

PENGARUH PERMAINAN LOOSE PART TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sarifah Hairani

Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : Sarifahhairani16010684071@mhs.unesa.ac.id

Mallevi Agustini Ningrum

Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : malleviningrum@unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *loose parts* berpengaruh terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang, Taman Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-experimental Design* tipe *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini berjumlah 14 anak di TK Al Jihad Gilang, Taman Sidoarjo. Teknik pengumpulan data observasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik data *non-parametrik* yaitu uji *wilcoxon* dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 22*. Hasil uji reliabilitas dengan kesepakatan Cohen's Kappa menunjukkan instrumen motorik halus dikatakan reliabel sebesar 0,744, menurut dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas jika item instrumen adalah reliabel. Hasil analisis data uji *wilcoxon* menunjukkan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 maka dapat disimpulkan hasil tersebut lebih kecil dari 0.05 yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kegiatan permainan motorik halus anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan "*Loose Parts*" berpengaruh terhadap kemampuan motorik Halus anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo. Meningkatnya kemampuan motorik halus pada aspek koordinasi mata dan tangan untuk mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus berjalan lancar berkat bantuan stimulus dari orang tua dan guru.

Kata Kunci: kemampuan Motorik halus, *Loose Parts*,

Abstract

The background of this study is the lack of fine motor skills in early childhood. The purpose of this study was to determine whether loose play affects the fine motor skills of children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang, Sidoarjo Park. This study uses a pre-experimental design research type one group pretest-posttest design. The subjects of this study found 14 children at Al Jihad Gilang Kindergarten, Sidoarjo Park. Observation data collection techniques. The data analysis technique used a statistical test of non-parametric data, namely the Wilcoxon test using the SPSS version 22 application. The results of the reliability test with the Cohen's Kappa agreement showed that the fine motor instrument was said to be reliable at 0.744, according to the basis of decision making in the reliability test if the instrument item was reliable. The results of the Wilcoxon test data analysis showed the value of *Asymp.Sig. (2-tailed)* of 0.001 then it can be said that the result is smaller than 0.05 which is accepted. This shows that there is a difference between the results of the pretest and posttest in fine motor game activities for early childhood. So it can be said that the game "*Loose Parts*" affects the fine motor skills of children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang - Taman Sidoarjo. Improve fine motor skills in the eye and hand coordination aspects to control hand movements using smooth muscles to run smoothly thanks to the help of stimuli from parents and teachers.

Keywords: Fine motor skills, *Loose Parts*,

PENDAHULUAN

Era dimana semua aspek perkembangan anak usia dini biasa disebut sebagai *Golden Age*. Menurut Undang-Undang Nomor 20, Pasal 1 Ayat 14 Tahun 2003 menyatakan pendapat bahwa pendidikan untuk anak usia dini adalah usaha yang diperuntukkan untuk anak mulai dari saat anak lahir hingga usia 6

tahun dengan memberikan rangsangan dan stimulus pendidikan untuk membantu proses tumbuh kembang anak sehingga anak siap untuk ke jenjang berikutnya. Melalui proses belajar, anak harus mampu meningkatkan perkembangan aspek kehidupan sejak dini, seperti aspek moral agama, aspek motorik

kasar, aspek motorik halus, aspek kognitif dan berbagai aspek lainnya.

Zaeni (dalam Listiadi, 2019) memaknai anak usia dini sebagai anak dalam tahapan tumbuh kembang artinya anak tumbuh berkembang baik kecerdasan, emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tumbuh kembangnya, perilaku dan aspek kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak. Santrock (2007:216) menafsirkan bahwa kemampuan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus. Menggenggam mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik halus pada anak mencakup kemampuan anak dalam menunjukkan dan menguasai gerakan-gerakan otot-otot indah dalam bentuk koordinasi, ketangkasan dan kecekatan dalam menggunakan tangan dan jari jemari. Beaty dalam Wahyudin dan Agustin (2012:35).

