

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE*
PART DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK
HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN
DI TK HIMAWARI TAHUN 2023**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

NAILA NUR DIANA SHUFA

NIM : 1903106018

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naila Nur Diana Shufa

NIM : 1903106018

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART* DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3- 4 TAHUN DI TK HIMAWARI TAHUN 2023

Secara keseluruhan adalah hasil peneliti/ karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 7 September 2023

Pembuat pernyataan,



Naila Nur Diana Shufa

NIM : 1903106018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jln. Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Kampus II Semarang

Telp.(026)7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : **Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Himawari Tahun 2023**

Penulis : Naila Nur Diana Shufa
NIM : 1903106018
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 25 September 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I.
NIDN: 2015128801

Sekretaris Sidang

Mustakimah, M.Pd.
NIDN: 2002037903

Penguji I.

Dr. Agus Sutiyono, M.Ag.
NIP: 197307102005011004

Penguji II.

Sofa Muthohar, M.Ag.
NIP: 197507052005011001

Drs. H. Muslim, M.Ag., M.Pd.
NIP: 19660305 200501 1 001

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 14 September 2023

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Himawari Tahun 2023**

Nama : Naila Nur Diana Shufa

NIM : 1903106018

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

Wassalamu 'alaikum Wr Wb.

Pembimbing



Drs. H. Muslam, M.Ag., M.Pd.

NIP: 19660305 200501 1 001

ABSTRAK

Judul : **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART* DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK HIMAWARI TAHUN 2023**

Penulis : Naila Nur Diana Shufa

NIM : 1903106018

Penggunaan media pembelajaran *loose part* perlu dikembangkan agar menjadi suatu media bahan ajar yang dapat digunakan oleh anak usia dini contohnya dapat digunakan sebagai permainan konstruktif dengan cara menggabungkan, menyusun, dan merangkai. Media *loose part* ini juga dapat mengembangkan berbagai aspek, salah satunya dalam mengembangkan aspek motorik halus. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *loose part* dapat memudahkan anak dalam mencapai perkembangan motorik halus.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *loose part* dalam pengembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di Tk Himawari. Jenis metode penelitian yang digunakan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *loose part* mampu mengembangkan motorik halus anak dengan cukup optimal. Karena media *loose part* merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan dan dapat berkreasi dengan sendirinya. Singkatnya dengan adanya pembelajaran *loose part* dapat meningkatkan motorik halus anak dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran *loose part* tersebut dapat membantu untuk merangsang otot-otot halus anak, mengkoordinasikan mata dan tangan agar dapat berkembang.

Kata Kunci: *Loose Part, Motorik Halus, Anak Usia Dini*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ' (alif)	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

Huruf Vokal

اَ = a

اِ = i

اُ = u

Bacaan Diftong:

اَ = an

اِ = in

اُ = un

اَوْ = au

اَيَّ = ai

اِيَّ = iy

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi'l'Alamiin*, Segala puji serta syukur penulis haturkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan beribu nikmat, rahmat, dan karunia serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Himawari Tahun 2023”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabatnya, *tabi'in* dan *tabi'atnya* hingga sampai kepada kita selaku umatnya semoga mendapatkan syafaat di hari akhir zaman kelak. Aamin Ya Rabbal Alamiin.

Selama skripsi ini disusun, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami. Penyusunan dan penulisan ini dapat terselesaikan tidak lepas dari berbagai dukungan, do'a, perjuangan, kesungguhan hati serta nasihat-nasihat dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. KH. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. H. Mursid, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang.
4. Dr. Sofa Muthahar, M.Ag., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang.
5. Drs. H. Muslam, M.Ag., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa sabar dalam memberikan pengarahan kritik, saran, solusi serta memberikan semangat hingga penulis percaya diri bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd., selaku Walidosen yang selalu memberikan motivasi serta saran-saran yang membangun dari semester awal hingga akhir.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen PIAUD mulai dari semester awal hingga semester akhir yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan takzim penulis kepada beliau yang telah banyak memberikan ilmu yang bermanfaat, pengalaman serta motivasi kepada penulis semasa kuliah.
8. Bapakku (Yasman Agung) dan Ibuku (Nur Kholisoh), Nenek, Kakek, dan saudara-sadaraku yang senantiasa mendukung baik moriil maupun materiil. Terimakasih atas segala kesabaran, dukungan dan doa yang tak terhenti selama ini. Kelulusan ini

adalah salah satu tanda bakti dan cinta penulis. Semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* selalu melimpahkan Kesehatan, kebahagiaan, serta melapangkan rezekinya. Amiin.

9. Kepala Sekolah TK Himawari Ibu Dra. Ariati. Seluruh jajaran dewan guru TK Himawari yang telah banyak membantu penulis dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
10. Qodri Ikhsanudin kekasih saya yang terus memberikan dukungan dengan tulus untuk menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.
11. Teman dekatku Ade Nur Kholifah yang senantiasa selalu kebersamai penulis, dari mulai satu kelas, KKN, PPL hingga bimbingan dengan dosen yang sama.
12. Sahabatku Alfina Irawati, Umi Layyinatush Sifah yang selalu memberi semangat dan mengajarkan bahwa apapun pasti bisa dihadapi selama tak gentar untuk terus belajar.
13. Teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 yang senantiasa mendukung dan berbagi ilmu dengan penulis.

Demikian skripsi ini dibuat. Penulis menyadari dan mengakui bahwasanya masih terdapat berbagai kekurangan di dalamnya. Baik dari segi penulisan, susunan kalimat dan sebagainya. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi yang saya susun agar dapat memberi manfaat bagi saya di masa yang akan datang.

Semarang, 23 Juli 2023

Naila Nur Diana Shufa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II : MEDIA PEMBELAJARAN <i>LOOSE PART</i> DAN	
PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Media Pembelajaran <i>Loose Part</i>	12
a. Pengertian <i>Loose Part</i>	12
b. Pentingnya <i>Loose Part</i>	14
c. Jenis-jenis Media <i>Loose Part</i>	16
d. Manfaat Media Pembelajaran <i>Loose Part</i>	18

e. Langkah-langkah Penggunaan <i>Loose Part</i>	20
2. Pengembangan Motorik Halus	23
a. Pengertian Motorik Halus	23
b. Fungsi Pengembangan Motorik Halus....	25
c. Jenis-jenis Pengembangan Motorik Halus	27
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus	27
e. Bentuk Aktifitas Motorik Halus Anak....	29
B. Kajian Pustaka Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	32

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Sumber Data	35
D. Fokus Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Uji Keabsahan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data	41

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	44
1. Data Umum Hasil Penelitian.....	44
a. Profil TK Himawari	44
b. Sejarah Singkat Berdirinya Himawari...	45

c.	Visi, Misi, dan Tujuan TK Himawari....	45
d.	Struktur Kelembagaan TK Himawari....	47
e.	Data Siswa KB (Kelompok Bermain) TK Himawari.....	47
f.	Sarana dan Prasarana.....	48
2.	Data Khusus Hasil Penelitian.....	50
a.	Penerapan Media Pembelajaran <i>Loose Part</i> dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Himawari.....	50
B.	Analisis Data	66
a.	Hasil Penerapan Media Pembelajaran <i>Loose Part</i> untuk Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Himawari.....	66
C.	Keterbatasan Penelitian	70

BAB V : PENUTUP

A.	Kesimpulan.....	72
B.	Saran	73
C.	Kata Penutup	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan	47
Tabel 2. Daftar Anak KB tahun 2013	47
Tabel 3. Daftar Sarana dan Prasarana	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 2. Guru memulai kegiatan.....	55
Gambar 3. Guru menjelaskan materi	58
Gambar 4. Kegiatan anak Snack Time	59
Gambar 5. Bahan dan Alat Media Loose Part	60
Gambar 6. Peneliti Bartanya mengenai proyek anak.....	62
Gambar 7. Kegiatan Anak Membuat Sayur.....	63
Gambar 8. Kegiatan Anak.....	65
Gambar 9. Evaluasi Hasil Kegiatan Pembelajaran	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini atau yang sering disebut PAUD merupakan titik awal untuk mempersiapkan diri anak kejenjang Pendidikan berikutnya. Saat ini negara Indonesia sudah mulai mengarungi Pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Karena tidak hanya Pendidikan formal tetapi PAUD juga diperlukan untuk membentuk karakter dan mengembangkan kecakapan hidup sesuai norma yang berlaku di masyarakat. Dikatakan sebagai pijakan awal harapannya nanti saat memasuki sekolah dasar anak sudah memiliki bekal yang cukup untuk menangkap materi yang lebih kompleks.

Anak usia dini merupakan tahapan kehidupan seseorang yang diciptakan Allah SWT dan memiliki struktur terbaik diantara makhluk Allah lainnya, struktur tersebut terdiri dari unsur mental (psikologis) dan fisik (fisiologis). Didalam struktur mental dan fisik, Allah memberikan seperangkat keterampilan dasar yang cenderung meningkat.

Pada dasarnya manusia memiliki potensi dalam setiap perkembangan dan pertumbuhan yang meliputi aspek-aspeknya. Anak-anak pasti memiliki potensi yang baik dalam aspek kognitif, fisik motoric, sosio-emosional, agama dan

moral, bahasa dan seni. Anak memiliki besarnya potensi dan keunikan tersendiri sebagai makhluk ciptaan tuhan, sejak lahir hingga akhir hayatnya.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki Pendidikan lebih lanjut.¹

Pola pikir anak usia dini tidak sama dengan pola pikir orang dewasa. Menurut Piaget (dalam Guslinda) anak usia dini sedang berada pada tahapan “praoperasional”.² Yang mana pada tahap ini proses perfikir anak terfokus pada pembelajaran symbol. Oleh karena itu, ini dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Untuk mencapai perkembangan Pendidikan pada anak usia dini diperlukan literasi media sebagai perantara penyebaran materi secara konkrit (nyata). Dengan demikian, tentu saja keberadaan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia, “20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional,”(8 juli 2003)

² Guslinda dan Rita Kurnia, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), 5.

lingkungan belajar untuk perkembangan anak usia dini sangat diperlukan.

Pendidikan Anak Usia Dini pada praktiknya hanya mengedepankan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Memang benar menggambar dan mewarnai termasuk dalam pengembangan sebagian kecil dari kreativitas anak usia dini. Tetapi kreativitas tidak hanya berkutat dengan warna. Anak-anak juga harus bisa melakukan untuk mengembangkan dan memperoleh keterampilan hidup atau keterampilan apapun, tidak hanya mencakup keterampilan motorik, tetapi juga meliputi efektif dan motivasi untuk pandai menghadapi berbagai masalah dalam hidup.

Kreativitas dirasa cukup dikembangkan melalui menggambar dan mewarnai, karena kreativitas hanyalah warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam mengambil keputusan dan lain sebagainya.

Lingkungan bermain anak benar-benar penuh dengan berbagi materi yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, khususnya mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik material alam maupun material buatan. Namun banyak Lembaga Pendidikan yang tidak menyadari akan hal tersebut.

Namun, mempersiapkan penggunaan lingkungan belajar seringkali sangat menguras waktu dan tenaga. Mengenai pengadaan media pembelajaran yang dirasa merepotkan tersebut, saat ini para pendidik PAUD di Indonesia sedang mencoba mengaplikasikan media pembelajaran yang aman, dapat dibawa, dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, disejajarkan, dirancang ulang dan disatukan Kembali dengan berbagai cara serta mudah didapatkan dilingkungan sekitar yaitu media pembelajaran *Loose Part*.

Media *Loose Part* merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, untuk cara memainkannya sesuai dengan keinginan anak (Syafi'I & Dianah, 2021). Media *Loose Part* menginspirasi kreativitas anak-anak karena mereka dapat memiliki kreativitas tanpa batas saat bermain dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia (2020) menyatakan bahwa media *loose part* dapat dijadikan sebagai alat untuk menggali aspek perkembangan anak, seperti dalam hal memecahkan masalah sederhana, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan fokus.

Bermain dengan bahan *loose part* memungkinkan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Bermain dengan bahan *loose part* dapat menjadi salah satu strategi untuk

meningkatkan berbagai keterampilan anak usia dini, khususnya keterampilan motorik halus.

Anak usia 3-4 tahun berkembang sangat pesat dalam perkembangan motoriknya. Anak usia 3-4 tahun tidak bisa duduk diam dalam waktu lama, sehingga kegiatan yang diberikan kepada anak usia tersebut lebih banyak pada kegiatan yang mengembangkan fisik/ motoriknya. Perkembangan motorik anak meliputi motorik kasar dan halus. Keterampilan motorik kasar meliputi gerakan seperti berdiri, berjalan, melompat, dan duduk. Sedangkan keterampilan motorik halus, disisi lain mencakup gerakan seperti memegang, merobek, dan menempel. Pada dasarnya keterampilan motorik ini dapat dikembangkan dalam kegiatan yang merangsang anak dengan gerakan kasar dan halus. Gerakan halus ditekankan pada koordinasi mata dan tangan, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari tangan.

Penelitian ini berfokus pada aktivitas motorik halus. Kegiatan motorik halus harus dikenalkan sejak anak memasuki usia sekolah. Dengan mengenalkan aktivitas motorik halus, anak perlu menguasai gerakan-gerakan yang akan dilakukannya nanti saat disekolah, seperti menulis, menggambar, memakai sepatu, dan membuka kancing baju. Perkembangan motorik halus pada anak berbeda-beda sehingga

membutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat tercapai secara optimal.

Gerakan motorik halus memiliki nilai yang cukup besar dalam perkembangan anak usia dini sehingga Gerakan motorik halus hanya mempengaruhi bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot kecil. Semakin cepat anak diberikan stimulasi dan latihan yang dapat merangsang pertumbuhan motorik dan perkembangan fisiknya, maka akan semakin baik pula hasilnya. Perkembangan motorik juga berperan penting dalam aspek perkembangan lainnya, dan anak yang terlatih secara fisik akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk berkembang dan melakukan berbagai kegiatan yang belum pernah dilakukan untuk menambah pengetahuannya.³

Fondasi yang kuat sejak dini menciptakan peluang untuk hasil yang positif, sedangkan fondasi yang lemah akan menciptakan peluang untuk pembaharuan, penalaran klinis, atau mediasi lain yang lebih mahal daripada memberikan perkembangan sejak dini. Sebagaimana Firman Allah dalam Q. S. Al-Baqarah ayat 164 yang berbunyi :

³ Yuliana Nurani Sujiono,,Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, PT Indeks, Jakarta, 2009, hal. 160

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ
الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ
السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ
كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ
وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupan bumi sesudah mati (kering)- nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”.

Sesuai hadits di atas, maka pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan perkembangan anak agar mereka memiliki kepribadian yang lebih baik dimasa depannya. Keterampilan motorik halus merupakan aspek perkembangan yang memiliki dampak signifikan terhadap prestasi akademik anak di Pendidikan dasar. Semua aktivitas dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Perkembangan motorik halus anak seringkali memiliki berbagai permasalahan yang mempengaruhi pencapaian motorik halus anak. Keterampilan motorik halus seorang anak

dapat dipengaruhi tidak hanya oleh faktor perangsang pasca kelahiran, tetapi juga oleh faktor prakelahiran.⁴

Menurut para ahli, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yaitu faktor genetik, malnutrisi, pola asuh, latar belakang budaya.

Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini sebaiknya menggunakan kegiatan bermain berbahan *loose part*. Anak usia dini harus mampu dan kreatif dimasa depannya nanti. Penelitian ini akan melihat bagaimana media pembelajaran *loose part* dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini.

Sebelumnya, ada beberapa penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *loose part* untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Beberapa yang sering disampaikan adalah menstimulasi kreativitas, sosial emosional, fisik motorik, dan juga perkembangan berhitung anak usia dini. Namun kebanyakan dari penelitian tersebut dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan disini bagaimana jika media *loose part* untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia 3-4 tahun?

Atas dasar permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik melakukan penelitian lebih dalam tentang penerapan

⁴ Alif Muarifah dan Nurkhasanah, Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak, Journal Of Early Childhood Care & Education 2

media pembelajaran *loose part* dalam mengembangkan motorik halus. Oleh karena itu, penelitian kali ini berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Himawari Tahun 2023”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan media *loose part* dalam pengembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di TK Himawari?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah salah satu acuan untuk menemukan jawaban terhadap rumusan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan rumusan masalah di atas untuk dapat memperoleh hasil yang baik maka diperlukan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, diantaranya adalah untuk mengetahui penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan motorik halus anak. Maka dari itu, sangat membutuhkan sebuah peningkatan untuk mengetahui bagaimana penerapan media *loose part* dalam pengembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di Tk Himawari.

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, ada 2 (dua) hal yang dapat dijadikan manfaat kepada beberapa pihak terkait :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan informasi baru tentang pengembangan keterampilan motorik halus, terutama menggunakan bahan *loose part* dalam kehidupan sehari-hari. Siapapun dapat menggunakan komponen *loose part* dari barang bekas yang nantinya menjadi kegiatan bermain yang sangat bermanfaat serta menjadi titik awal untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti, Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi ilmiah dan pengalaman langsung, serta sangat relevan dengan cara memilih permainan. Dan permainan yang tepat untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak sesuai dengan perkembangan yang diharapkan.
- b. Bagi Pendidik, Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media kreatif dan permainan untuk berkreasi terutama dalam penggunaan bahan *loose part* untuk pengembangan motorik halus.
- c. Bagi Peserta didik, Diharapkan dapat membantu mengoptimalkan imajinasi anak melalui penerapan media pembelajaran *loose part* serta membantu pengembangan motorik halusnya.

- d. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai inovasi. Bisa juga menjadikan *loose part* sebagai permainan yang kreatif dan menyenangkan dengan menggunakan materi-materi yang berhubungan dengan lingkungan dan menyebarkan informasi tentang media *loose part* kepada masyarakat. Sehingga masyarakat sekolah dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan menjadi sumber inspirasi.

BAB II
MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART*
DAN PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran *Loose Part*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Loose Part*

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Untuk menunjang keberhasilan dalam belajar mengajar dibutuhkan beberapa alat yaitu diantaranya adalah media. Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang disalurkan pendidik kepada peserta didik. Disamping pendidik menguasai materi pembelajaran, pendidik harus professional mengolah media agar bisa maksimal pada kegiatan belajar mengajar.⁵

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat menggugah pikiran, perasaan,

⁵ Mursid, Pengembangan Pembelajaran PAUD, (Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017), h. 39-40.

perhatian, minat, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.⁶

Media pembelajaran *loose part* merupakan alat dan bahan yang ada disekeliling kita. Menurut Gull dalam Nurjannah, teori *loose part* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971. Tujuan ini didasarkan pada keinginannya untuk memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menyampaikan ide dan kreativitas mereka menggunakan bahan yang dapat mereka modifikasi, manipulasi, dan dibuat kembali.⁷

Loose part adalah permainan yang menggunakan material yang dapat dipindahkan, diangkut, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan, dan disatukan Kembali dengan berbagai cara. Bahan-bahan tersebut merupakan bahan yang dapat digunakan sendiri atau dikombinasikan dengan bahan lain.

Menurut Simon Nicholas, *loose part* adalah benda-benda yang dapat dimainkan dan di manipulasi oleh anak-anak sedemikian rupa sehingga secara tidak sadar mereka menemukan sesuatu dari hasil permainannya. Semua itu

⁶ Muhammad Hasan, Media Pembelajaran, (Jakarta: Tahta Media Group, 2021)

⁷ Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part untuk meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," Jurnal AUDI 5, no. 1 (2020): 6, diakses pada 04 November, 2021

berlangsung dalam kerangka permainan yang tentunya dilakukan oleh anak-anak dalam suasana yang menyenangkan dan ceria.⁸

Menurut Azizah dalam Wahyuningrum, *loose part* merupakan bahan terbuka, yang merupakan salah satu mainan edukatif yang lebih dekat dengan anak, yang dapat digabungkan, dipisahkan, digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain.⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *loose part* adalah media pembelajaran atau alat maupun bahan ajar yang dapat mendukung tumbuh kembang anak dengan berbagai fasilitas yang terdapat dalam lingkungan yang dapat dipindahkan, diubah, ditransformasikan, dan digunakan dengan cara tertentu.

b. Pentingnya *Loose Part*

Bahan *loose part* mencakup berbagai benda yang ada disekitar anak dan sebenarnya mudah untuk ditemukan. Namun, ada banyak alasan mengapa menggunakan bahan *loose part* penting untuk perkembangan anak usia dini. Secara keseluruhan *loose*

⁸ Yuliati Siantajani, *Loose Parts*, (Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2020), h. 13.

⁹ Laila Qodari Gilang Wahyuningrum, dkk., *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi: Antalogi Esai Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), 154

part memberi kesempatan pada anak untuk lebih bereksplorasi dan berkreasi. Anggard dalam Caileigh Flannigan memaparkan bahwa *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang mereka miliki sendiri (*Loose Parts give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*).¹⁰

Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi segala yang ada dalam permainan tersebut, baik secara sosial dan emosional, mengembangkan imajinasi, dan keterampilan kognitif.¹¹ Itu berarti bahwa anak-anak bermain berdasarkan pengalaman mereka sendiri, sehingga mereka memiliki tujuan mengenai ide yang ingin mereka capai dari permainan yang mereka lakukan.

Maria Melita Rahardjo dengan tepat menjelaskan bahwa *loose part* menyediakan kesempatan yang luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan, baik yang alami maupun sintetis dan dapat didaur ulang untuk

¹⁰ Caileigh Flannigan dan Beverlie Dietze, “Children, Outdoor Play, and Loose Parts”, *Journal of Childhood Studies*, Vol. 42, 2017, h. 54

¹¹ Ade Holis, “Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 9, 2016, h. 26

memberi anak kesempatan menjelajahi dunia disekitar mereka (*Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*).¹²

c. Jenis-jenis Media *Loose Part*

Ada berbagai jenis media *loose part* di sekitar kita. Dalam memilih media *loose part* yang ramah untuk anak harus memperhatikan keamanan dan keselamatan anak. Karena banyak sekali jenis media *loose part*, beberapa diantaranya ada yang tahan lama dan juga ada yang hanya dapat digunakan sekali pakai.

Menurut Gunarsi Dwi Lestari & Sri Wahyuningsih, terdapat beberapa komponen *loose part* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini dengan tekstur dan bentuk yang berbeda. Adapun jenis bahan *loose part* yang dapat kita temukan :¹³

a) Berasal dari alam (biji, bunga, kayu, bambu)

Kita dapat menemukan bahan *loose part* dari alam yang terdapat disekeliling kita. Jenis *loose part* ini biasanya digunakan untuk mempelajari tema

¹² Maria Melita Rahardjo, “How To Use Loose Parts in STEAM”, Jurnal Pendidikan Usia Dini, h. 312

¹³ Prihatin, Loose Part Solusi Bermain Atraktif di PAUD, (Jakarta: INDOCAMP, 2021), 17

lingkungan, tema tanaman, dan yang terkait alam lainnya.

Media *loose part* yang berasal dari alam itu harus menarik sehingga membuat anak-anak tetap tertarik dengan apa yang kita tunjukkan dan anak juga mengetahui apa saja manfaat yang dapat kita petik dari alam.

- b) Plastik (botol bekas, sampah yang berasal dari bahan plastik)

Bahan plastik ini biasanya berasal dari bekas plastik kemasan makanan dan sudah menjadi sampah. Bahan jenis *loose part* dari plastik dapat menjadi menarik dengan kreativitas guru sehingga dapat dijadikan bahan mainan untuk anak.

Jenis plastik yang dapat digunakan sebagai bahan *loose part* misalnya tutup botol aqua, teh pucuk, sprit, fanta, dan bahan bekas minuman lainnya.

- c) Batu (kerikil, pasir, dan batu-batuan)

Bahan batu hampir sama dengan yang ditemukan di alam, namun jenis batu yang digunakan bisa berukuran besar ataupun kecil. Seperti pasir putih, bisa langsung digunakan atau diwarnai terlebih dahulu agar lebih menarik bagi anak-anak.

- d) Kertas (kertas origami, koran, kertas bekas kemasan)

Sobekan kertas, seperti majalah bekas dan kertas bekas merupakan hal biasa yang dapat kita temukan disekitar rumah. Namun bahan *loose part* semacam ini harus bisa diubah menjadi bentuk yang lebih menarik untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran

e) Kain (kain perca)

Kain perca yang dapat digunakan anak biasanya untuk membuat hiasan.

f) Logam

Material logam yang biasa digunakan adalah benda-benda yang sudah tidak asing lagi bagi kita, seperti kaleng susu dan kaleng roti ataupun kaleng minuman yang sudah tidak terpakai.

d. Manfaat Media Pembelajaran *Loose Part*

Sebagai media pembelajaran, *loose part* memiliki fungsi dan tujuan sebagai berikut¹⁴ :

- a) Media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif.

¹⁴ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), 11

- b) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dan relevan dengan pencapaian tujuan dan isi pembelajaran.
- c) Media pembelajaran tidak hanya untuk hiburan atau pelengkap.
- d) Fungsi utama media pembelajaran ini adalah untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar dan mendorong siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- e) Penggunaan media pembelajaran juga membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih baik.

Selain itu manfaat dari penggunaan media *loose part* (Damayanti, Rahmatunnisa, & Rahmawati 2020) meliputi :

- a. Menaikkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif.
 - b. Meningkatkan sikap yang kooperatif dan sosialisasi yang mendukung.
 - c. Anak-anak menjadi lebih aktif secara fisik
 - d. Membina kemampuan komunikasi dan negosiasi
- Ketika dilakuakn diruang terbuka.

Oleh karena itu, penggunaan media *loose part* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkoordinasikan pekerjaan antara mata, kaki dan

pikirannya secara bersamaan. Hal ini tentunya sangat bermanfaat bagi anak usia dini, dimana aspek perkembangan anak membutuhkan stimulasi yang sangat baik pada perkembangannya, khususnya pada aspek motorik halus anak, melalui media yang tepat.

Berdasarkan beberapa teori diatas, berbagai jenis *loose part* dan kemudahannya merupakan keuntungan dalam menarik minat siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran *loose part* dan beberapa arahan, perkembangan anak dapat terstimulasi secara optimal dengan cara yang benar-benar alami dan mudah.

e. Langkah-langkah Penggunaan *Loose Part*

Adapun Langkah-langkah yang dapat dilakukan saat penggunaan media *loose part* dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu :

1) Tahap perencanaan

Semua hal baik harus direncanakan terlebih dahulu agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Perencanaan adalah proses dimana pendidik dapat mempersiapkan materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan yang tertulis dalam RPPH untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini.

Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal di akhir pembelajaran. Selama fase

perencanaan ini, guru harus merancang suatu kegiatan yang menarik dengan menggunakan media *loose part* sehingga mudah dipahami oleh anak. Guru senantiasa merancang pembelajaran berpatokan pada kurikulum dan sesuai dengan tema yang sudah direncanakan.¹⁵

2) Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tindakan dari rencana yang disiapkan dengan cermat dan terperinci.

Adapun Langkah-langkah dalam melakukan kegiatan belajar menggunakan media *loose part* dapat dilakukan dengan tiga hal pokok yaitu :

1. Kegiatan awal (pembukaan)

Pembukaan adalah kegiatan yang bertujuan untuk menarik perhatian anak. Kegiatan pembukaan hendaknya dibuat semenarik mungkin agar anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Contohnya : berdoa, menyanyi, bertepuk tangan, dan yang lainnya. Guru juga

¹⁵ Ida Ayu Ketut Putri, Si Luh Nyoman, dan I Made Luwih, Belajar Sambil Bermain Di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part Di TK Shanti Kumara Denpasar Barat Kota Denpasar, Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Spesial, Desember 2021, h. 72

menyapa semua murid dan mengucapkan selamat pagi.¹⁶

2. Kegiatan inti

Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan RPPH yang dibuat. Kegiatan inti merupakan kegiatan puncak atau paling berkesan karena pembelajaran benar-benar terjadi dalam kegiatan inti.

Guru dapat melakukan kegiatan tersebut dengan menggunakan berbagai metode yang dapat diterapkan agar sistem pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar. Pada kegiatan inti bermain *loose part*, guru terlebih dahulu menunjukkan alat dan bahan yang akan dimainkan nanti. Guru juga menjelaskan benda-benda yang ada di dekat anak yang bisa mereka gunakan, atau menyebutkan benda-benda tersebut baik di ruang kelas maupun benda yang dapat ditemukan di rumah untuk belajar.

Kemudian, guru menunjukkan cara bermain *loose part* yang sudah disediakan guru di kelas dan mengajak anak-anak untuk mencobanya satu persatu.

¹⁶ Ida Ayu Ketut Putri, Si Luh Nyoman, dan I Made Luwih, Belajar Sambil Bermain Di Masa Pandemi Melalui Media Loose Part Di TK Shanti Kumara Denpasar Barat Kota Denpasar, h. 72

3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dapat diartikan sebagai kegiatan terakhir yang dilakukan seorang guru untuk menyimpulkan suatu kegiatan kelas atau pembelajaran. Penutup biasanya dilakukan untuk mengingat Kembali tentang apa yang telah dipelajari anak sebelumnya.¹⁷

2. Pengembangan Motorik Halus Anak

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik adalah setiap gerak yang memungkinkan seluruh tubuh untuk bergerak, dan perkembangan motorik dapat dicirikan sebagai perkembangan unsur-unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.¹⁸ Perkembangan motorik adalah gabungan gerak dan tingkah laku yang diartikan sebagai perubahan kematangan manusia (Masruroh & Khulusinniyah, 2019). Seperti yang dijelaskan Q.S. Al-Alaq ayat 4-5 yang berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

¹⁷ Rahman, Habibu, dkk, Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi), (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), h. 247

¹⁸ Ni Luh Ami Yestiari, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus, E-Journal Pg-Paud: Universitas Pendidikan Ganesha 2, no. 1, (2015), h. 2.

