

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini

a. Pengertian Motorik Halus

Motorik adalah semua gerak yang memungkinkan dapat dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik adalah dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerakan tubuh.¹

Menurut Hurlock melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Setiap anak memiliki perkembangan yang unik dan dapat menyesuaikan dirinya dengan alam maupun lingkungan sekolah dengan tahapan perkembangan usianya.²

Menurut Richard mengatakan bahwa, keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan yang memerlukan kontrol dari otot-otot kecil dari tubuh untuk mencapai tujuan dari keterampilan. Dalam hal ini, Brewer menjelaskan “*fine muscle control increases; can use hammer, pencil, scissors, copies geometric figures, cuts on lines, print some letters, pastes and glues, handness is well established.*” Keterampilan motorik halus seorang anak dapat dilihat

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

² 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), 41.

dari ketangkasannya, menggunakan palu, pensil, gunting, menggambar bentuk geometri, memotong sesuai garis, menempel dan mengelem, dan gerakan pengendalian dominasi tangan.³

Menurut Santrock mengatakan bahwa, keterampilan motorik halus yang dimiliki setiap anak berbeda-beda, baik dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. Perbedaan ini juga dipengaruhi oleh garis keturunan dan stimulasi yang didapatkan oleh kedua orangtuanya. Lingkungan sekitar anak mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halusnya.⁴

Menurut Sujiono.dkk mengungkapkan bahwa, keterampilan motorik halus adalah keterampilan yang hanya dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemampuan menggunakan jari jemari tangan untuk meronce, menggunting, menempel, menabur dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.⁵

Menurut Dini P. Dan Daeng Sari menjelaskan bahwa, motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot halus. Gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta

³ Dwi Septi Anjas Wulan, Penggunaan Portofolio Dalam Penilaian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di Paud Al Wafi Kecamatan Selesai Kabupaten Langkat, Jurnal Usia Dini 6, no. 2, Desember (2020), 29.

⁴ Julaeha Rasid, Rosita Wondal dan Rita Samad, Kajian Tentang Kegiatan Cooking Class Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini 3, no. 1, Oktober 2020, 85.

⁵Sri 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), 42.

pengendalian gerak yang baik serta melakukan ketepatan dan keragaman dalam gerak otot-otot halus.⁶

Menurut Andang Ismail menjelaskan bahwa, motorik halus adalah melatih agar terampil dan cermat menggunakan jari-jemarinya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh dari motorik halus yaitu: meremas daun kering, memasukkan benda ke dalam keranjang, menyobek kertas atau koran bekas, meniru pola menggunakan media batu, menabur pasir, melipat, dan menyusun benda (permainan yang bersifat membangun).⁷

Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motorik halus anak usia dini merupakan gerakan halus yang melibatkan otot-otot kecil seperti menempel, menggunting, meremas, menjiplak dan lain-lain, untuk melatih keterampilan jari-jemarinya. Sehingga anak usia dini memiliki sebuah kemampuan untuk mengkoordinasikan mata, syaraf otot, dan tangan dengan stimulasi yang tepat.

b. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun

John W. Santrock menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata tangan, lengan, dan tubuh secara bersama.⁸

⁶ Daeng Sari, Dini P. 1996. Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak. Depdikbud

⁷ Ibid., 9

⁸ John W Santrock, 2007, Perkembangan Anak, Jakarta:Erlangga.