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Suyadi (2010:69), Pengertian perkembangan atau kemampuan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak anggota tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau lebih detail. Keduanya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas, merobek, menggambar, menulis diatas kertas. Sedangkan Menurut Ismail (2012:84) menyatakan pendapat bahwa motorik halus merupakan untuk melatih anak agar terampil dan cermat dalam kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa contoh motorik halus antara lain : menggenggam, memasukkan benda ke dalam lubang, membalik halaman atau lembaran-lembaran buku, meniru membuat garis, menggambar, melipat, menggunting, menempel dan menyusun (permainan yang bersifat membangun).

Nurlaili (2019:09) menjelaskan jika faktor genetik, kondisi pra kelahiran, kondisi lingkungan, kesehatan & gizi anak, *inteligence Question*, stimulasi, pola asuh dan cacat fisik hal tersebut merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak. Sejalan dengan itu, Maulidiyah, Ningrum dan Reza (2019:12) menyatakan pendapat bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik anak dapat digolongkan ke dalam faktor internal dan faktor eksternal meliputi faktor genetik, nutrisi, hormon, lingkungan dan penyakit infeksi, karena perkembangan anak sangat membutuhkan menu makanan yang seimbang dan memenuhi gizi yang dibutuhkan.

Masganti (2015;96) menyatakan kemampuan motorik halus sangat penting untuk distimulasi sejak anak usia dini, mengemukakan setidaknya ada 4 alasan mengapa pentingnya untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini, meliputi alasan sosial anak-anak perlu mempelajari sejumlah keterampilan yang bermanfaat bagi mereka untuk kegiatan sehari-hari, seperti: mandi dan serangkaian kegiatan mandi (sikat gigi, keramas, menggosok badan), memakai pakaian sendiri, menyisir rambut, makan dan minum sendiri. Alasan Akademis Ketika masuk usia sekolah, sejumlah kegiatan yang ada di sekolah membutuhkan keterampilan motorik halus anak, seperti menulis, menggunting, dan beragam kegiatan yang membutuhkan kecermatan dan ketangkasan jari-jemari dan tangan anak. Anak dituntut secara otomatis mengendalikan koordinasi mata dengan tangannya. Alasan Pekerjaan Ketika anak dewasa, sebagian besar pekerjaan memerlukan sejumlah keterampilan motorik halus seperti profesi guru, harus mampu menulis dengan baik dan rapi di papan tulis. Profesi sekretaris, dokter, petugas arsip dan profesi lainnya. Alasan Psikologis/Emosional Anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang baik, yang berkembang secara optimal akan lebih memudahkan mereka dalam beradaptasi dengan pengalaman sehari-hari yang melibatkan aktivitas fisik. Sebaliknya, anak-anak yang memiliki koordinasi motorik halus yang buruk, tidak berkembang dengan optimal akan lebih mudah frustrasi, merasa gagal, dan merasa ditolak. Kondisi ini akan memberikan dampak yang negatif pada aspek lain seperti terhadap kepribadian anak. Oleh karena itu, pengembangan motorik halus sejak anak usia dini sangat penting untuk dilakukan, tentu saja hal ini dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pengembangan motorik halus sejak anak usia dini akan membantu anak dalam kehidupannya untuk masa sekarang dan masa yang akan datang.

Senada dengan Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang karakteristik tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun dengan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, dan lingkaran, menjiplak bentuk, mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, mengekspresikan diri

dengan berkarya seni menggunakan berbagai media, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, memelintir, menulis, dan memeras). Sementara itu Sanan dan Yamin (2013: 101) menyebutkan bahwa ada beberapa macam kemampuan motorik halus anak meliputi menggenggam, menjimpit, memegang, merobek dan menggunting.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada aspek perkembangan motorik halus, terhadap kemampuan motorik halus anak yaitu menjimpit, memegang, merobek. Permasalahan pada pencapaian pada perkembangan mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Disisi lain kemampuan motorik halus pada beberapa kegiatan seperti memasukkan tali atau benda ke dalam lubang, mengkancingkan baju, memegang pensil dan membuat garis masih perlu dikembangkan melalui aktivitas yang mampu menstimulasi secara optimal.