“Yang Mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

“Dalam tafsir Al Wajiz (Syaikh Prof. Dr. Wahbah az-Zuhaili, pakar fiqh dan tafsir negeri Suriah) bahwa Allah adalah dzat Dzat yang mengajarkan manusia menulis dengan pena, dan itu adalah kenikmatan yang agung dari Allah SWT. Allah mengajarkan manusia dengan pena yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya.”

Menurut Hurlock (dalam Noorlaila210) keterampilan motorik memungkinkan anak untuk menghibur dirinya sendiri dan mengembangkan perasaan gembira. Setiap anak memiliki perkembangan yang unik dan dapat menyesuaikan diri dengan alam dan lingkungan sekolah pada tahapan perkembangan usianya.¹⁹

Menurut Sujiono.dkk (2008:1.13), keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang dilakukan hanya oleh otot-otot kecil seperti kemampuan menggunakan jari-jari tangan untuk memutar, memotong, meronce,

¹⁹ Rifka R. Sidabutar, dan Hasnah Siahaan, Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Media Daun Dalam Kegiatan Pembelajaran, *Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no 1, Juni (2019), h. 41

menggunting, menempel, menabur dan gerakan pergelangan yang tepat.²⁰

Mengembangkan keterampilan motorik halus adalah kemampuan hebat untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh dengan melibatkan otot dan saraf kecil. Otot dan saraf ini memungkinkan anak untuk melakukan keterampilan motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain sebagainya (Suyadi, 2010). Dengan gerakan-gerakan tersebut akan bermanfaat nantinya pada saat anak sudah mulai belajar menggunakan pensil.

b. Fungsi Pengembangan Motorik Halus

Menurut Mudjito, berikut adalah beberapa alasan mengenai fungsi perkembangan motorik halus diantaranya:

1. Melalui keterampilan motorik halus membuat anak senang dengan bisa bermain boneka, melempar dan menangkap bola dan memainkan alat-alat lainnya.
2. Keterampilan motorik halus memungkinkan anak untuk beranjak dari keadaan helpness (tidak berbahaya) ke kondisi yang independence (bebas, tidak

²⁰ Sri Handayani, Sumarno², dan Yusak Suharno³, Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di TK Pembina Kabupaten Rembang, Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan 5, no. 1, (2018), h. 42.

bergantung) dalam beberapa bulan pertama kehidupan. Anak-anak dapat berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dan melakukannya sendiri. Keadaan ini dapat mendukung perkembangan rasa percaya dirinya.

3. Melalui keterampilan motorik, anak-anak saling memahami dilingkungkannya. Bahkan anak prasekolah (Taman Kanak-kanak) atau ke usia sekolah dasar sudah dapat dilatih menggambar, baris-berbaris, melukis, dan persiapan menulis.

Santrock (2007) mengemukakan bahwa fungsi motorik halus adalah sebagai berikut : keterampilan untuk menolong diri sendiri, keterampilan membantu sosial, keterampilan bermain, dan keterampilan sekolah.²¹

Perkembangan motorik halus pada anak usia dini lebih menekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal yang terkait dengan kegiatan meletakkan dan memegang suatu objek yang memerlukan koordinasi mata dan tangan. Oleh karena itu, Gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik sehingga dapat berguna untuk perkembangan selanjutnya (Astini, Nurhasanah, & Suarta, 2017).

²¹ Ester Steffi Cllaudia, Ajeng Ayu Wdiastuti, dan Mozes Kurniawan, Origami Game for Improving fine motorik Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 2, (2018), h. 143.

c. Jenis-jenis Pengembangan Motorik Halus

Sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dijabarkan tentang standar tentang tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 3-4 tahun sebagai berikut:

1. Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember).
2. Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian)
3. Meronce benda yang cukup besar
4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus nya

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus Anak

Menurut Rumini dan Sundari, adapula faktor-faktor yang mempengaruhi dukungan atau penghambatan kemampuan motorik halus, antara lain:²²

1. Faktor Genetik, Individu memiliki beberapa faktor keturunan yang dapat mempengaruhi perkembangan motoriknya seperti, otot yang kuat, saraf baik dan kecerdasan sehingga perkembangan motoriknya baik dan cepat.

²² Priska Putri Cahyaninda, “Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Di Paud Nabilah Bandar Lampung”, (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021), h. 48-51.

2. Faktor Kesehatan pada periode Prnatal, jika janin dalam kandungan sehat dan tidak mengalami keracunan, tidak kurang gizi atau kekurangan vitamin dapat meningkatkan perkembangan motorik anak.
3. Faktor kesulitan dalam melahirkan, misalnya proses persalinan yang menggunakan alat vacum dan forceps, yang dapat merusak otak bayi atau menunda perkembangan motorik bayi.
4. Kesehatan dan Gizi, menjaga Kesehatan dan gizi melalui pola hidup sehat dengan memperhatikan asupan protein, lemak, zat besi dan lain-lain.
5. Perlindungan, perlindungan yang berlebihan sehingga anak tidak sempat bergerak. Anak selalu digendong dan tidak diperbolehkan menaiki tangga sehingga menghambat perkembangan motorik anak.
6. Abnormal, orang yang menderita cacat baik fisik maupun psikis, sosial biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.
7. Prematur, kelahiran sebelum masanya disebut kelahiran premature. Ini terjadi pada banyak Wanita hamil. Biasanya, perkembangan motorik anak melambat jika tidak ditindak lanjuti.
8. Rangsangan, adanya rangsangan dapat melatih keterampilan motorik bayi melalui berbagai jenis

sentuhan lembut, distimulasi dengan bimbingan untuk menggerakkan semua bagian dan meningkatkan perkembangan keterampilan motorik bayi.

Kartini Kartono mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak sebagai berikut:

- 1) Faktor Hereditas (bawaan sejak lahir)
- 2) Faktor lingkungan yang mendorong atau merusak pematangan fungsi organ dan psikis.
- 3) Kegiatan motivasi diri, kemampuan mengendalikan emosi dan kemandirian.²³

e. Bentuk Aktifitas Motorik Halus Anak

Bentuk-bentuk aktifitas motorik halus yang dimaksud pada anak usia dini meliputi :

a. Menggunting

Kegiatan menggunting tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat melatih keterampilan motorik halus anak. Mulai dari menggunting garis lurus hingga bentuk geometris, kegiatan menggunting ini

²³ Priska Putri Cahyaninda, Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Di Paud Nabilah Bandar Lampung, h. 48-51.

bertujuan untuk melatih koordinasi tangan dan mata dalam persiapan untuk menulis.

b. Melipat

Melipat adalah kegiatan keterampilan tangan untuk menciptakan bentuk tertentu tanpa menggunakan lem atau perekat.

Keterampilan ini membutuhkan koordinasi tangan, ketelitian, dan keteraturan serta kreativitas. Kegiatan melipat ini bisa disajikan sesuai minat anak. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki banyak manfaat, diantaranya dapat mendorong kreativitas dan keterampilan motorik halus anak.

c. Menulis

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan symbol grafis yang menggambarkan Bahasa yang dapat dipahami seseorang. Pada prinsipnya belajar menulis dimungkinkan asalkan dilakukan dalam kerangka kaidah perkembangan motorik anak.²⁴

B. Kajian Pustaka

Dalam penulisan proposal skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang

²⁴ Ibid, h. 145

sudah ada. Salin itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan sebelumnya untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

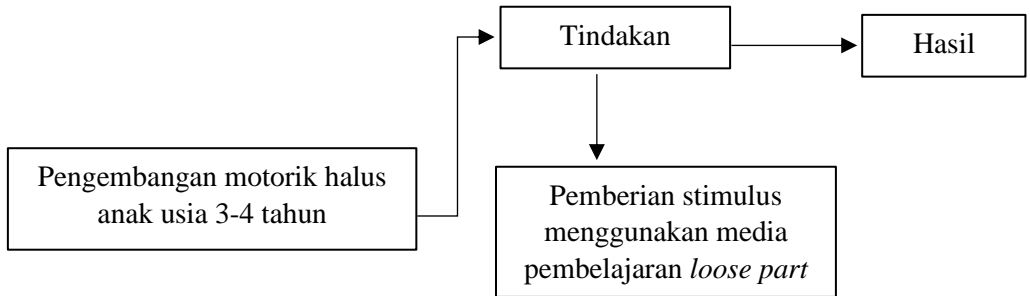
1. Penelitian yang dilakukan oleh Adhelia Imel Divanti mahasiswa institute agama islam negeri kodus, fakultas tarbiyah, program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini tahun 2022, dengan judul “*Implementasi Pengembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus Th Pelajaran 2021-2022*”. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk yang *pertama*, mengetahui implementasi pengembangan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun melalui penggunaan media pembelajaran *loose part*. *Kedua*, mengetahui hambatan dan solusi dalam penggunaan media pembelajaran *loose part* pada pengembangan kemampuan berhitung anak usia 3-4 tahun. Dengan hasil penelitian yaitu pengembangan kemampuan berhitung melalui penggunaan media pembelajaran *loose part* pada anak usia 3-4 tahun dikelas B PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indi Alfina Hamdan mahasiswi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Ilmu al-qur’an (IIQ) Jakarta tahun 2022, dengan judul “*Penggunaan Media Loose Part dalam*

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cikal Cendekia Islamic Fullday School Cileungsi-kab. Bogor". Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan motorik halus anak. Hasil penelitian ini adalah proses permainan tersebut memunculkan suatu kreativitas dengan membuat suatu kegiatan berdasarkan keinginan anak.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran utama bagi Pendidikan anak usia dini agar dalam penyampaian materi dapat tersampaikan dengan konkret, nyata, dan jelas. Selain itu dengan adanya media pembelajaran anak-anak menjadi bersemangat untuk menggali suatu hal karena mereka merasa dilibatkan. Salah satu media pembelajaran yang menawarkan beragam kemudahannya dan ramah lingkungan adalah media pembelajaran *loose part*. Maka dari itu untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan, pemberian stimulasi dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran termasuk stimulasi perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memakai pendekatan penelitian kualitatif yang sistem penelitiannya berorientasi ke alamiah yang bersifat natural. Penelitian ini harus dilakukan melalui pengamatan langsung dilapangan. Menggunakan Pendekatan kualitatif karena qualitative research merupakan penelitian dengan pemikiran yang dilakukan secara ilmiah melalui pencarian kebenaran serta bertujuan untuk menggali suatu peristiwa, menggambarkan, menjelaskan lalu memperkirakan sebuah peristiwa pada atau kejadian tertentu.

Selain itu penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui kondisi obyek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci, menggunakan teknik pengumpulan data yaitu gabungan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan hasil penelitian yang bersifat pemahaman makna dan keunikan, mengkonstruksi fenomena, serta menemukan hipotesis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Deskriptif. Penelitian Deskriptif merupakan jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti.

Jadi berkaitan dengan hal di atas Penelitian langsung dilakukan di lapangan untuk mencari data yang diinginkan dan data tersebut diolah dengan cara menampilkan data secara deskriptif sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Himawari Tahun 2023”. Penelitian ini dilakukan untuk proses pengambilan data pada kegiatan di sekolah tersebut. Peneliti memilih lokasi tersebut karena tempatnya strategis dan saat ini sudah ada penerapan dalam system pembelajaran menggunakan media loose part.

2. Waktu Penelitian

Efektifitas waktu dan keterjangkauan tempat yang peneliti lakukan secara offline atau tatap muka secara langsung. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023.

C. Sumber Data

Data adalah keterangan sesuatu dalam bentuk angka atau kalimat uraian. Data dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau persoalan pada umumnya dikaitkan dengan waktu dan tempat. Maka dari itu, agar penelitiannya mendapatkan hasil yang berkualitas, data peneliti yang dikumpulkan harus lengkap. Untuk mendapatkan data yang

diperlukan, baik data pribadi maupun data tentang lingkungan diperlukan sumber data yang dapat dipercaya.

Sumber data yang dapat dipercaya adalah pihak-pihak yang dapat memberikan keterangan data yang diperlukan. Sumber data yang dapat peneliti gunakan ada dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer merupakan data yang didapatkan melalui wawancara dan observasi yang dilakukan secara langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, guru kelas, dan siswa KB usia 3-4 tahun di TK Himawari.
2. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung melainkan dari hasil penelitian terdahulu. Dapat juga dikatakan bahwa yang dimaksud penelitian terdahulu ialah berupa dokumen-dokumen serta data-data dari kepustakaan baik berupa jurnal, majalah, buku dan sebagainya. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa, data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada orang lain. Dalam data sekunder, peneliti memenuhi kebutuhannya melalui jurnal, skripsi, dan buku.

D. Fokus Penelitian

Supaya penelitian ini tidak melebar, maka penelitian kali ini difokuskan pada Penerapan Media Pembelajaran *Loose*

Part dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di TK Himawari Tahun 2023.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam proses penelitian, maka peneliti menetapkan beberapa Langkah prosedur pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek dengan panca indra secara langsung atau tidak langsung. Observasi bertujuan untuk mendapat data secara langsung dari sumber yang ada.

Menurut Suharsimi Arikunto, observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang harus dilakukan dengan upaya pengamatan secara langsung ke tempat atau lapangan penelitian. Sementara itu, menurut Hadi dan Nurkencana, observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung dan melakukan pencatatan terhadap lokasi yang diamati atau lapangan penelitian.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran

loose part dapat membantu pengembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di Tk Himawari dengan menggunakan media pembelajaran *loose part* yang meliputi:

- a) Pelaksanaan Pembelajaran
- b) Respon anak terhadap kegiatan dan media pembelajaran
- c) Perkembangan Anak

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber terkait data yang akan digali.

Menurut Meleong, wawancara adalah terjadinya suatu pembicaraan antara narasumber dengan pewawancara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh keterangan, pendirian, pendapat secara lisan dari seseorang dengan berbicara langsung dengan orang tersebut.

Narasumber pada penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru kelas. Pertanyaan yang diajukan mengenai media pembelajaran *loose part* dan perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

Jenis penelitian yang digunakan adalah wawancara narasumber terstruktur, yaitu wawancara yang sudah terencana yang berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan rangkuman peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi yang ditampilkan dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Jadi dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan mencatat peristiwa atau kejadian yang terjadi terkait dengan penelitian.