Sejalan dengan hal di atas, Yudha M. Saputra mengemukakan bahwa keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu menempel, mengerjakan puzzle, menjahit sederhana, mewarnai dengan rapi, mengisi pola sederhana, mengancingkan baju, menggambar dengan gerakan naik turun, menarik garis lurus dan lengkung, serta mampu melipat kertas.⁹

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Bambang Sujiono bahwa anak usia 5-6 tahun perkembangan gerak anak yaitu anak mampu menempel, mengerjakan puzzle, mencoblos kertas dengan pensil, mewarnai dengan rapi, mengancingkan baju, menggambar gerakan naik turun, menarik garis (lurus, lengkung, miring) dan melipat kertas.¹⁰

Caughlin menunjukkan sejumlah indikator perkembangan keterampilan motorik halus anak usia dini berdasarkan kronologis usia.¹¹ Untuk anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:

- 1) Anak usia 5 tahun
 - a) Menulis nama depan.
 - b) Membangun menara setinggi 12 kotak.
 - c) Mewarnai dengan garis-garis.
 - d) Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari.
 - e) Menggambar orang beserta rambut dan hidung.

⁹ Yudha. M. Saputra. 2005. *Perkembangan Gerak dan Belajar*. Jakarta: Ditjen Pendidikan dasar dan Menengah.

¹⁰ Bambang Sujiono dkk, 2012, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka.

¹¹ Sumantri. MS, (2005), *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Dinas Pendidikan

- f) Menjiplak persegi panjang dan segitiga.
 - g) Memotong bentuk-bentuk sederhana.
- 2) Anak usia 6 tahun
- a) Menggambar orang termasuk : leher, tangan, dan mulut.
 - b) Menjiplak gambar wajik.

Bredenkamp & Copple mengemukakan bahwa anak usia TK dapat melakukan berbagai kemampuan dalam beberapa bidang perkembangan,¹² berikut bidang perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun yaitu:

- 1) Memukul paku dengan kepala palu; menggunakan gunting dan obeng tanpa bantuan.
- 2) Membangun kerangka balok tiga dimensi;mengerjakan 10-15 buah teka-teki dengan mudah.
- 3) Suka melepas benda-benda dan merangkainya kembali serta melepas dan memasang baju boneka.
- 4) Memiliki pemahaman dasar tentang kanan dan kiri tetapi mencampurnya pada suatu saat.
- 5) Menyalin berbagai bentuk; mengkombinasikan dua bentuk geometri atau lebih dalam gambar dan konstruksi.
- 6) Menggambar orang; mencetak huruf secara kasar tetapi kebanyakan dapat dikenal oleh orang dewasa, termasuk konteks atau pemandangan dalam gambar;mencetak nama pertama.

¹² Ramli. (2005). Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- 7) Membuka resleting mantel;memasang kancing dengan baik;mengikat sepatu dengan bantuan orang dewasa;berpakaian dengan cepat.
- 8) Memegang pensil, sikat, atau krayon seperti pegangan orang dewasa antara ibu jari dan telunjuk.
- 9) Dapat menyalin lingkaran, silang, dan empat persegi.
- 10) Dapat memasang benang jarum besar.

Hal yang hampir sama juga dikemukakan Martini Jamaris bahwa keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas diantaranya adalah :¹³

- a. Dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas.
- b. Dapat memasang dan membuka kancing dan resleting.
- c. Dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis atau kegiatan lainnya.
- d. Dapat memasukkan benang ke dalam jarum.
- e. Dapat mengatur (meronce) manik-manik dengan benang dan jarum.
- f. Dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.
- g. Dapat menggunting kertas sesuai dengan garis, dan lain-lain.

¹³ Martini Jamaris, dan Edwita, "Penilaian Kecerdasan Majemuk Formal Instrumen untuk anak usia 4-6 tahun." Jurnal Penelitian Pendidikan Amerika, vol. 2, no. 12 (2014): 1164-1174.