Meningkatkan keterampilan motorik anak tidaklah sulit yaitu melalui bermain, dengan bermain anak secara tidak langsung mengembangkan salah satu aspek perkembangannya yaitu motorik halus. Sejalan dengan itu menurut Farhurohman (2017) kegiatan bermain berperan penting bagi anak yaitu melalui kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya. Aspek yang dimaksud adalah aspek fisik motorik, kognitif dan emosional. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak, misalnya *finger painting*, mengayam, meronce, bermain pasir, air, melipat serta lain sebagainya. Mengingat pendekatan pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain, maka dalam skripsi ini, peneliti mencoba untuk menerapkan permainan *loose part* untuk menstimulasi kemampuan motorik halus anak, menggunakan beberapa komponen *loose part*.

Loose parts adalah bahan terbuka yang dapat dipisahkan, dapat dipasang kembali, dibawa, digabungkan, diajar, dapat dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun dikombinasi dengan bahan-bahan lain (benda alam ataupun sintesis). *Loose parts* dapat digunakan sebagai bahan karena sesuai dengan karakteristik anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, mendukung

kreativitas dan imajinasi anak, serta mampu membantu untuk mengembangkan ide anak (Siantajani, 2018).

Loose parts membantu anak untuk mengambil resiko, mengeksplorasi dan menyelidiki sambil terlibat secara aktif, dan memainkan permainan sensorik, kolaboratif, dan bermain drama. Haughey & Hill (2017) menyatakan bahwa *loose part* adalah kumpulan benda alam atau benda buatan yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak. Benda-benda tersebut bersifat terbuka untuk mendukung perkembangan anak untuk berkarya. Proses penggunaan *loose parts* mendorong anak untuk melakukan pengamatan dan penelitian akan benda- benda yang akan digunakan.

Kiewra dan Vaselek (2016) berpendapat bahwa *loose parts* merupakan sebuah benda potongan yang bebas dimainkan dan tidak dapat diprediksi akan menjadi apa. *Loose parts* mendukung perkembangan cara berpikir yang berbeda-beda dan unik untuk anak-anak. Hal ini dikarenakan *loose part* tidak memiliki aturan yang wajib dan aturan terikat untuk digunakan, sehingga kemungkinan yang dimiliki tidak terbatas dan anak-anak dapat menjelajah lebih jauh. Bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja dapat membantu dan memberikan stimulus bagi perkembangan anak untuk mengenali potensi berpikirnya. Anak bebas menentukan akan menjadi apa benda tersebut dan benda mana yang dipilihnya untuk dimainkannya.

Kegiatan dengan pemilihan penggunaan bahan *loose part* dapat lebih mengenalkan anak dengan lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya, agar anak dapat memahami bahwa benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan atau dapat digunakan Kembali untuk membentuk suatu karya baru.

Kegiatan permainan *loose part* dapat melatih kemampuan motorik halus anak. Sehubungan dengan hal tersebut hadiyanti,dkk (2021) melakukan penelitian dan mengatakan bahwa hasil penelitian terhadap analisis media *loose part* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini menunjukkan bahwa, penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran sudah optimal untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini. Pada penelitian yang dilakukan Fitriyani (2020) menyatakan bahwa media *loose parts* merupakan bahan-bahan yang mampu membantu menstimulus kemampuan motorik halus anak, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* merupakan bahan-bahan yang mampu membantu menstimulus kemampuan motorik halus

anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan masalah ini maka dilakukan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mencari tahu apakah “Permainan *Loose Parts*” berpengaruh terhadap aspek kemampuan motorik halus anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimental dengan menggunakan desain penelitian *Pre-experimental Desain*. *Pre-experimental Desain* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Desain* dimana sebuah kelompok diukur dan diobservasi sebelum dan setelah melakukan perlakuan (*treatment*) diberikan seperti gambar di bawah ini.