Data yang dikumpulkan mengenai teknik tersebut berupa kata-kata, tindakan dan dokumen tertulis lainnya, dicatat dengan menggunakan catatan-catatan yang telah disiapkan. Data yang diperoleh melalui dokumentasi adalah data yang diambil di Tk Himawari yang berupa foto kegiatan anak, dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan rekap hasil belajar terkait perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

F. Uji Keabsahan Data

1. Perpanjangan Observasi

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/ kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab,

semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

2. Triangulasi

Teknik triangulasi dalam pengujian keabsahan data, berarti mengecek data dari beragam sumber, cara, dan waktu. Triangulasi juga dapat diartikan sebagai Teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sumber atau hal lain sebagai pembanding. Terdapat tiga Teknik triangulasi, yaitu sebagai berikut:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk memeriksa keabsahan data (kredibilitas) dengan cara mengoreksi data yang didapatkan dari beragam sumber. Pada penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan mengumpulkan beragam informasi atau data dari kepala sekolah, dan guru kelas sebagai perbandingan untuk dikategorikan dan dianalisis sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik dilakukan untuk memeriksa keabsahan data (kredibilitas) dengan cara mengoreksi data dengan teknik yang berbeda melalui sumber yang sama. Pada penelitian kali ini triangulasi Teknik dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau

data yang terkumpul dari hasil wawancara, hasil observasi langsung serta dokumentasi untuk memastikan kebenaran sebuah data.

c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan untuk memeriksa keabsahan data (kredibilitas) dengan cara mengoreksi menggunakan berbagai teknik seperti observasi, wawancara, atau yang lain dalam waktu dan keadaan yang berbeda. Karena bisa jadi dalam situasi atau keadaan yang berbeda dapat diperoleh data yang berbeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses uraian dasar mengenai hasil pengumpulan data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian. Data-data yang telah dikumpulkan dianalisis melalui kualitatif deskriptif. Metode analisis yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta dan karakteristik bidang-bidang tertentu secara factual dan cermat dengan menggambarkan keadaan atau status fenomena.

Analisis data ini melalui proses pengumpulan dan penyusunan data secara terstruktur yang telah didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk

dikategorikan dan dipilih mana yang harus dipelajari, serta memberikan kesimpulan untuk memudahkan pemahaman baik diri sendiri maupun orang lain.

Aktivitas dalam analisis data, yaitu pengumpulan data berupa data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

1) Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi offline atau secara langsung, melakukan kegiatan dengan membawa media *loose part* serta dokumentasi, dan diakhiri dengan wawancara.

2) Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak dan perlu diambil secara teliti serta yang mendukung dalam penelitian tersebut. Pada tahap ini reduksi data akan mengambil bagian yang paling relevan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih, dan memilah hal-hal yang penting, dicari dan polanya.

3) Data Display (Penyajian Data)

Menurut Miles dan Huberman, penyajian data adalah kumpulan berbagai informasi yang tersusun untuk memberikan adanya sebuah kesimpulan pada penelitian tersebut. Peneliti juga akan memberikan sebuah kemungkinan penarikan kesimpulan pada saat

mendapatkan berbagai macam informasi maupun data lainnya.

- 4) Penarikan Kesimpulan (conclusion drawing/ verification)
Kesimpulan yang diambil seharusnya dapat menjawab rumusan masalah penelitian ini yang telah dirumuskan di awal. Pada tahap ini, selain menjawab rumusan masalah penelitian, diungkapkan juga dengan temuan baru yang belum pernah ada/ diteliti. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran dari suatu objek yang diteliti dan dianalisis secara empiris, dan perlu diteliti lebih lanjut atas kebenarannya.

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum Hasil Penelitian

a. Profil TK Himawari

Nama Lembaga	: TK Himawari
Tahun Berdiri	: 2013
Alamat	: Jl. Perum BPI blok I No.14B Rt 8 Rw 9
Kelurahan	: Purwoyoso
Kecamatan	: Ngaliyan
Kota	: Semarang
Provinsi	: Jawa Tengah
Kode Pos	: 50184
Izin Pendirian	:SK Pendirian 420/8912.8/2014 No. Telp. 085101726622
Nama Kepala Sekolah	: Dra. Ariati
NPSN	: 69919426
Status Sekolah	: Swasta

b. Sejarah Singkat Berdirinya TK Himawari

Pada awalnya, sebelum adanya KB dan TK di Himawari hanyalah sebuah TPA. Seiring berjalannya waktu dan TPA sudah berjalan, ibu Ariati Selaku pemilik TPA mendapatkan usulan dari para orang tua yang anaknya berada di TPA tersebut, untuk mendirikan KB (kelompok bermain) dan TK bagi anak yang sudah memasuki usia sekolah, sehingga anak-anak yang berada di TPA tersebut masih bisa tertampung dan bersekolah di Himawari.

TPA berdiri sejak tahun 2010, kemudian berdirinya KB dan TK pada tahun 2011 yang pengajuan izin operasionalnya pada tahun 2012 ke dinas Pendidikan Kota kemudian munculnya izin tersebut pada tahun 2013 awal.

c. Visi, Misi, dan Tujuan TK Himawari

Visi

“Membangun anak bangsa yang berkarakter dan mampu berekspresi, bereksplorasi, mandiri, kreatif dan cinta alam sekitar dilandasi dengan akhlak mulia.”

Misi

1. Berupaya mengembangkan kepribadian anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal menjadi manusia yang berkualitas lahir dan batin.
2. Mewujudkan keingintahuan anak agar mampu berekspresi dan bereksplorasi.

3. Mewujudkan kepedulian anak terhadap lingkungan cinta alam sekitarnya.
4. Membimbing dengan pendekatan Asah, Asih, dan Asuh agar menjadi anak kreatif, mandiri dan berakhlak mulia.
5. Berupaya mengembangkan kemampuan anak sesuai dengan perkembangan zaman.

Tujuan

1. Membantu anak didik untuk mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, psikomotor, kemandirian dan siap memasuki pendidikan dasar.
2. Berupaya mewujudkan keingintahuan anak dalam proses belajar agar mampu mengekspresikan minatnya dengan cara bereksplorasi.
3. Memotivasi anak untuk mengenal dan mencintai alam dan lingkungan sekitarnya.
4. Mendukung program pengasuhan anak usia 1-6 tahun.
5. Berupaya mewujudkan anak yang kreatif, mandiri dan berakhlak mulia melalui pembiasaan dan kegiatan di kelas.
6. Mempersiapkan anak didik yang lahir di era industrialisasi, revolusi dan teknologi agar memiliki pemahaman dan penguasaan lebih dalam hidup di era digital.

d. Struktur Kelembagaan TK Himawari

Daftar tenaga pendidik dan kependidikan TK Himawari sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan

NO	NAMA	JABATAN
1	Dra. Ariati	Kepala Sekolah
2	Mea Pradnawati, S.Kel	Tenaga Administrasi
3	Lisa Rizki Mudawamah, S.H, S.Pd	Guru kelas KB (Kelompok Bermain)
4	Nahdhia Nila Dahlia, S.Pd	Guru Kelas TK A
5	Achirta Uji Dewanti, S.Pd, M.M	Guru Kelas TK B

e. Data Siswa KB (Kelompok Bermain) TK Himawari

Tabel 2. Daftar Anak KB tahun 2013

NO	NAMA LENGKAP	USIA
1	Maryam Putri Elshabana	2,9 tahun
2	Kalundra Sultan Abhiseva Alhajj	3 tahun
3	Kanezka Kian Aditya	3,2 tahun
4	Sakha Arraya Ridhaffa	3,5 tahun

5	Muhammad Rafif Khaelani	3,5 tahun
6	Herriz Zhafran Syah	3,5 tahun
7	Muhammad Salman Amrillah	3,6 tahun
8	Wangi Nurihsana Khadija	3,6 tahun
9	Gathan Rafisqi Wibowo	3,7 tahun
10	Faqih Ibrahim Aljawwad	3,7 tahun
11	Daehany Kanaya Aulia Dyvero	3,9 tahun
12	Hasan	3,9 tahun
13	Muhammad Danial Alfarizqi As-Sajjad	3,2 tahun

f. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana TK Himawari dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Daftar Sarana dan Prasarana

NO	URAIAN	KONDISI
1	Tanah	Baik
2	Ruang Kelas	Baik
3	Ruang Kantor	Baik
4	Kamar Mandi	Baik
5	Gudang Penyimpanan	Baik
6	Papan Struktur Organisasi	Perlu Diperbarui
7	Papan Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan	Baik

8	Papan Visi dan Misi	Baik
9	APE Luar	
	Perosotan	Baik
	Ayunan Putar	Baik
	Jungkat-jungkit	Baik
	Jaring-jaring	Baik
10	APE Dalam	
	Angklung	Baik
	Piano	Baik
	Puzzle	Baik
	Lego	Baik
	Balok	Baik
	Bola Warna	Baik
12	Buku Cerita	Baik
13	Papan Tulis	Baik
14	Rak Sepatu	Baik
15	Loker tas	Baik
16	Loker Mainan	Baik
17	Aneka <i>Loose Part</i>	Baik

2. Data Khusus Hasil Penelitian

a. Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 tahun di TK Himawari

Dari hasil penelitian, diperoleh data mengenai kegiatan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran *loose part* yang di mulai pada pukul 08.00 WIB yang diawali dengan penerapan *exercise* berupa game dan senam (untuk mengembangkan fisik motorik anak) di halaman sekolah, membaca asma'ul husna (dihari jum'at) dan berdo'a.²⁵ Lalu dilanjutkan masuk kelas masing-masing untuk melakukan kegiatan belajar hingga waktu akhir yang ditentukan pada pukul 10.30 WIB. Pembelajaran di TK Himawari dilaksanakan selama 5 hari dalam seminggu yaitu pada hari Senin-Jum'at.

Sebagaimana wawancara yang sudah peneliti lakukan dengan kepala sekolah TK Himawari yaitu Ibu Dra. Ariati yang menjelaskan alasan mengapa di TK Himawari menggunakan media *loose part* sebagai media pembelajaran dan penerapan apa yang dilakukan,

“Pada awal mulanya Tk Himawari menggunakan sentra sebagai media pembelajaran, setelah saya melakukan pelatihan dan mendapatkan ilmu baru tentang *loose part* saya mengetahui jika media *loose*

²⁵ CLO-02.18-19

part itu baik untuk anak. Lalu saya mencoba mengajak ibu guru yang ada di Tk Himawari kesekolah percontohan untuk melakukan stadi banding dan melihat bagaimana media *loose part* itu diterapkan, bagaimana hasilnya, dan bagaimana asesmennya secara keseluruhan sehingga pada akhirnya kami memilih media *loose part* sebagai media pembelajaran. Lalu penerapan yang dapat kami lakukan itu adalah media *loose part* pada dasarnya adalah media yang tidak berbentuk (hanya media main yang dapat disatukan dan dilepas kembali sesuai dengan keinginan anak), sehingga dalam diri anak itu akan muncul kreatifitasnya lebih tinggi dibanding dengan metode yang lain. Sehingga dalam penerapannya ini kami hanya memfasilitasi media/bahan yang diperlukan seperti kardus, biji-bijian, botol-botol plastik yang sudah tidak terpakai dan anak sendiri yang menentukan ingin bermain/ membuat sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkan”²⁶.

Pembelajaran di TK Himawari menggunakan kurikulum Merdeka dalam pembelajaran.²⁷ Kurikulum Merdeka belajar ini sudah diterapkan sejak tahun 2022, yang dimana pada proses pembelajarannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Oleh karena itu, sekolah menerapkan *loose part* sebagai media pembelajarannya, sehingga anak tidak terfokuskan pada materi-materi saja tetapi juga pada minat serta kreativitas anak.

²⁶ THW-04.16

²⁷ CLO-01.30-31

Alasan dalam sebuah pembelajaran guru lebih memilih menggunakan media *loose part* yaitu karena bahannya yang mudah dicari seperti barang-barang bekas diantaranya kardus, botol minuman, daun, serta bahan yang ada disekitar yang dapat digunakan sebagai bahan untuk bermain anak. Jadi bukan hanya barang-barang dari pabrikan saja tetapi bahan dari alam juga dapat digunakan sebagai alat untuk bermain sehingga anak akan lebih kreatif dengan bahan-bahan yang sudah ada.²⁸

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Lisa Rizki Mudawamah selaku guru kelas KB TK Himawari menjelaskan mengenai penerapan yang dilakukan dalam menggunakan media *loose part* untuk pembelajaran.

“Penerapan yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya ketika anak membawa snack seperti susu kotak yang terbuat dari kardus itu nantinya tidak akan langsung dibuang melainkan dapat kita jadikan sebagai bahan permainan juga, sehingga dapat melatih anak juga dalam memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya. Karena pada awal mulanya sebelum anak-anak masuk di sini (Himawari) orang tua sudah diberikan penjelasan jika pembelajaran di Himawari ini menggunakan media *loose part*. Jadi jika anak membawa kardus/ botol-botol bekas itu diperbolehkan.”²⁹

²⁸ CLO-02.37-43

²⁹ THW-01.24

Berdasarkan hasil dari observasi, seperti yang di sampaikan oleh Ibu Lisa anak-anak di TK Himawari ketika membawa bekal makan biasanya lebih banyaknya membawa minuman susu yang wadahnya dari kardus sehingga wadah tersebut dapat digunakan kembali untuk bermain.³⁰

Pelaksanaan penggunaan media *Loose Part* ini di bimbing oleh guru kelas KB yaitu Ibu Lisa, dimana sebelum kegiatan pembelajaran dimulai beliau sudah menyiapkan bahan/alat permainan yang akan digunakan sebagai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung Ibu Lisa menjelaskan terlebih dahulu kepada anak-anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose part* yang telah disiapkan. Ibu Lisa Menyiapkan nampan yang berisi alat permainan yang terdapat media *loose part* diselingi dengan media pabrikan lainnya, dengan berbagai macam bentuk untuk dijadikan kegiatan bermain didalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lisa tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran di Tk Himawari menggunakan media *loose part*.

“Pelaksanaannya dapat menggunakan metode permainan seperti puzzle, balok-balok bangunan,

³⁰ CLO-02.30-31

mewarnai, tetapi anak-anak di TK Himawari lebih seringnya membuat coretan-coretan dari pensil atau krayon, bisa juga dengan cat, atau menggunakan jari-jarinya (finger painting) selain itu juga menggantung kertas, daun yang sudah disediakan oleh ibu guru dan ada juga pasir kinetik, selain itu juga guru memberikan motifasi dan memberikan kalimat pemantik contohnya (hari ini kamu mau membuat apa?, bahan apa saja yang kamu butuhkan?, bagaimana cara membuatnya?, guru juga memberikan pengertian bagaimana memegang pisau/guntingnya, selain itu juga memberikan penguatan bahwa pastikan kamu memegang pisaunya hati-hati tidak melukai temanmu.”³¹

Tentunya sebelum pembelajaran berlangsung Ibu Lisa sudah mempertimbangkan apa saja yang dibutuhkan anak dan memberikan pengertian kepada anak agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, selanjutnya guru mengkoordinasikan anak-anak untuk duduk dengan posisi melingkar dan mempersiapkan alat/ bahan permainan yang akan digunakan untuk dibagikan kepada masing-masing anak dalam kegiatan bermain *loose part* di kelas KB. Bahan yang digunakan tidak hanya satu macam, melainkan ada berbagai macam bahan *loose part* yang digunakan sehingga tidak membatasi kreatifitas anak dalam membuat suatu proyek.