Dari berbagai pendapat di atas bahwa karakteristik motorik halus anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan. Contohnya seperti menempel dan mengisi pola sederhana

c. Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Menurut Mudjito, menuliskan beberapa alasan mengenai fungsi perkembangan motorik halus yaitu:

- 1) Melalui keterampilan motorik seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat lainnya.
- 2) Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi helpness (tidak berbahaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya ke kondisi yang independence (bebas, tidak bergantung). Anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat lainnya, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya. Kondisi ini akan menunjang perkembangan *self confidence* (rasa percaya diri).
- 3) Melalui keterampilan motorik, anak akan saling mengenali dilingkungan sekitar. Pada Usia Prasekolah (Taman Kanak-Kanak) atau ke usia sekolah dasar, anak sudah dapat dilatih menggambar, melukis, baris-berbaris, dan persiapan menulis.¹⁴

¹⁴ Siti Lailatusyarifah, "Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Teknik Mozaik Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung", (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intanlampung, 2021), 34-35

Santrock mengemukakan bahwa, fungsi-fungsi perkembangan motorik halus adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan untuk membantu diri sendiri
- 2) Keterampilan bantu sosial
- 3) Keterampilan bermain
- 4) Keterampilan sekolah.¹⁵

Elizabeth Hurlock mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu sebagai berikut:¹⁶

- 1) Melalui keterampilan motorik, anak melalui tahapan-tahapan perkembangan secara perlahan mulai pada saat dilahirkan sampai dalam kondisi yang indenvedent. Perkembangan anak dapat dilihat melalui berbagai macam interaksi seperti mulai menyentuh benda-benda, menggenggam benda lunak hingga saatnya terasah motorik anak tersebut.
- 2) Melalui perkembangan motorik, anak mulai menemukan halhal yang menarik baginya dilingkungan sekitar. Pada usia prasekolah ntuk memuaskan dirinya anak akan mencoba berbagai sentuhan disetiap benda yang dipegangnya. Seperti meraba tekstur batu-batuan, mengumpulkan daun kering dan sebagainya.

¹⁵ Ester Steffi Cllaudia, Ajeng Ayu Wdiastuti, dan Mozes Kurniawan, Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 2, (2018), 143.

¹⁶ Rusmayadi dan Ainun Marhamah, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membuat Bnetuk Baju Dengan Teknik Menjahit Pada Kelompok B di TK Kartini Baruga Makasar Sulawesi Selatan, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran 4, no. 1, Januari-April (2022), 223.

- 3) Bagi perkembangan motorik anak yang normal, memunculkan suatu perilaku atau kebiasaan anak saat berinteraksi dengan teman seusianya. Sedangkan bagi anak yang dibawah rata-rata akan menghambat perkembangannya yang memicukan sebuah sikap yang tidak terbuka atau penakut. Bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang fringer (terpinggirkan).
- 4) Melalui latihan-latihan yang tepat, motorik kasar dan halus ini dapat ditingkatkan dalam hal kecepatan, keluwesan, dan kercematan, serta bertahap seorang anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya.
- 5) Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self conceft atau kurang konsep diri. Seperti kemandirian anak dalam keseharian seperti menggunakan pakaian sendiri, mengancingkan baju sendiri dan lain-lain.

Adapun tujuan dalam pengembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun menurut Sumantri ialah sebagai berikut:

- 1) Anak mampu menguasai kemampuan motorik yang ada pada dirinya dengan keluwesan menggerakkan kedua tangannya.
- 2) Anak mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar dan manipulasi benda-benda.

- 3) Anak mampu mengkoordinasi indra mata dan aktivitas tangan. Koordinasi tersebut bisa melalui permainan membentuk huruf “Ba” dari pasir halus.
- 4) Anak mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Kegiatan motorik juga melatih kesabaran dan saling mengantri pada saat meminjam sesuatu kepada temannya untuk mengerjakan karya mereka.¹⁷

Maka dapat disimpulkan bahwa, fungsi maupun tujuan dari perkembangan motorik halus anak usia 4-6 tahun adalah anak dapat menggerakkan otot-otot halus terutama bagian jari jemari, mengkoordinasikan indra mata dan tangan, dan mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Serta fungsi tersebut sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan kedua tangan dan mendukung pengembangan aspek lainnya.

d. Tahapan Perkembangan Keterampilan Motorik Halus

Sujiono mengungkapkan bahwa terdapat tiga jenis perkembangan kemampuan motorik halus secara umum yaitu:¹⁸

1) Tahap Kognitif

Anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja yang dibutuhkan untuk melakukan suatu gerakan tertentu. Pada

¹⁷Andriyani dan Feerlie Moonthana Indhra, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Menggunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Kelompok B TK Tunas Inti Dusun Tebo Jaya Kecamatan Limbur Lubuk Mengkuang Kabupaten Bungo, Jurnal Alayya: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 2, no. 1, Februari 2022, 8-9.