The One Group Pretest-Posttest Desain

O	X	O
Pretest	Treatment	Posttest

Gambar. 1
Model One Group Pretest Posttest

Subyek penelitian ini adalah berjumlah 14 anak pada kelompok A di TK Muslimat NU 217 Al-jihad Gilang Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. Prosedur penelitian ini menggunakan beberapa langkah sebagai berikut: tahapan penelitian ini dimulai dari mengidentifikasi masalah motorik halus anak melalui observasi. Adapun instrumen kemampuan motorik halus pada anak usia dini dalam kegiatan “Permainan *loose part*”.

Selanjutnya adalah melakukan validasi instrumen lembar observasi dengan melakukan uji validitas yang akan dinilai ahli (*Expert Jugment*). penilaian terhadap instrumen yang memuat tentang aspek kemampuan motorik halus anak. Dalam uji reliabilitas penelitian ini menggunakan kesepakatan *Cohen's Kappa* untuk menilai konsistensi indikator instrumen antara dua orang pengamat setelah hasil penilaian dihitung kemudian disesuaikan dengan kesepakatan berikut ini:

Tabel 1 kesepakatan Cohen's Kappa

Kappa < 0,4	Rendah
Kappa 0,4 – 0,6	Cukup
Kappa 0,60 – 0,75	Tinggi
Kappa > 0,75	Sangat Tinggi

(Sumber: Widhiarsono, 2005:15)

Kemudian Setelah suatu uji reliabilitas

dinyatakan valid atau reliabel, peneliti melakukan kegiatan eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebanyak 1x, pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak 2x hal ini sesuai dengan Thorndike (dalam Abdurakhman, 2014) bahwa belajar akan berhasil apabila melakukan latihan serta mengulang apa yang didapat. dan pengambilan data hasil observasi sesudah pemberian perlakuan (*posttest*) sebanyak 1x. Kegiatan ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 217 Al-jihad Gilang Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah 14 anak. Kegiatan awal yaitu kegiatan *pretest*, kegiatan *pretest* ini yaitu bermain *clay*. Kegiatan *pretest* ini peneliti meminta bantuan guru kelas untuk menilai dan memberikan instrumen serta menilai kegiatan tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan) terstruktur dengan *non-partisipant*. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, atau pengamatan motorik halus anak usia 4-5 tahun dengan *checklist* pada masing-masing indikator dengan menggunakan skala penelitian adalah skala *likert*. Teknik analisis data pada penelitian menggunakan uji *Wilcoxon*. Data Diolah menggunakan *SPSS 22.0 for windows*.

Teknik analisis data uji statistik *non-parametrik* yaitu uji *Wilcoxon* digunakan dalam Penelitian ini. Peneliti menggunakan analisis data uji *statistic non-parametrik* karena jumlah data 14 orang anak sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009) dari segi jumlah data, pada umumnya *statistic non-parametrik* digunakan untuk data yang berjumlah kecil ($n < 30$). Setelah diperoleh data kemudian data diolah dengan menggunakan aplikasi *SPSS Ver. 22.0 for windows*. Berikut adalah dasar dalam pengambilan keputusan dalam analisis uji *Wilcoxon*:

1. Jika Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 dapat disimpulkan jika terdapat peningkatan antara permainan “*Loose Parts*” terhadap motorik halus anak yang signifikan.
2. Jika Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 dapat disimpulkan jika tidak terjadi peningkatan antara permainan “*Loose Parts*” terhadap motorik halus anak yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 08 – 11 Juni 2022. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan “*Loose Parts*” berpengaruh terhadap motorik halus anak terutama dalam aspek

koordinasi mata dan tangan untuk mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengadakan pertemuan terlebih dahulu dengan kepala TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo yaitu pada tanggal 02 Juni 2022. Pertemuan untuk menyampaikan tujuan yaitu mengadakan penelitian di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo. Selanjutnya, kepala sekolah berbicara dengan guru kelompok A. Setelah berdiskusi peneliti akhirnya mendapatkan ijin melakukan penelitian pada tanggal 08-11 Juni 2022 sekaligus meminta guru kelas untuk menjadi *observer* (pengamat).