³¹ THW-01.68

Berikut ini Langkah-langkah pembelajaran kelas KB di TK Himawari antara lain:

1. Pertama yang dilakukan sebelum memulai kegiatan loose part yaitu pembukaan seperti salam menyapa, berdoa, bernyanyi dilanjutkan absen kehadiran.



Gambar 2. Guru memulai kegiatan

2. Kedua, Guru berdiskusi mengenai nama hari, tanggal, bulan dan tahun yang dilakukan dengan menuliskan di papan tulis sehingga anak-anak dapat menebak sesuai apa yang ditanyakan oleh guru serta dapat membantu daya ingat anak,³² bahkan anak diberi kesempatan untuk menuliskan huruf dan angka di papan tulis serta mencoba untuk menghitung angka menggunakan jari-

³² CLO-02.24-26

jari tangannya untuk melatih motorik halus nya. Guru juga berdiskusi dengan anak-anak mengenai permainan apa yang sudah di lakukan hari kemarin sehingga dapat melatih daya ingat anak. Selanjut nya guru memberi pengertian tentang tema apa yang akan di pelajari hari ini dan menjelaskan sub tema “Ciptaan Tuhan” dengan memberikan beberapa materi kepada anak-anak seperti, menyebutkan apa saja ciptaan tuhan, menghargai ciptaan tuhan, dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyebutkan apa saja yang mereka ketahui tentang ciptaan tuhan. Selain itu ibu guru juga memberi penjelasan tentang perbedaan ciptaan tuhan dan ciptaan manusia dengan menuliskan di papan tulis.

Berdasarkan observasi, sangat menarik ketika guru menjelaskan tentang materi dan anak-anak mendengarkan serta menebak-nebak apa yang di tanyakan oleh ibu guru. Lucunya ketika ibu guru memberikan kesempatan anak-anak untuk menjawab pertanyaan, anak-anak menceritakan tentang dirinya, contohnya ketika anak-anak ditanyai tentang apa yang termasuk ciptaan tuhan anak-anak menjawab “Ular” dan melanjutkan jika mereka pernah melihat ular mati, selain itu juga saat ibu guru bertanya yang bukan

termasuk dari ciptaan tuhan dan anak-anak menjawab “mobil” dan melanjutkan nya bercerita mengenai jumlah mobil mereka dirumah, mobil ayahnya akan diganti dengan yang baru dan masih banyak lagi.





Gambar 3. Guru menjelaskan materi

Setelah guru menjelaskan materi hari ini, ada waktunya untuk snack time atau istirahat, dimana sebelum itu anak-anak di intruksikan untuk berdoa sebelum makan terlebih dahulu dan mencuci tangan sebelum mengambil snack yang dibawa dari rumah. Setelah snack time selesaipun anak-anak juga di intruksikan untuk membaca doa setelah makan. Kegiatan yang diterapkan ini bertujuan untuk membiasakan anak agar selalu menerapkan dimanapun berada, selain untuk membiasakan disisi lain agar anak juga selalu mengingat kepada sang pencipta dan selalu bersyukur kepada Allah SWT atas nikmat makanan yang sudah diberikan.



Gambar 4. Kegiatan anak Snack Time

Selanjutnya ibu guru menjelaskan penggunaan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan *loose part*. Berikut adalah alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain media *loose part* diantaranya seperti stik es krim, bola-bola kelereng, karet gelang, sendok plastik, tanaman-tanaman kering, tutup botol, mika plastik, buah belimbing wuluh, serabut gergaji, double tip, kardus telur, sterofoam, kardus bekas air , balok kayu.



Gambar 5. Bahan dan Alat Media Loose Part

Ibu guru memberikan intruksi/ pengarahannya kepada anak-anak untuk di perbolehkan bermain, dimana sebelum anak-anak bermain ibu guru selalu memberikan penjelasan yang dimana anak-anak juga sudah mampu mengingatnya karena sebelum bermain selalu dibiasakan diberi pengertian diantaranya adalah saat bermain tidak boleh berebut, tidak boleh

bertengkar, tidak perlu marah-marah, dan harus berbagi.

Selanjutnya anak-anak dibebaskan untuk bermain dan membuat proyek apa saja yang mereka inginkan, berhubung di KB adalah anak usia 3-4 tahun jadi guru membebaskan anak untuk berimajinasi walaupun hasil yang di dapatkan tidak sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, sehingga apapun yang di buat dan dipaparkan oleh anak guru hanya dapat memberikan pengertian serta mendengarkan cerita tentang proyek yang telah dibuat oleh anak. Proyek dan pemaparan anak juga sangat unik dan bervariasi, seperti ada yang membuat nasi goreng, membuat kue ulang tahun, memasak sayuran dan masih banyak lagi.

Berdasarkan observasi, anak-anak sangat antusias saat bermain bersama teman-temannya, lucunya ketika bermain mereka selalu mengajak temannya untuk bermain bersama sehingga mereka membuat sebuah proyek sambil bercerita. Selain itu anak-anak juga sangat senang bercerita dengan ibu guru dan peneliti saat sudah berhasil membuat proyeknya seperti yang peneliti tanyakan kepada salah satu anak yang bernama Heris “Heris sedang membuat apa?” heris pun menjawab “membuat nasi goreng” dan

disisi lain peneliti juga memberikan penjelasan-penjelasan tentang apa saja yang harus diberikan untuk memasak nasi goreng agar menunya lengkap, lalu Heris menaburkan bola-bola kecil kedalam nasi gorengnya itu, lalu peneliti bertanya “Heris menaburkan apa?” Heris menjawab “bawang goreng” melalui media *loose part* yang dimana bahan yang digunakan dapat membuat imajinasi anak menjadi berkembang, begitu pula kepada anak-anak lainnya.



**Gambar 6. Peneliti Bertanya mengenai proyek anak
anak
(membuat nasi goreng dengan bahan loose part)**

Kegiatan selanjutnya yaitu membuat sayur dari berlimbing wuluh dimana saat peneliti bertanya kepada salah satu siswa yaitu Bernama Neska dan Peneliti bertanya “neska sedang membuat apa?” lalu neska menjawab “buat sayur” Peneliti bertanya Kembali “membuat sayur dari apa” Neska menjawab Kembali “belimbing di potong” Lalu disini peneliti memberi penjelasan jika memotong apapun harus berhati-hati sehingga tidak akan melukai dirinya sendiri dan teman.³³



**Gambar 7. Kegiatan Anak Membuat Sayur
(dari Buah belimbing wuluh)**

Jadi berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, guru telah memberikan media loose part yang aman serta sesuai tema yaitu ciptaan tuhan diantaranya

³³ CLO-02.48-49

“buah belimbing, tanaman-tanaman kering” dan juga media yang tidak diciptakan oleh Allah diantaranya “sendok, tutup botol, kardus” dan peneliti dapat memberikan pengertian serta sedikit penjelasan untuk anak-anak sehingga anak-anak dapat berimajinasi menggunakan media loose part tersebut. Tentu saja kegiatan ini dapat memperlihatkan sejauh mana perkembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun yang sudah mampu menangkap penjelasan untuk menaburkan bawang goreng ke atas nasi goreng dan mencoba memotong buah dengan hati-hati.

3. Penutup

Setelah selesai dalam permainannya anak-anak biasanya diberi pengarahan/ pengertian oleh guru jika sesudah bermain dan menggunakan alat permainan harus dirapikan dan dikembalikan ketempat semula. Setelah itu guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain contohnya seperti “bagaimana perasaan teman-teman hari ini? apakah teman-teman senang?”. Selanjutnya guru memberi penguatan tentang pengetahuan yang sudah di dapat oleh anak mengenai materi yang disampaikan hari ini, guru menceritakan tentang apa yang sudah anak-anak lakukan selama

bermain dan bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama. Guru juga melakukan tanya jawab tentang kegiatan sehari itu, seperti menanyakan kembali tentang hasil proyek anak-anak yang sudah dibuat dan dilanjutkan bernyanyi. Guru juga memberikan informasi kepada anak kegiatan yang akan dilakukan untuk esok hari, lalu anak-anak dipersilahkan duduk yang rapi untuk berdo'a setelah belajar.



**Gambar 8. Kegiatan Anak
Membersihkan Kelas**



Gambar 9. Evaluasi Hasil Kegiatan Pembelajaran

B. Analisis Data

a. Hasil Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* untuk Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Himawari

Dari data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti di lapangan dapat di analisis bahwa penerapan media *loose part* untuk anak usia 3-4 tahun perkembangan motorik halusnya cukup meningkat secara optimal. Dapat kita lihat dari hasil pengumpulan data seperti foto ini membuktikan bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan motorik halus di TK Himawari.

Sebagaimana dengan teori yang disampaikan oleh Andang Ismail yang mengatakan bahwa, motorik halus adalah melatih anak agar terampil dan cermat menggunakan jari-jemarinya dalam kehidupan sehari-hari. Contoh dari motorik halus yaitu diantaranya: mencoret kertas, menyobek kertas bekas, menempel, memasukkan benda kedalam botol bekas, merangkai, Menyusun (permainan yang bersifat membangun bagi anak).³⁴

Hasil dari proses permainanya tersebut memunculkan suatu kreativitas dengan membuat suatu kegiatan berdasarkan keinginan mereka. Dibuatlah sebuah makanan seperti nasi

³⁴ Kadek Ari Wisudayanti, Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Industri 4.0, *Jurnal Agama dan Budaya* 1, no.2, (2017), h. 9.

goreng dan sayur belimbing wuluh berdasarkan imajinasi anak-anak. Berikut langkah-langkah penggunaan media loose part:

1. Pembukaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas, diawali dengan exercise seperti senam dan bermain, setelah itu memasuki kelas dan dilanjutkan rutinitas mulai dari berdo'a, salam, menanya kabar, dan bernyanyi.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini, dalam pemberian tugas sangat penting adanya peran guru. Guru senantiasa membimbing dan memberikan contoh kepada anak didiknya agar perkembangan motorik halusnya dapat meningkat. Dengan demikian, sebelum melaksanakan kegiatan guru sudah menyiapkan modul pembelajaran terlebih dahulu.

Setelah itu, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain *loose part*. Alat dan bahan yang digunakan tentunya dipilih yang tidak membahayakan anak. Jikapun ada seperti gunting/pisau diharapkan guru dapat membimbing anak dengan baik, tetapi untuk permainan kali ini guru menggunakan pisau yang terbuat dari plastik agar meminimalisir hal yang tidak diinginkan. Menggunakan media *loose part* sebagai bahan pembelajaran membuat anak agar tidak mudah bosan, dapat membuat imajinasi sehingga kreativitas yang

dimiliki anak dapat berkembang dan terus meningkat, kemampuan koordinasi mata dan tangan serta ketelitian, dan menyenangkan untuk anak selama bermain.

Hasil observasi penilaian anak yang dinilai oleh peneliti selama mengikuti kegiatan bermain penggunaan media loose part dengan membawa tema “mengenal ciptaan tuhan” menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan motorik halus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak yang mengikuti kegiatan bermain *loose part* untuk dijadikan sebagai data penelitian berjumlah dua anak yaitu Heris (membuat nasi goreng menggunakan biji-bijian kering dan ditaburi bola-bola kecil sebagai bawang gorengnya) dan Neska (mampu menggenggam pisau untuk memotong buah belimbing wuluh untuk dijadikan sayur).

3. Penutup

Selanjutnya tahap terakhir dalam pelaksanaan kegiatan menggunakan media loose part di TK Himawari ialah dengan mengajak anak membereskan mainannya dilanjutkan untuk duduk yang rapi, memberi nasihat yang baik. Setelah anak siap lalu dilanjutkan untuk mereview materi yang telah disampaikan dan mengingat kembali apa yang sudah dipelajari.

Sesuai dengan deskripsi diatas bahwa anak-anak mampu menggunakan jari jemarinya untuk menabur, memotong dan memindahkan media dengan tepat sesuai yang diperintahkan. Sebagaimana teori yang dijelaskan oleh Hurlock (dalam Noorlaila 2010) melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dalam lingkungan sekolah dan sekitarnya. Anak-anak KB juga memperoleh hasil yang meningkat, anak-anak dapat menyelesaikan permasalahannya dan saling membantu teman. Sehingga muncul rasa kepedulian antar teman didalam kelas.

Hal ini juga dibahas oleh Yuliati Siantajani yang memaparkan bahwa membangun makna dan tujuan bermain merupakan kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi yang di lakukan oleh guru. Guru dapat menyaksikan perkembangan anak, dimana anak dapat memaknai dunia di sekitarnya melalui permainan dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai.³⁵

Dalam perannya *loose part* juga memiliki berbagai kelebihan serta kekurangan dalam penggunaannya, diantara kelebihanannya adalah:

³⁵ Yuliati Siantajadi, *Loose Part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, h. 79

1. Tidak habis dalam sekali pakai
2. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan
3. Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak
4. Lebih hemat dan mudah di dapat
5. Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai benda disekelilingnya.
6. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan serta imajinasinya.

Dan diantara kekurangannya *loose part* adalah:

1. Karena pada penelitian kali ini ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun jadi penggunaan *loose part* tidak dapat menghasilkan suatu proyek sesuai dengan sub temanya.
2. Kurangnya provokasi dari guru juga dapat menghambat perkembangan anak karena anak bisa saja tidak ingin bermain dan hanya diam saja.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dan menggunakan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keterbatasan pada penelitian ini terletak pada jadwal yang akan dilakukannya penelitin dimana pada awal didapatkannya surat riset untuk penelitian, sekolah yang di tuju akan melakukan libur semester sehingga peneliti harus menunggu sampai

KBM dimulai kembali dan penelitian menjadi tertunda untuk waktu yang cukup lama.

Kedua, sulitnya mengkondisikan anak karena jumlah anak dalam kelas sebanyak 13 anak, karena penelitian ini ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun jadi tingkat konsentrasi anak masih terbilang rendah dan masih sering membagi perhatiannya terhadap hal-hal diluar pembahasan.

Ketiga, keterbatasan dalam Bahasa, karena dari beberapa anak masih ada yang belum bisa mengucapkan kalimat/kata dengan belum jelas, peneliti kesulitan untuk berkomunikasi dengan anak ketika anak menyampaikan sesuatu.

Keempat, keterbatasan dalam memahami hasil dari proyek anak, berhubung target peneliti adalah anak usia 3-4 tahun yang dimana anak-anak lebih suka membuat dan menyampaikan hasil proyeknya diluar tema yang ditentukan sehingga peneliti harus lebih ekstra berpikir dalam menuliskannya dalam skripsi ini.