¹⁸ Reni Novitasari, M. Nasirun dan Delrefi D, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Medai Hulahopp Pada Anak Kelompok B Paud AlSyafaqoh Kabupaten Rejang Lebong, Jurnal Ilmiah Potensia Vol. 4, no. 1, 2019, 8.

tahap ini, dengan kesadaran mentalnya anak berusaha mengembangkan strategi tertentu untuk mengingat gerakan serupa yang pernah dilakukan pada masa yang lalu.

2) Tahap Asosiatif

Anak akan menyadari atas kesalahan atau kekeliruan yang diperbuat apabila anak tersebut mulai diarahkan, dibimbing, dinasehati agar bergerak semestinya. Tahap ini adalah perubahan strategi dari tahapan sebelumnya, yaitu dari apa yang harus dilakukan menjadi bagaimana melakukannya.

3) Tahap Autonomus

Gerakan yang ditunjukkan anak merupakan sebagai bentuk respons yang secara naluri dengan sedikit kesalahan. Anak sudah menampilkan gerakan secara otomatis.¹⁹

Begitu juga terjadi pada tingkat pencapaian terhadap perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun, menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada lingkup perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun diantaranya:²⁰

- a) Menggambar sesuai gagasannya.
- b) Meniru bentuk.
- c) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- d) Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, (Jakarta: Kemendikbud, 2015), 47.

- e) Menggunting sesuai dengan pola.
 - f) Menempel gambar dengan tepat.
 - g) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.
- e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Menurut Rumini dan Sundari, adapula faktor-faktor yang mempengaruhi adanya dukungan atau penghambat perkembangan motorik halus antara lain:²¹

1) Faktor Genetik

Individu mempunyai beberapa faktor keturunan yang dapat menurunkan kemampuan perkembangan motorik misal otot kuat, syaraf baik, dan kecerdasan yang menyebabkan perkembangan motorik individu tersebut menjadi baik dan pesat.

2) Faktor Kesehatan Pada Periode Prnatal

Janin yang selama dalam kandungan keadaan sehat, tidak keracunan, tidak kekurangan gizi, tidak kekurangan vitamin dapat membantu memperlancar perkembangan motorik anak.

3) Faktor Kesulitan dalam Melahirkan

Faktor kesulitan dalam melahirkan misalnya, perjalanan kelahiran menggunakan bantuan alat vacum, tang, sehingga bayi mengalami kerusakan otak dan akan memperlambat perkembangan motorik bayi.

²¹ 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), 48-51.

4) Kesehatan dan Gizi

Menjaga kesehatan dan gizi dengan mengatur pola hidup sehat seperti memperhatikan asupan protein, lemak, zat besi dan lainlain. Hal ini juga dapat mempengaruhi kehidupan pasca melahirkan yang akan mempercepat perkembangan motorik bayi.

5) Rangsangan

Adanya rangsangan, melatih motorik bayi dengan berbagai macam sentuhan lembut yang distimulus bimbingan akan membantu menggerakkan semua bagian tubuh dan mempercepat perkembangan motorik bayi.

6) Perlindungan

Perlindungan berlebihan sehingga anak tidak ada waktu untuk bergerak misalnya, anak hanya digendong terus, ingin naik tangga tidak boleh dan akan menghambat perkembangan motorik anak.

7) Prematur

Kelahiran sebelum masanya disebut prematur. Hal ini banyak dialami oleh para calon ibu, apabila tidak ditindak lanjuti biasanya akan memperlambat perkembangan motorik anak.