Uji validitas dalam penelitian ini dengan menguji dan memvalidasi setiap butir item pada lembar observasi, dengan menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Uji validitas dinilai oleh *expert judgment* yaitu dosen ahli materi PG PAUD Universitas Negeri Surabaya. Proses uji validasi ini dilakukan pada tanggal 06 Juni 2022 dengan memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen. Hasil dari proses uji validasi dari ahli validator menyatakan bahwa hasil instrumen dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian dengan saran dan masukan.

Selanjutnya untuk hasil Uji reliabilitas dengan menggunakan kesepakatan antar rater (*interater Reliability*) dengan menggunakan teknik *Cohen's Kappa*. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan di Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo, pada tanggal 07 Juni 2022 dan dinilai oleh 2 orang pengamat. Setelah itu hasil penilaian dihitung menggunakan aplikasi SPSS ver. 22 for windows. Kemudian hasil disesuaikan dengan kategori pada tabel 1. Pada keputusan hasil koefisien reliabilitas antar rater (kappa) menunjukkan hasil interval koefisien yakni 0,744 dengan nilai signifikan sebesar 0,011 menunjukkan bahwa adanya korelasi, nilai kappa mendekati satu indikator bahwa penilai A dengan penilai B saling konsisten. Berdasarkan tabel 1 koefisien kappa dapat diinterpretasikan dalam kategori tingkat hubungan tinggi. Dengan demikian kuesioner kemampuan motorik halus anak dapat dikatakan telah valid dan reliabel. Dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Reliabilitas Instrumen Teknik Cohen's Kappa

Symmetric Measures					
		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	,744	,236	2,553	,011
N of Valid Cases		11			

Sumber. SPSS (*Statistical Product and Service Solution*)
Versi 22 for windows.

Setelah instrumen dinyatakan reliabel maka langkah selanjutnya adalah melakukan kegiatan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), kegiatan perlakuan (*treatment*), dan kegiatan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Kegiatan *pretest* dilakukan pada tanggal 08 Juni 2022 dan kegiatan yang dilakukan untuk anak yaitu permainan dengan menggunakan *clay*, kegiatannya yaitu anak membuat bentuk imitasi hewan dengan cetakan dan tanpa cetakan, kegiatan *clay* mempunyai penilaian 11 butir item. Hasil skor *pretest* memiliki rata-rata sebesar 18,57.

Setelah hasil skor *pretest* diketahui kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bermain permainan "Loose Parts" sebanyak 2 kali pertemuan. Kegiatan *treatment* dilakukan pada tanggal 09 Sampai 10 Juni 2022 di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo. Kegiatan *treatment* ini anak diberikan perlakuan berupa kegiatan motorik halus anak dengan memainkan permainan "Loose Parts". Kegiatan ini memiliki 9 komponen bahan *loose parts* yang akan dimainkan anak. Langkah awal mengajak anak untuk belajar mengenal bahan *loose parts* yang sudah disediakan dulu yaitu dengan mengajak anak untuk bereksplorasi dan mengamati bahan komponen yang ada, yaitu dengan menyebutkan nama, ciri, bau, bentuk dan warnanya. Langkah kedua menunjukkan video *tutorial* permainan untuk menempelkan bahan-bahan *loose parts* pada gambar boneka. Langkah ketiga mengajarkan anak cara menyusun, memilah bahan, berkreasi dan menempel bahan *loose parts* saat mengimplementasikan permainan. Langkah keempat anak mengimplementasikan permainan dengan berkarya seni membuat kolase gambar boneka beruang dengan berbagai bahan *loose parts*. Dan yang terakhir yaitu yang kelima anak mengimplementasikan permainan dengan cara berhitung/menghitung setiap komponen *loose parts* yang ditempelkan (menata/menyusun).