Kemudian keterbatasan selanjutnya yaitu terletak juga pada teori yang digunakan oleh peneliti, teori-teori yang berkaitan dengan *loose part* masih sangat jarang ditemukan dalam buku-buku yang terletak di perpustakaan kampus, sehingga peneliti harus banyak-banyak mencari jurnal di internet dan mencari buku diperpustakaan online. Walaupun peneliti sadar dalam penelitian ini masih kurang sempurna, namun dalam keseluruhan penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan media *loose part* dalam pengembangan motorik halus anak usia 3-4 tahun di TK Himawari dapat disimpulkan bahwa adanya suatu peningkatan dalam aspek perkembangan motorik halusnya. Dapat dilihat bagaimana cara anak menabur butiran bola kecil, memotong buah, dan keterampilan dalam mengikuti kegiatan bermain *loose part*. Terlihat juga bahwa anak dapat menuangkan idenya dalam karyanya, jadi ketika anak di tanya oleh guru dalam pembelajaran, anak dapat menjawab apa yang sedang anak buat. Anak yang peneliti tanya ada 2 anak yang pertama bernama Heris, dimana anak tersebut membuat proyeknya menggunakan beberapa bahan *loose part* yang dalam imajinasinya sedang membuat nasi goreng dan menaburinya menggunakan bola-bola kecil yang dia sebut sebagai bawang gorengnya, yang kedua yaitu Neska, dimana anak tersebut membuat sayur dari buah belimbing wuluh yang di potong. Jadi dengan demikian, penggunaan media *loose part* sangat cocok untuk diaplikasikan baik dalam lingkungan sekolah maupun dirumah, karena alat dan bahan yang digunakan juga mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

B. Saran

1. Kepada Sekolah

Semoga kedepannya lebih berkembang lagi dalam meningkatkan fasilitas sekolah, seperti ruang kelas yang digunakan untuk belajar anak dan loker untuk penyimpanan hasil proyek anak sehingga guru akan lebih mudah dalam menyimpannya.

2. Kepada Guru

Dalam proses pembelajaran guru lebih memperhatikan juga mengawasi kegiatan bermain anak, agar ketika anak menggunakan alat bermain yang tajam seperti gunting tidak akan terjadi hal yang diinginkan.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi ketika akan melakukan penelitian yang bertema sama dengan penelitian ini. Alangkah baiknya juga ketika mereka mau mengembangkan studi baru tentang penerapan media pembelajaran *loose part* untuk mengembangkan motorik halus anak usia 3-4 tahun.

C. Kata Penutup

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis haturkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, taufik dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk melengkapi tugas akhir

sebagai syarat memperoleh gelar sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan. Semoga penulisan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis dan memberikan inspirasi bagi pembaca. Amiin.

DAFTAR PUSTAKA

Astini, B. N., Nurhasanah, & Suarta, I. N. (2017). *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 31-40.

Guslinda dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing. 2018.

Handayani Sri, Sumarno², dan Yusak Suharno³. *Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di TK Pembina Kabupaten Rembang*, dalam Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan 5/1, (2018).

Hasan, Muhammad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group. 2021.

Luh Ami Yestiari Ni. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Motorik Halus*, dalam E-Journal Pg-Paud: Universitas Pendidikan Ganesha 2/1, (2015).

Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA. 2017.

Muariah Alif dan Nurkhasanah. *Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak*, dalam Journal of Early Childhood Care & Education 2/1, Maret (2019).

Nurjanah, Novita Eka. “Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal AUDI* 5, no. 1 (2020) - 04 November, 2021.

Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia, R. (2020). *Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota*. *Journal on Teacher Education: Research & Learning in Faculty of Education*, 2(1), 224–230.

Priska Putri Cahyaninda. “Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Di Paud Nabilah Bandar Lampung”. (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

Prihatin. *Loose Part Solusi Bermain Atraktif di PAUD*. Jakarta: INDOCAMP. 2021.

Siantajani Yualita. *Loose Parts*. (Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2020).

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi. 2017

Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). *Pemanfaatan Loose Parts dalam Pembelajaran Steam pada Anak Usia Dini*. *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105-114.

Undang-Undang Republik Indonesia. “20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional.” 8 Juli 2003.

Wahyuningrum, Laila Qodari Gilang. dkk., *Optimalisasi Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi: Antalogi Esai Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UAD PRESS. 2021.

Wisudayanti Ari. Kadek. *Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0*, Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya 1/2, 2017.

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART* ANAK USIA DINI DI TK HIMAWARI TAHUN 2023

Hari/ tanggal :

Responden :

Tempat :

Hal-hal yang diwawancarakan:

1. Mengapa dalam pembelajaran guru lebih memilih menggunakan media *loose part* ?
2. Apa saja penerapan yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media *loose part* untuk sebuah pembelajaran di TK Himawari ?
3. Bagaimana tingkat pencapaian anak terhadap media *loose part* selama kegiatan pembelajaran di TK Himawari ?
4. Apa saja jenis media *loose part* yang sering digunakan oleh guru untuk pengembangan motorik halus anak di TK Himawari?
5. Bagaimana pelaksanaan guru kelas TK Himawari terhadap pembelajaran menggunakan media *loose part* dalam

mengembangkan aspek motorik halus anak usia 3-4 tahun di TK Himawari?

6. Apa kendala pembelajaran menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan motorik halus anak usia 3-4 tahun di TK Himawari?
7. Bagaimana dampak penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan motorik halus anak usia 3-4 tahun di TK Himawari?

LAMPIRAN 2

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU TENTANG PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN

DI TK HIMAWARI

TAHUN 2023

Hari/ tanggal :

Responden :

Tempat :

Hal-hal yang diwawancarakan:

1. Bagaimana cara untuk mengembangkan motorik halus anak di TK Himawari ?
2. Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran untuk pengembangan motorik halus pada anak di TK Himawari?
3. Aktifitas apa yang sudah ibu guru terapkan sebagai hasil dari pencapaian anak dalam menggunakan media loose part untuk mengembangkan motorik halus anak di TK Himawari?
4. Apa saran dan masukan yang akan disampaikan kepada pihak sekolah TK Himawari untuk mengoptimalkan aspek perkembangan motorik halus anak usia dini?

LAMPIRAN 3

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH TENTANG LATAR BELAKANG SEKOLAH TK HIMAWARI TAHUN 2023

Hari/ tanggal :

Responden :

Tempat :

Hal-hal yang diwawancarakan:

1. Bagaimana Sejarah berdirinya TK Himawari?
2. Apa visi, misi dan tujuan TK Himawari?
3. Apa saja sarana dan prasarana yang ada di TK Himawari?
4. Berapa jumlah pendidik di TK Himawari?
5. Bebapa jumlah peserta didik yang di TK Himawari?
6. Kurikulum apa yang digunakan di TK Himawari?

LAMPIRAN 4
PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH
TENTANG
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PART
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK
USIA DINI DI TK HIMAWARI
TAHUN 2023

Hari/tanggal :

Responden :

Tempat :

Hal-hal yang di wawancarakan:

1. Mengapa di TK Himawari menggunakan media *loose part* sebagai pembelajaran?
2. Bagaimana cara/ penerapan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan motorik halus anak di TK Himawari?

LAMPIRAN 5

PEDOMAN OBSERVASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PART DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN

DI TK HIMAWARI

TAHUN 2023

Hari/ tanggal :

Objek :

Tempat :

Poin-poin :

1. Visi, Misi, dan Tujuan
2. Sarana dan Prasarana
3. Jumlah Pendidik dan Peserta didik
4. Kurikulum TK Himawari
5. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
6. Penerapan media *loose part* yang digunakan untuk pengembangan motorik halus

LAMPIRAN 6

PEDOMAN STUDI DOKUMENTASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PART DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI TK HIMAWARI TAHUN 2023

1. Sejarah dan perkembangan TK Himawari
2. Letak Geografis TK Himawari
3. Dasar dan tujuan Pendidikan meliputi visi dan misi TK Himawari
4. Struktur organisasi TK Himawari
5. Sarana dan Prasarana serta fasilitas yang dimiliki TK Himawari

1 **LAMPIRAN 7**

2 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN GURU**

3 **TENTANG**

4 **MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART***

5 **ANAK USIA DINI DI TK HIMAWARI**

6 **TAHUN 2023**

7 Kode : THW-01

8 Hari/tanggal : Selasa/ 8 Agustus 2023

9 Responden : Lisa Rizki Mudawamah, S.H, S.Pd

10 Tempat : Ruang Tengah TK Himawari

11

12 Peneliti : Mengapa dalam pembelajaran guru lebih memilih
13 menggunakan media *loose part* ?

14 Guru Kelas : Bahannya mudah dicari, seperti barang-barang bekas
15 diantaranya kardus bekas minuman mineral, daun dan
16 bahan yang ada disekitar kita sebagai bahan untuk
17 bermain anak, jadi bukan hanya barang-barang dari
18 pabrikan tapi bahan-bahan dari alam juga dapat
19 digunakan untuk bermain. Selain itu juga mudah
20 untuk dicari tidak harus beli, jadi anak lebih kreatif
21 dengan bahan-bahan yang sudah ada.

22 Peneliti : Apa saja penerapan yang dilakukan oleh guru dalam
23 menggunakan media *loose part* untuk sebuah
24 pembelajaran di TK Himawari ?

25 Guru Kelas : Penerapan yang dapat dilakukan oleh guru salah
26 satunya ketika anak membawa snack seperti susu
27 kotak yang terbuat dari kardus itu nantinya tidak akan
28 langsung dibuang melainkan dapat kita jadikan
29 sebagai bahan permainan juga, sehingga dapat
30 melatih anak juga dalam memanfaatkan barang-
31 barang yang ada disekitarnya. Karena pada awal
32 mulanya sebelum anak-anak masuk di sini
33 (Himawari) orang tua sudah diberikan penjelasan jika
34 pembelajaran di Himawari ini menggunakan media
35 *loose part*. Jadi jika anak membawa kardus/ botol-
36 botol bekas itu diperbolehkan.

37 Peneliti : Bagaimana tingkat pencapaian anak terhadap media
38 *loose part* selama kegiatan pembelajaran di TK
39 Himawari ?

40 Guru Kelas : Jadi misalkan anak itu hari ini bermainnya tentang
41 HUT kemerdekaan nah hari ini bu lisa menjelaskan
42 tentang bendera, jadi bulisa menunjukkan gambar
43 bendera dan melihat secara langsung bendera,
44 memegang juga, dah diberi pengertian tentang
45 warnanya, nah dari itu nanti anak-anak dikelas
46 silahkan temen-temen boleh bermain, nah ingat hari
47 ini kita akan membuat bendera, ada juga yang
48 membuat bendera dari kertas crep berwarna merah

73 krayon, bisa juga dengan cat, atau menggunakan jari-
74 jarinya (finger painting) selain itu juga menggunting
75 kertas, daun yang sudah disediakan oleh ibu guru dan
76 ada juga pasir kinetik, selain itu juga guru
77 memberikan motivasi dan memberikan kalimat
78 pemantik contohnya (hari ini kamu mau membuat
79 apa?, bahan apa saja yang kamu butuhkan?,
80 bagaimana cara membuatnya?, guru juga
81 memberikan pengertian bagaimana memegang
82 guntingnya, selain itu juga memberikan penguatan
83 bahwa pastikan kamu memegang guntingnya hati-
84 hati tidak melukai temanmu.

85 Peneliti : Apa kendala pembelajaran menggunakan media loose
86 part dalam mengembangkan motorik halus anak usia
87 3-4 tahun di TK Himawari?

88 Guru Kelas : Kendalanya yang pertama adalah minat, karena minat
89 anak itu berbeda-beda, kadang ada yang Sukanya
90 hanya bermain balok, tidak mau pindah ke yang lain.
91 Kedua pengawasan ekstra karena usia 3-4 tahun itu
92 harus diberikan pijakan yang kuat sebelum bermain,
93 agar apa yang mereka lakukan itu tidak berbahaya.
94 Ketiga adalah kesabaran karena setiap anak memiliki
95 perkembangan emosi yang berbeda-beda, kadang ada
96 anak yang kurang sabar sehingga tidak mau

97 menyelesaikan proyeknya dan bosan, kemudian
98 pindah ke media yang lain. Keempat adalah
99 konsentrasi, karena pada anak usia 3-4 tahun
100 konsentrasinya masih kurang dan fokusnya hanya
101 beberapa menit saja, sehingga membuat anak itu juga
102 dapat membuat anak pindah ke media bermain yang
103 lain tanpa menyelesaikan media sebelumnya. Kelima
104 adalah Bahasa, karena diusia anak 3-4 tahun ada
105 beberapa Bahasa yang belum bisa dimengerti oleh
106 guru sehingga kurangnya komunikasi sehingga anak
107 tidak tuntas dalam menyelesaikan permainannya.

108 Peneliti : Bagaiaman dampak penggunaan media loose part
109 dalam meningkatkan motorik halus anak usia 3-4
110 tahun di TK Himawari?

111 Guru Kelas : Sangat positif sekali dalam mengembangkan motorik
112 halus anak usia 3-4 tahun yaitu anak dapat
113 meningkatkan motorik halusnya seperti contohnya
114 saja dalam bermain menggunting atau menempel itu
115 anak akan menggunakan jari” tangannya sehingga
116 dapat meningkatkan koordinasi tangan dan jari
117 mereka, selain itu juga dapat mengembangkan
118 kordinasi mata dan tangan untuk meningkatkan
119 konsentrasi karena dalam bermain *loose part* itu
120 anak-anak dilatih untuk bermain secara fokus dan

121 perhatian tentang proyek yang sudah mereka buat,
122 kemudian dapat mengembangkan imajinasi, selain itu
123 juga untuk mengembangkan keterampilan
124 kognitifnya, dan meingkatkan kesabaran dan
125 ketekunan, jadi anak-anak itu menjadi lebih sabar,
126 karena sebelum bermain anak” diberi kesepakatan,
127 kesepakatannya bagaimana sehingga anak itu bisa
128 menjadi sabar, mandiri, kreatif, berfikir imajinasi,
129 dan berfikir kritis, jadi guru harus menggunakan
130 kalimat pemantikya sehingga anak dapat
131 bertanggung jawab.

132 Semarang, 9 September 2023

133 Guru Kelas KB

133 Observer

134
135 

134
135 

136 Lisa Rizki Mudawamah, S.H, S.Pd

136 Naila Nur Diana Shufa

137

138

139

140

141

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dra. Ariati
SEMARANG

1 **LAMPIRAN 8**
2 **TRANSKIP HASIL WAWANCARA DENGAN GURU**
3 **TENTANG**
4 **PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4**
5 **TAHUN DI TK HIMAWARI**
6 **TAHUN 2023**

7 Kode : THW-02

- 8 Hari/tanggal : Selasa/ 8 Agustus 2023
9 Responden : Lisa Rizki Mudawamah, S.H, S.Pd
10 Tempat : Ruang Tengah TK Himawari
11 Peneliti : Bagaimana cara untuk mengembangkan motorik
12 halus anak di TK Himawari?
13 Guru Kelas : Bisa juga dengan menggunakan media yang ada di
14 dapur seperti garam, tepung, sehingga anak bisa
15 merasakan kasar dan halusnya jadi anak akan tau
16 Peneliti : Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam
17 kegiatan pembelajaran untuk pengembangan motorik
18 halus pada anak di TK Himawari?
19 Guru Kelas : Terkadang tergantung dengan mood anak, tidak
20 semua anak itu mau diajak untuk bermain, jadi
21 Kembali pada gurunya untuk memberikan motivasi,
22 jika biasanya anak dari rumah sudah bad mood nanti
23 disekolah saat pembelajaran juga sama, jadi itu

24 tergantung sama anaknya, gurunya tetap memberi
25 motivasi dan mengajak anak untk bermain.