8) Kelainan

Individu yang mengalami kelainan baik fisik maupun psikis, social, mental biasanya akan mengalami hambatan dalam perkembangannya.

9) Kebudayaan

Peraturan daerah setempat dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak misalnya, ada daerah yang tidak mengizinkan anak putri naik sepeda maka tidak akan diberi pelajaran naik sepeda roda tiga.²²

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

- 1) Faktor Hereditas (bawaan atau warisan sejak lahir).
- 2) Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis.
- 3) Aktivitas anak yang dilakukan atas dasar kemauan sendiri, kemampuan mengendalikan emosi serta memiliki pendirian atas dirinya.²³

Menurut Sumantri, pengembangan motorik halus untuk anak TK (4-6 tahun) adalah dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuh dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan serta anak belajar berimajinasi dan mengoptimalkan pergerakan otot-otot halus untuk melatih kekuatan agar lebih siap melanjutkan ke tahap pendidikan berikutnya.

Melalui kegiatan yang menyenangkan yang dapat mematangkan kemampuan otot-otot kecil anak diharapkan tidak tercipta keterpaksaan, sehingga anak dapat berkreasi menggunakan jari-jemari tangannya

²² Ibid.

²³ Ibid.

untuk latihan awal dalam kemampuan menulis. Pendapat peneliti, kurangnya kemampuan motorik halus anak disebabkan orangtua yang kurang memberikan stimulasi/merangsang otot-otot kecil serta lingkungan yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus anak.

Misalnya terjadi seorang anak usia dini yang sering berkumpul dilingkungan orang dewasa, maka anak akan mengalami perkembangan yang mana belum waktunya masuk dalam perkembangan tersebut. Hal itu berdampak positif bahkan cenderung negatif.²⁴

f. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Tabel 2. 1 : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	
Motorik Halus	Menggambar sesuai gagasannya
	Meniru bentuk
	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
	Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
	Menggunting sesuai dengan pola
	Menempel gambar dengan tepat
	Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. ²⁵

Berdasarkan tabel STPPA yang diatas merupakan isi dari Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Perkembangan motorik halus (SmallMotor Development)

²⁴ Siti Hamidah dan Muhammad Saiful Rizal, Pengaruh Kegiatan Melukis Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah 4-6 Tahun, Indonesian Journal of Midwifery Today 2021, Vol.1, no. 1, 45.

²⁵ Ibid., 56.

pada tabel STPPA, menurut Beaty perkembangan motorik halus anak ialah mencakup pada suatu gerakan-gerakan halus yang dilatih dengan melakukan kegiatan seperti menggunting kertas berpola, menempelkan kertas, eksplorasi media, mengekspresikan diri melalui gerakan dan membutuhkan ketelitian.²⁶

2. Penggunaan Media *Loose Part*

a. Pengertian *Loose Part*

***Loose part* adalah media material lepas yang penggunaannya dapat beragam-ragam, artinya bahan yang dapat dipindahlan, dibawa,digabungkan, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Metode bermain menggunakan *loose part* sangat cocok diterapkan pada anak usia dini. sebab, anak usia dini belajar menggunakan seluruh inderanya.²⁷**

Media *loose part* merupakan material bebas yang mudah dijumpai sekitar lingkungan dan alam bebas. Seperti; ranting pohon, daun kering, kerang, kayu dan serbuk kayu, dan lain-lainnya. Benda-benda yang mudah didapat dialam dapat

²⁶ Nurkamelia, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Concong Catur Yogyakarta, KINGDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education Vol. 2, no. 2, 2019, 116.