Dalam kegiatan ini yang bisa menjadi stimulasi untuk kemampuan motorik halus anak yaitu setiap anak dapat meraba. Merasa, menempel, menjumput, menekan dan memegang pada setiap komponen *loose parts* yang ada. Selanjutnya kegiatan *posttest* sama dengan kegiatan *pretest* yaitu melakukan permainan dengan menggunakan *clay*, kegiatannya yaitu anak membuat imitasi bentuk hewan dengan cetakan dan tanpa cetakan, kegiatan *clay* mempunyai penilaian 11 butir item dan menggunakan lembar penilaian motorik halus dengan butir item yang sama dengan kegiatan *pretest*. Hasil

skor *posttest* memiliki rata-rata 39,71 lebih besar dari nilai rata-rata skor *pretest* yaitu 18,57. Hal ini dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang signifikan setelah dilakukan pemberian *treatment* permainan “*Loose Parts*”.

Setelah menjalankan proses penelitian dan mengumpulkan data dari kegiatan *pretest* dan *posttest* sehingga peneliti melanjutkan menganalisis dan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* karena data yang dihasilkan adalah *non-parametrik*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan “*Loose Parts*”. Berikut adalah data hasil uji *Wilcoxon*:

Tabel. 3 Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	POSTTEST- PRETEST
Z	-3,311 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(Sumber: Data Diolah SPSS 22.0 for windows)

Tabel 3 menunjukkan hasil hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hal ini menunjukkan hasil dari nilai *Asymp. Sig.(2 tailed)* adalah sebesar 0,001. Maka dapat disimpulkan hasil tersebut lebih kecil dari < 0.05 yang artinya hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil kegiatan motorik halus pada anak usia dini untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat dibuktikan bahwa adanya pengaruh “Permainan *Loose Parts*” terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil observasi penelitian pada anak kelompok A di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo, setelah diberikan kegiatan *pretest*, *treatment* dan *posttest* pada 14 anak, menunjukkan bahwa adanya pengaruh kegiatan “*Loose Parts*” terhadap kemampuan motorik halus pada anak dikarenakan bahwa kegiatan permainan ini secara langsung dirancang dengan memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak Gerakan motorik halus dan memberikan rangsangan/stimulasi khusus terhadap perkembangan motorik halus anak terutama pada kemampuan aspek koordinasi mata dan tangan untuk mengontrol gerakan tangan yang menggunakan

otot halus.

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian anak kelompok A di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo menunjukkan bahwa anak mempunyai antusias yang sangat tinggi untuk melakukan kegiatan permainan *loose parts*. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang tidak ingin berhenti bermain, mereka memilih untuk melanjutkan permainan. Kegiatan bermain sangat diminati oleh anak, bermain secara tidak langsung memberikan pengaruh signifikan bagi perkembangan motorik halus anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pandangan Elfiadi (2016) bahwa bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu mencapai perkembangan yang sempurna dan utuh. Bermain juga didefinisikan sebagai aktivitas fisik yang santai tanpa tuntutan beban bagi anak. Catron dan Allen dalam Sujiono (2009: 145) mengemukakan pendapat bahwa pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal pada anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Berdasarkan hasil observasi penelitian anak kelompok A di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo menunjukkan bahwa anak mampu melakukan kegiatan motorik halus tanpa bantuan guru maupun teman. Melalui kegiatan “permainan *loose parts*” anak mampu mengembangkan motorik halus pada dirinya. Kegiatan “permainan *loose parts*” ada beberapa kegiatan yang dapat membuat anak mampu mengoptimalkan perkembangannya. Kegiatan ini meliputi; memotong/menggunting, merobek. Mengelem. Menempel. Menyusun/menata/merangkai, memilih/memindahkan, meraba, menjumput, mencolek lem, menekan dan menggenggam benda komponen *loose parts*. Hal ini sesuai dengan pendapat kartini (dalam Depdiknas, 2001:61) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus anak dapat dikembangkan melalui Latihan-latihan pemberian kegiatan permainan seperti kegiatan melempar, menangkap, atau Latihan khusus seperti gerakan yang menggunakan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan, koordinasi mata dengan tangan yang dapat membantu mengembangkan motorik halusnya karena pada mekanisme otot dan syaraf yang mengendalikan motorik ketika anak

sedang mengalami perkembangan.