26 Peneliti : Aktifitas apa yang sudah ibu guru terapkan sebagai
27 hasil dari pencapaian anak dalam menggunakan
28 media *loose part* untuk mengembangkan motorik
29 halus anak di TK Himawari?

30 Guru Kelas : Untuk KB biasanya lebih ditekankan pada motorik
31 kasarnya sehingga untuk motorik halusnya mungkin
32 hanya membuat coretan-coretan, atau anak menimba,
33 memasukkan air itu juga, sebatas menempel

34 Peneliti : Apa saran dan masukan yang akan disampaikan
35 kepada pihak sekolah TK Himawari untuk
36 mengoptimalkan aspek perkembangan motorik halus
37 anak usia dini?

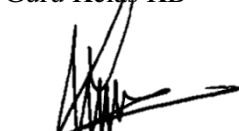
38 Guru Kelas : Saran untuk kepala sekolah adalah ruang kelas dan
39 tempat mainan karena guru itu kesulitan dalam
40 menyimpan mainan serta proyek anak-anak, apalagi
41 dengan system himawari yang bongkar pasang, yang
42 pagi buat sekolah dan siangnya buat TPA jadi guru
43 kesulitan untuk menyimpannya dan memburuhkan
44 tempat penyimpanan yang lebih besar, sehingga
45 untuk menyimpan bahan-bahan yang belum
46 digunakan itu dapat tersimpan secara aman dan rapi.
47
48
49
50
51

52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67

Semarang, 9 September 2023

Guru Kelas KB

Observer


Lisa Rizki Mudawamah, S.H, S.Pd


Naila Nur Diana Shufa

Mehgetahui,
Kepala Sekolah

Dra. Ariati



1 **LAMPIRAN 9**

2 **TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA**
3 **SEKOLAH**

4 **TENTANG LATAR BELAKANG SEKOLAH TK HIMAWARI**
5 **TAHUN 2023**

6 Kode : THW-03

7 Hari/ tanggal : Senin/ 7 Agustus 2023

8 Responden : Dra. Ariati

9 Tempat : Ruang Kepala Sekolah

10 Peneliti : Bagaimana Sejarah berdirinya TK

11 Himawari?

12 Kepala Sekolah : Jadi itu awalnya, sebelum adanya KB dan TK
13 di Himawari hanya ada TPA. Ketika TPA
14 sudah berjalan, saya mendapatkan usulan dari
15 para wali murid yang anaknya berada di TPA
16 menghendaki jika didirikan KB dan TK juga
17 bagi anak yang sudah memasuki usia
18 sekolah, jadi anak-anak yang berada di TPA
19 ini masih bisa tertampung dan bersekolah di
20 Himawari. TPA nya itu berdiri sejak tahun
21 2010, kemudian berdirinya KB dan TK pada
22 tahun 2011 dan pada tahun 2012 kami

23 mengajukan izin operasional ke dinas
24 Pendidikan Kota kemudian 2013 baru
25 munculnya izin tersebut.

26 Peneliti : Apa visi, misi dan tujuan TK Himawari?

27 Kepala Sekolah : Visinya itu adalah “Membangun anak bangsa
28 yang berkarakter dan mampu berekspresi,
29 bereksplorasi, mandiri, kreatif dan cinta alam
30 sekitar dilandasi dengan akhlak mulia”.
31 Kalau Misinya itu ada lima diantaranya : 1)
32 Berupaya mengembangkan kepribadian anak
33 agar dapat tumbuh dan berkembang dengan
34 maksimal menjadi manusia yang berkualitas
35 lahir dan batin, 2) Mewujudkan
36 keingintahuan anak agar mampu berekspresi
37 dan bereksplorasi, 3) Mewujudkan
38 kepedulian anak terhadap lingkungan cinta
39 alam sekitarnya, 4) Membimbing dengan
40 pendekatan Asah, Asih, dan Asuh agar
41 menjadi anak kreatif, mandiri dan berakhlak
42 mulia, 5) Berupaya mengembangkan
43 kemampuan anak sesuai dengan
44 perkembangan zaman. Dan tujuannya itu ada
45 enam yang pertama, Membantu anak didik

46 untuk mengembangkan berbagai potensi baik
47 fisik maupun psikis yang meliputi moral dan
48 nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif,
49 bahasa, psikomotor, kemandirian dan siap
50 memasuki pendidikan dasar. Kedua,
51 Berupaya mewujudkan keingintahuan anak
52 dalam proses belajar agar mampu
53 mengekspresikan minatnya dengan cara
54 bereksplorasi. Ketiga, Memotivasi anak
55 untuk mengenal dan mencintai alam dan
56 lingkungan sekitarnya. Keempat,
57 Mendukung program pengasuhan anak usia
58 1-6 tahun. Kelima, Berupaya mewujudkan
59 anak yang kreatif, mandiri dan berakhlak
60 mulia melalui pembiasaan dan kegiatan di
61 kelas. Keenam, Mempersiapkan anak didik
62 yang lahir di era industrialisasi, revolusi dan
63 teknologi agar memiliki pemahaman dan
64 penguasaan lebih dalam hidup di era digital.

65 Peneliti : Apa saja sarana dan prasarana yang ada di TK
66 Himawari?

67 Kepala Sekolah : Sesuai dengan yang peneliti lihat, kita itu
68 sarana dan prasarananya tidak banyak ya, tapi

69 kita berusaha untuk menampung apa yang
70 menjadi kebutuhan anak. Jadi disini kita
71 menyiapkan media main, dan karena disini
72 kita basicnya menggunakan media *loose part*,
73 jadi ya yang kita gunakan disini media *loose*
74 *part*. Juga ada media pabrikan, ada juga
75 bahan cetakan seperti itu, jadi media loose
76 part itu terdiri dari bahan yang tidak terpakai
77 tapi dapat digunakan anak untuk bermain,
78 bisa dari kertas, karton, tembaga, bisa biji-
79 bijian dan lain sebagainya. Kalo prasarana ya
80 biasanya kita alokasikan pada kebutuhan
81 kantor, diluar sarana anak, jadi kalo sarana
82 anak itu kita juga menyiapkan alat musik
83 angklung, ada kibord yang dibimbing oleh
84 satu guru, untuk ekstranya kita memang tidak
85 menggunakan yang lain selain angklung,
86 karena menurut kami music lebih bisa
87 menyentuh empati dan kepekaan anak.

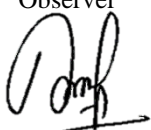
88 Peneliti : Berapa jumlah pendidik di TK Himawari?

89 Kepala Sekolah : TK dan KB itu ada 1 layanan, jadi , jadi ada 2
90 guru TK, 1 guru KB, 1 kepala sekolah, 1 TU,
91 dan 1 petugas kebersihan.

- 92 Peneliti : Beberapa jumlah peserta didik yang di TK
93 Himawari?
- 94 Kepala Sekolah : Kalau TK A itu jumlahnya ada 16 anak, TK
95 B 11, KB 13 anak.
- 96 Peneliti : Kurikulum apa yang digunakan di TK
97 Himawari?
- 98 Kepala Sekolah : Di TK Himawari sudah menggunakan
99 kurikulum Merdeka, dari tahun 2022 dan
100 sampai sekarang tahun 2023.

101 Semarang, 10 September 2023

102 Mengetahui,
103 Kepala Sekolah
104 
105  Dra. Ariati

Observer

Naila Nur Diana Shufa

1 **LAMPIRAN 10**

2 **TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DENGAN KEPALA**
3 **SEKOLAH TENTANG**
4 **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PART**
5 **UNTUK PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA**
6 **DINI**
7 **DI TK HIMAWARI**
8 **TAHUN 2023**

9 Kode : THW-04

10 Hari/tanggal : Senin/ 7 Agustus 2023

11 Responden : Dra. Ariati

12 Tempat : Ruang Kepala Sekolah

13 Peneliti : Mengapa di TK Himawari menggunakan media
14 loose part sebagai pembelajaran?

15 Kepala Sekolah : Pada awal mulanya Tk Himawari menggunakan
16 sentra sebagai media pembelajaran, setelah saya
17 melakukan pelatihan dan mendapatkan ilmu baru
18 tentang *loose part* dan steam saya mengetahui jika
19 media *loose part* dan steam itu baik untuk anak.
20 Lalu saya mencoba mengajak ibu guru yang ada di
21 Tk Himawari kesekolah percontohan untuk
22 melakukan stadi banding dan melihat bagaimana
23 media *loose part* itu diterapkan, bagaimana
24 hasilnya, dan bagaimana asesmennya secara

25 keseluruhan sehingga pada akhirnya kami
26 memilih media *loose part* sebagai media
27 pembelajaran. Lalu penerapan yang dapat kami
28 lakukan itu adalah media *loose part* pada dasarnya
29 adalah media yang tidak berbentuk (hanya media
30 main yang dapat disatukan dan dilepas kembali
31 sesuai dengan keinginan anak), sehingga dalam
32 diri anak itu akan muncul kreatifitasnya lebih
33 tinggi dibanding dengan metode yang lain.
34 Sehingga dalam penerapannya ini kami hanya
35 memfasilitasi media/bahan yang diperlukan dan
36 anak sendiri yang menentukan ingin bermain/
37 membuat sesuatu sesuai dengan apa yang
38 diinginkan

39 Peneliti : Bagaimana cara/ penerapan yang dapat dilakukan
40 untuk mengembangkan motorik halus anak di TK
41 Himawari?

42 Kepala Sekolah : Untuk motorik halusnya itu dengan setiap harinya kita
43 menampilkan satu nama hari, tanggal, dan bulan,
44 kemudian anak-anak juga dilatih untuk menulis
45 nama”nya masing” kemudian biasanya yang
46 berhubungan dengan motorik halus anak diajarkan
47 bagaimana cara menulis yang benar tetapi tidak
48 dengan dipaksa, jadi anak hanya melihat kemudian

49 mereka akan mencontoh, kami akan menyiapkan
50 kertas, kemudian anak akan menulis dengan
51 sendirinya, itu motorik halusnya otomatis akan
52 terbentuk, di playgroup biasanya anak dilatih
53 motorik halusnya dengan bermain playdo, bermain
54 ubleg, sumpit, itu semua melatih motorik halus,
55 sehingga nanti ketika anak sudah masuk ke TK jari-
56 jarinya itu sudah lentur dan bisa menuliskan huruf-
57 huruf atau angka-angka dikertas.

58

59

Semarang, 10 September 2023

60

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dra. Ariati

61

Observer

62



63

Naila Nur Diana Shufa

64

1 **LAMPIRAN 11**

2 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN GURU**
3 **TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART***
4 **ANAK USIA DINI DI TK HIMAWARI**
5 **TAHUN 2023**

6 Kode : THW-01

7 Hari/tanggal : Selasa/ 8 Agustus 2023

8 Responden : Lisa Rizki Mudawamah, S.H, S.Pd

9 Tempat : Ruang Tengah TK Himawari

10

11 Peneliti : Mengapa dalam pembelajaran guru lebih memilih
12 menggunakan media *loose part* ?

13 Guru Kelas : Bahannya mudah dicari, seperti barang-barang bekas
14 diantaranya kardus bekas minuman mineral, daun dan
15 bahan yang ada disekitar kita sebagai bahan untuk
16 bermain anak, jadi bukan hanya barang-barang dari
17 pabrikan tapi bahan-bahan dari alam juga dapat
18 digunakan untuk bermain. Selain itu juga mudah
19 untuk dicari tidak harus beli, jadi anak lebih kreatif
20 dengan bahan-bahan yang sudah ada.

- 21 Peneliti : Apa saja penerapan yang dilakukan oleh guru dalam
22 menggunakan media *loose part* untuk sebuah
23 pembelajaran di TK Himawari ?
- 24 Guru Kelas : Penerapan yang dapat dilakukan oleh guru salah
25 satunya ketika anak membawa snack seperti susu
26 kotak yang terbuat dari kardus itu nantinya tidak akan
27 langsung dibuang melainkan dapat kita jadikan
28 sebagai bahan permainan juga, sehingga dapat
29 melatih anak juga dalam memanfaatkan barang-
30 barang yang ada disekitarnya. Karena pada awal
31 mulanya sebelum anak-anak masuk di sini
32 (Himawari) orang tua sudah diberikan penjelasan jika
33 pembelajaran di Himawari ini menggunakan media
34 *loose part*. Jadi jika anak membawa kardus/ botol-
35 botol bekas itu diperbolehkan.
- 36 Peneliti : Bagaimana tingkat pencapaian anak terhadap media
37 *loose part* selama kegiatan pembelajaran di TK
38 Himawari ?
- 39 Guru Kelas : Jadi misalkan anak itu hari ini bermainnya tentang
40 HUT kemerdekaan nah hari ini bu lisa menjelaskan
41 tentang bendera, jadi bulisa menunjukkan gambar
42 bendera dan melihat secara langsung bendera,
43 memegang juga, dah diberi pengertian tentang
44 warnanya, nah dari itu nanti anak-anak dikelas

45 silahkan temen-temen boleh bermain, nah ingat hari
 46 ini kita akan membuat bendera, ada juga yang
 47 membuat bendera dari kertas crep berwarna merah
 48 putih, ada juga yang bermain finger painting, ada juga
 49 yang dari tali benang dan pembungkus buah warna
 50 merah dan putih di tempel dikertas, jadi jika anak itu
 51 sudah sesuai maka anak itu sudah mencapai tahap
 52 perkembangan, tapi jika jika belum bu guru akan
 53 terus memancingnya dan diingatkan Kembali hari ini
 54 kita bermain tentang apa, dan misalkan hari ini belum
 55 tuntas maka besok diulangi lagi proyeknya.

56 Peneliti : Apa saja jenis media *loose part* yang sering digunakan
 57 oleh guru untuk pengembangan motorik halus anak di
 58 TK Himawari?

59 Guru Kelas : Bisa juga dengan menggunakan daun-daun kering
 60 ditempel menggunakan lem, kemudian dari potongan
 61 tisu/ kertas, kemudian dari puzzle kayu, biasanya
 62 buguru membuat kartu huruf dari kardus yang sudah
 63 tidak terpakai, jadi anak nanti menempelkan.

64 Peneliti : Bagaimana pelaksanaan guru kelas TK Himawari
 65 terhadap pembelajaran menggunakan media loose
 66 part dalam mengembangkan aspek motorik halus
 67 anak usia 3-4 tahun di TK Himawari?

