhlisa, N., & Kurnia, S. D. (2021). Penerapan Permainan Papan Titian dalam Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 2(1), 65-75. <https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/educhild/article/view/1312>
- Pranita, U., Kurniah, N., & Suprapti, A. (2018). Pelaksanaan Supervisi Klinis Kepala Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Kota Bengkulu (Studi Deskriptif Kualitatif di PAUD IT Auladuna Kota Bengkulu). *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 54-65. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.54-65>
- Septiani, F. I., Purnama, W., & Sumitra, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Kreatifitas Seni. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 74-83. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p74-83>
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Part Material Lepas Otentik Stimulsi PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62-68. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/8856>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis penerapan senam irama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844-1852. [10.31004/obsesi.v5i2.993](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993)