Kegiatan “Permainan Loose Parts” dapat menarik perhatian anak-anak ketika antusiasme mereka sangat tinggi, secara tidak langsung memungkinkan mereka untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus mereka. Pemberian sebelum perlakuan (*pretest*), *Treatment* dan sesudah pemberian (*posttest*) mampu memberikan rangsangan/stimulasi secara cepat dan tepat untuk perkembangan anak khususnya dalam aspek motorik halus pada anak. Agar anak-anak tidak bosan perangkat kegiatan “Permainan Loose Parts” dirancang semenarik mungkin. Kegiatan “Permainan Loose Parts” ini mendapatkan antusiasme dari kepala TK dikarenakan kegiatan “Permainan Loose Parts” ini belum pernah diterapkan untuk anak di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo. Hal ini bisa menjadi terobosan baru dalam memberikan kegiatan proses pembelajaran di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo.

Ada Keterkaitan antara permainan “Permainan Loose Parts” dengan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun yaitu semakin tinggi nilai kemampuan anak yang didapatkan maka semakin pula meningkatnya kemampuan motorik halus pada anak. Sebaliknya, semakin rendah nilai kemampuan motorik halus anak semakin rendah pula kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sari (2000:150) menyebutkan bahwa motorik halus dapat dikembangkan dengan baik dan sempurna perlu dilakukan stimulasi yang terarah dan terpadu, yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam geraknya. Dan hal ini selaras dengan pendapat Hurlock (1978:163) bahwa melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan mempunyai keterampilan memainkan boneka, makan, berpakaian, dan memainkan alat-alat mainannya. Dan melalui keterampilan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia dini atau seusia kelas awal, anak sudah dapat dilatih untuk menggambar, melukis dan persiapan menulis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data uji *wilcoxon*

dengan menggunakan aplikasi SPSS Ver. 22 for windows diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh “Permainan Loose Parts” terhadap perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 217 Al-Jihad Gilang – Taman Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan penelitian yang dilakukan terdapat saran yang bisa diterapkan sebagai berikut:

Bagi guru dapat dijadikan referensi untuk menstimulasi kegiatan pembelajaran motorik halus anak melalui permainan “Loose Parts”.

Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini sebatas hanya terfokus pada kemampuan motorik halus. Diharapkan dapat memberikan refrensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian serupa yang terfokus dalam kemampuan motorik halus anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, M. 2014. Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Elfiadi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. Ejournal.iain.hokseumawe.ac.id.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2(1), 27–36.
- Fitriyani. 2020. Studi Kasus Pendekatan Pembelajaran STEAM Sebagai Stimulasi Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. repository. upi.edu.
- Hadiyanti, Siti Maryam dan Rahman, Taopik. 2021. Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. PAUDIA. Vol. 10 No. 02.
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). A Start Up Guide Loose Parts : A Start-Up Guide. 1–27. www.fairydustteaching.com
- Hurlock, Elizabeth. 1978. Perkembangan Anak. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail, Kak Adang. 2012. Education Games. Yogyakarta: Pro-u Media.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with Nature: Supporting Preschoolers’ Creativity in Natural Outdoor Classrooms. International Journal of Early Childhood Environmental Education, 4(1), 70-95

- Masganti, Sit. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Mulya Sarana
- Maulidiyah, Eka Cahya, Ningrum, Mallevi Agustin dan Reza, Muhammad. 2019. *Permainan Anak Berbasis Kearifan Lokal*. Surabaya. University Press.
- Nurlaili. 2019. *Modul Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Medan.
- Permendikbud No.137. 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Sanan dan Yamin. 2013. *Panduan PAUD*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Santrock, JW. (2007). *Child Development, Perkembangan Anak* edisi ke 7. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Siantajani, Y. (2018). *Playing with loose parts*. Modul (tidak diterbitkan).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Macaran Jaya Cemerlang.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PEDAGOGIA
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.2003
- Wahyudin U & Agustin, M. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Zaeni, Ahmad. 2015. *Metode-metode Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal ThufuLA. Vol.2(1).