68 Guru Kelas : Pelaksanaannya dapat menggunakan metode
69 permainan seperti puzzle, balok-balok bangunan,
70 mewarnai, tetapi anak-anak di TK Himawari lebih
71 seringnya membuat coretan-coretan dari pensil atau
72 krayon, bisa juga dengan cat, atau menggunakan jari-
73 jarinya (finger painting) selain itu juga menggunting
74 kertas, daun yang sudah disediakan oleh ibu guru dan
75 ada juga pasir kinetik, selain itu juga guru
76 memberikan motifasi dan memberikan kalimat
77 pemantik contohnya (hari ini kamu mau membuat
78 apa?, bahan apa saja yang kamu butuhkan?,
79 bagaimana cara membuatnya?, guru juga
80 memberikan pengertian bagaimana memegang pisau/
81 guntingnya, selain itu juga memberikan penguatan
82 bahwa pastikan kamu memegang pisaunya hati-hati
83 tidak melukai temanmu.

84 Peneliti : Apa kendala pembelajaran menggunakan media *loose*
85 *part* dalam mengembangkan motorik halus anak
86 usia 3-4 tahun di TK Himawari?

87 Guru Kelas : Kendalanya yang pertama adalah minat, karena minat
88 anak itu berbeda-beda, kadang ada yang Sukanya
89 hanya bermain balok, tidak mau pindah ke yang lain.
90 Kedua pengawasan ekstra karena usia 3-4 tahun itu
91 harus diberikan pijakan yang kuat sebelum bermain,

92 agar apa yang mereka lakukan itu tidak berbahaya.
93 Ketiga adalah kesabaran karena setiap anak memiliki
94 perkembangan emosi yang berbeda-beda, kadang ada
95 anak yang kurang sabar sehingga tidak mau
96 menyelesaikan proyeknya dan bosan, kemudian
97 pindah kemedi yang lain. Keempat adalah
98 konsentrasi, karena pada anak usia 3-4 tahun
99 konsentrasinya masih kurang dan fokusnya hanya
100 beberapa menit saja, sehingga membuat anak itu juga
101 dapat membuat anak pindah ke media bermain yang
102 lain tanpa menyelesaikan media sebelumnya. Kelima
103 adalah Bahasa, karena diusia anak 3-4 tahun ada
104 beberapa Bahasa yang belum bisa dimengerti oleh
105 guru sehingga kurangnya komunikasi sehingga anak
106 tidak tuntas dalam menyelesaikan permainannya.

107 Peneliti : Bagaiaman dampak penggunaan media *loose part*
108 dalam meningkatkan motorik halus anak usia 3-4
109 tahun di TK Himawari?

110 Guru Kelas : Sangat positif sekali dalam mengembangkan motorik
111 halus anak usia 3-4 tahun yaitu anak dapat
112 meningkatkan motorik halusnya seperti contohnya
113 saja dalam bermain menggunting atau menempel itu
114 anak akan menggunakan jari” tangannya sehingga
115 dapat meningkatkan koordinasi tangan dan jari

116 mereka, selain itu juga dapat mengembangkan
117 kordinasi mata dan tangan untuk meningkatkan
118 konsentrasi karena dalam bermain loose part itu anak-
119 anak dilatih untuk bermain secara fokus dan perhatian
120 tentang proyek yang sudah mereka buat, kemudian
121 dapat mengembangkan imajinasi, selain itu juga
122 untuk mengembangkan keterampilan kognitifnya,
123 dan meingkatkan kesabaran dan ketekunan, jadi anak-
124 anak itu menjadi lebih sabar, karena sebelum bermain
125 anak” diberi kesepakatan dulu sebelum bermain,
126 kesepakatannya bagaimana sehingga anak itu bisa
127 menjadi sabar, mandiri, kreatif, berfikir imajinasi,
128 dan berfikir kritis, jadi guru harus menggunakan
129 kalimat pemantikya sehingga anak dapat mandiri
130 dan bertanggung jawab.

1 **LAMPIRAN 12**

2 **BUKTI REDUKSI WAWANCARA DENGAN KEPALA**
3 **SEKOLAH TENTANG**
4 **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PART**
5 **UNTUK PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA**
6 **DINI**
7 **DI TK HIMAWARI**
8 **TAHUN 2023**

9 Kode : THW-04

10 Hari/tanggal : Senin/ 7 Agustus 2023

11 Responden : Dra. Ariati

12 Tempat : Ruang Kepala Sekolah

13
14 Peneliti : Mengapa di TK Himawari menggunakan media
15 loose part sebagai pembelajaran?

16 Kepala Sekolah : Pada awal mulanya Tk Himawari menggunakan
17 sentra sebagai media pembelajaran, setelah saya
18 melakukan pelatihan dan mendapatkan ilmu baru
19 tentang loose part dan steam saya mengetahui jika
20 media loose part dan steam itu baik untuk anak.
21 Lalu saya mencoba mengajak ibu guru yang ada di
22 Tk Himawari kesekolah percontohan untuk
23 melakukan stadi banding dan melihat bagaimana
24 media loose part itu diterapkan, bagaimana

25 hasilnya, dan bagaimana asesmennya secara
26 keseluruhan sehingga pada akhirnya kami
27 memilih media *loose part* sebagai media
28 pembelajaran. Lalu penerapan yang dapat kami
29 lakukan itu adalah media *loose part* pada dasarnya
30 adalah media yang tidak berbentuk (hanya media
31 main yang dapat disatukan dan dilepas kembali
32 sesuai dengan keinginan anak), sehingga dalam
33 diri anak itu akan muncul kreatifitasnya lebih
34 tinggi dibanding dengan metode yang lain.
35 Sehingga dalam penerapannya ini kami hanya
36 memfasilitasi media/bahan yang diperlukan dan
37 anak sendiri yang menentukan ingin bermain/
38 membuat sesuatu sesuai dengan apa yang
39 diinginkan

40 Peneliti : Bagaimana cara/ penerapan yang dapat dilakukan
41 untuk mengembangkan motorik halus anak di TK
42 Himawari?

43 Kepala Sekolah : Untuk motorik halusnya itu dengan setiap harinya
44 kita menampilkan satu nama hari, tanggal, dan
45 bulan, kemudian anak-anak juga dilatih untuk
46 menulis nama”nya masing” kemudian biasanya
47 yang berhubungan dengan motorik halus anak
48 diajarkan bagaimana cara menulis yang benar

49 tetapi tidak dengan dipaksa, jadi anak hanya
50 melihat kemudian mereka akan mencontoh, kami
51 akan menyiapkan kertas, kemudian anak akan
52 menulis dengan sendirinya, itu motorik halusnya
53 otomatis akan terbentuk, di playgroup biasanya
54 anak dilatih motorik halusnya dengan bermain
55 playdo, bermain ubleg, sumpit, itu semua melatih
56 motorik halus, sehingga nanti ketika anak sudah
57 masuk ke TK jari-jarinya itu sudah lentur dan bisa
58 menuliskan huruf-huruf atau angka-angka dikertas

1 **LAMPIRAN 13**

2 **BUKTI REDUKSI OBSERVASI I TENTANG**
3 **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART***
4 **DALAM**
5 **PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4**
6 **TAHUN**
7 **DI TK HIMAWARI**
8 **TAHUN 2023**

9 **KODE : CLO-01**

10 Hari/tanggal : Senin/ 7 Agustus 2023
11 Tema : Penerapan Media Pembelajaran
12 Loose Part dalam Pengembangan
13 Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun
14 Tempat : TK Himawari

15 Deskripsi Data :

16 Dalam observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat 1 visi yang
17 dimana pada visi itu untuk membangun anak bangsa yang berkarakter,
18 berekspresi, bereksplorasi, mandiri, kreatif dan cinta alam sekitar,
19 terdapat juga 5 Misi, dan 6 tujuan, yang sesuai seperti system
20 pembelajaran di TK Himawari yang menggunakan media pembelajaran
21 loose part agar anak lebih kreatif dalam pembelajaran dan mampu
22 mencintai serta memanfaatkan alam sekitar dengan baik.

23 Serta untuk sarana dan prasarananya di TK Himawari sudah cukup
24 memadai, hanya saja untuk ruang kelas masih kurang, sehingga dalam
25 pembelajaran ada salah satu yang menggunakan ruang depan kantor
26 sebagai kelas.

27 Untuk jumlah pendidik dan tenaga kependidikan terdapat 1 kepala
28 sekolah, 1 administrasi/TU, dan 4 guru, yang masing-masing gurunya
29 mendapat bagian pada kelasnya masing-masing.
30 Untuk kurikulum yang digunakan di TK Himawari adalah kurikulum
31 Merdeka yang sudah dilaksanakan sejak tahun 2022 kemarin.

1 **LAMPIRAN 14**

2 **BUKTI REDUKSI OBSERVASI II TENTANG**
3 **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *LOOSE PART***
4 **DALAM**
5 **PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4**
6 **TAHUN**
7 **DI TK HIMAWARI**
8 **TAHUN 2023**

9 **KODE : CLO-02**

10 Hari/tanggal : Selasa/ 1 Agustus 2023
11 Tema : Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part*
12 dalam Pengembangan Motorik Halus Anak
13 Usia 3-4 Tahun
14 Tempat : TK Himawari
15 Deskripsi Data :

16 Dipagi hari guru melakukan penyambutan saat anak sudah tiba
17 disekolah, biasanya guru yang berangkatnya lebih pagi akan melakukan
18 absen jam kedatangan anak. Kegiatan pembelajaran anak dimulai pukul
19 08.00, biasanya sebelum masuk kedalam kelas masing-masing guru
20 akan mengajak anak untuk melakukan exercise/ senam, kegiatan itu
21 dapat membantu untuk mengembangkan motorik kasar pada anak.
22 Setelah itu guru menginstruksikan kepada anak untuk masuk kelas
23 masing-masing, anak KB dipandu oleh guru kelasnya untuk masuk
24 kedalam kelas dan memulai untuk berdoa sebelum kegiatan
25 pembelajaran dimulai dengan bernyanyi, mengingat nama hari, tanggal,

26 bulan dan tahun dimana kegiatan tersebut dapat membantu
27 meningkatkan daya ingat anak.

28 Setelah kegiatan belajar selesai ada dimana saatnya snack time yang
29 dimana sesuai dengan apa yang disampaikan dalam wawancara “anak
30 diperbolehkan untuk membawa snack yang berupa susu kotak yang
31 bahannya terbuat dari kardus, sehingga kardus bekas susu tersebut
32 dapat dijadikan bahan permainan loose part.

33 Setelah snack time selesai guru memulai untuk mengkoordinasikan
34 anak untuk bermain *loose part* dimana pada saat guru mempersilahkan
35 untuk bermain, anak-anak sangat antusias sekali, selanjutnya anak-anak
36 mulai membuat proyek menggunakan media pembelajaran *loose part*,
37 alasan guru menggunakan media loose part karena bahannya yang
38 mudah dicari seperti barang-barang bekas diantaranya kardus, botol
39 minuman, daun, serta bahan yang ada disekitar yang dapat digunakan
40 sebagai bahan untuk bermain anak. Jadi bukan hanya barang-barang
41 dari pabrikan saja tetapi bahan dari alam juga dapat digunakan sebagai
42 alat untuk bermain sehingga anak akan lebih kreatif dengan bahan-
43 bahan yang sudah ada, yang dimana pada pembuatan proyek tersebut
44 dapat melatih motorik halus anak, dengan cara anak menabur benda,
45 menggunting, mengiris, dengan catatan ketika penggunaan benda-
46 benda yang tajam harus ada pada pengawasan guru dan hati-hati dalam
47 penggunaannya dan sebelumnya anak juga diberikan pengertian untuk
48 menggunakan benda-benda tersebut lebih hati-hati agar tidak melukai
49 dirinya sendiri dan temannya.

LAMPIRAN 15. Surat Permohonan Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 3100/Un.10.3/D1/TA.00.01/06/2023 Semarang, 19 Juni 2023

Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Naila Nur Diana Shufa
NIM : 1903106018

Yth.
Kepala Sekolah TK HIMAWARI NGALIYAN
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa:

Nama : Naila Nur Diana Shufa
NIM : 1903106018
Alamat : Tegalrejo Barat III Rt. 09 Rw. 12 kel. Purwoyoso, kec. Ngaliyan, kota Semarang

Judul skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Himawari Tahun 2023

Pembimbing:
1. Drs. H. Muslam, M.Ag., M.Pd.

Mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/ judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon Mahasiswa tersebut di ijinakan melaksanakan riset pada bulan Juni. Demikian atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu/Sdr. Disampaikan terimakasih
Wasalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mahfid Junaedi

Tembusan:
Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

LAMPIRAN 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Riset



TPA-KB-TK
himagawari
Perum BPI Blok I/14B Ngaliyan Semarang
Telp. 0851 0172 6622

SURAT KETERANGAN
Nomor : 12/TK-HIMA/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Ariati
Jabatan : Kepala TK Himawari

Menerangkan bahwa:

Nama : Ade Nur Kholifah
NIM : 1903106016
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Riset dari UIN Walisongo Semarang No. 3099/Uin.10.3/D1/TA.00.01/06/2023, telah melaksanakan penelitian di TK Himawari pada bulan Juni – September 2023 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Aspek Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Aktifitas Bermain Kooperatif di TK Himawari Tahun 2023”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 12 September 2023
Kepala TK Himawari



Dra. Ariati

LAMPIRAN 17. Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 10 Desember 2022

Nomor : B-119 /Un.10.3/J.6/PP.00.9/12/2022
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Bp. Drs. H. Muslam, M.Ag., M.Pd.

Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Naila Nur Diana Shufa
Nim : 1903106018
Judul : Penerapan Media Pembelajaran *Loose Part* dalam Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun di Tk Himawari Tahun 2023

Dan menunjuk Saudara:
Bp. Drs. H. Muslam, M.Ag., M.Pd.

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag.^{Sf}
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 18. Dokumentasi

1. Dokumentasi Wawancara Peneliti dengan Guru Kelas KB



2. Dokumentasi Wawancara Peneliti dengan Kepala Sekolah di Tk Himawari



3. Foto Kegiatan *Exercise* Anak Sebelum memasuki Kelas





4. Foto Kegiatan Anak Bermain *Loose Part*





5. Sarana dan Prasarana di TK Himawari





RIWAYAT HIDUP

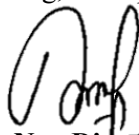
A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Naila Nur Diana Shufa
2. Tempat & Tgl. Lahir : Rembang, 28 Maret 2001
3. Alamat Rumah : Ds Sambiyon, Kec Kaliori,
Kab Rembang, Prov Jateng
Hp : 087815930048
E-mail : nailanurds01@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
- a. TK Diponegoro Putra Sambiyon : Lulus Tahun 2007
 - b. SD Negeri Sambiyon : Lulus Tahun 2013
 - c. MTs Miftahul Falah Mbadeg, Sridadi, : Lulus Tahun 2016
 - d. MA Mu'allimin Mu'allimat Rembang : Lulus Tahun 2019
 - e. UIN Walisongo Semarang : Lulus Tahun 2023
2. Pendidikan Non-Formal
- a. Madrasah Diniyah Mansyaul Huda Cendono
 - b. Ponpes Modern 4 Bahasa Al Muhibbin Jatirogo Tuban
 - c. Ponpes Al Irsyad Kauman Rembang

Semarang, 11 September 2023



Naila Nur Diana Shufa
NIM : 1903106018