²⁷ Nurliana, Muhammad Yusri Bachtiar, dan Ita Rostia Ichsan, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan **Loose Part** Pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan, **Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran 4**, no. 1, Januari-April (2022), 452.

mendukung perkembangan anak dan membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya.²⁸

Menurut Simon Nicholas menyatakan bahwa, *Loose Part* adalah barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari apapun bisa menemukan sesuatu dari hasil proses permainannya. Semua itu terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira.²⁹

Menurut Sally Haughey mengemukakan bahwa, ***Loose Part*** adalah sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lainnya. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis.³⁰

Menurut Puspita mengemukakan bahwa, ***loose part*** itu sebagai alat dan bahan dalam aktivitas kegiatan bermain, serta memiliki karakteristik ***loose part*** sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain, yaitu: menarik, terbuka, dapat digerakan / dipindahkan.³¹

Menurut Siskawati dan Herawati mengemukakan bahwa, ***loose part*** merupakan benda yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita, seperti ranting, kerang, plastik bekas kemasan, dan lain-lain.

²⁸ Yuliati Siantajani, **Pembelajaran Berbasis HOTS** (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018), 16.

²⁹ Yuliati Siantajani, **Loose Parts**, (Semarang: PT. Sarang Seratus Aksara, 2020), 13

³⁰ Yuliati Siantajani, **Materi Lepas Otentik Simulasi PAUD** (Semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020), 3.

³¹ Puspita, A. W, Penggunaan **Loose Parts** Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM, **Journal of Pendidikan Non Formal 21**, no. 2, 2019, 17.

Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh oleh guru dan orangtua dari mana pun tanpa mengeluarkan biaya. *Loose part* juga akan menciptakan kemungkinan kreasi yang baru tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.³²

Dapat disimpulkan dari beberapa ahli diatas menyatakan bahwa, *loose part* adalah bahan alam yang terdiri dari tujuh komponen yang terdapat dilingkungan sekitar antara lain: plastik, logam, kayu, kain, dan lain-lain. Bahan-bahan tersebut dapat dibawa, dipindahkan dan dijadikan kreasi beragam sesuai kereativitas anak didik tersebut.

b. Alat dan Bahan *Loose Part*

Material *loose part* merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, bahwasannya pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Maka *loose part* sebagai alat dan bahan dalam proses kegiatan bermain memiliki karakteristik seperti yang telah dipaparkan dalam Puspita, berikut ini:³³

1) Menarik

Loose parts seperti magnet bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan yang alamiah. Obyek seperti batu, potongan kayu, bunga pinus, daun-daun kering, akan membuat anak tertantang untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya.

³² Nurfadlan, Nurmalina dan Amalia. R, Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Part Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Bangkinang Kota, **Journal of Teacher Education 2**, no. 1, 2020, 224.

³³ Zakiyatul Imamah dan Muqowin, Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis **STEAM and Loose Part**, **Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak 15**, no. 2, Juli (2020), 272-273.

Secara tidak langsung, ini menumbuhkan kecakapan anak dalam berpikir tingkat tinggi *higher order thinking skill (HOTS)*, serta kreativitas.

2) Terbuka

Loose parts memungkinkan kegiatan main yang tanpa batas. *Loose parts* tidak hanya menawarkan satu jenis mainan, karena tidak ada serangkaian arahan khusus untuk penggunaan *loose parts*. Hasil dari penggunaan *loose parts* tidak tunggal, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitas dan imajinasi anak. Potongan kayu dapat dibuat menjadi rumah, kereta api, mobil-mobilan, dan lain-lain. Demikian banyak sekali anak yang membuat hasil karya berdasarkan idenya.

3) Dapat dipindahkan

Loose parts dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak dari satu tempat ke tempat lainnya. Misalnya, potongan kayu dapat dipindahkan ke sisi lain halaman untuk membuat jembatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga.³⁴

Berikut 7 komponen/bahan media **loose part** yang bervariasi dengan tekstur yang berbeda-beda sebagai berikut:

³⁴ **Ibid.**

- 1) Bahan alam, yaitu: batu, tanah, pasir, lumpur, air, daun, buah, biji, bunga, kerang, bulu, potongan kayu dan sebagainya.
- 2) Bahan plastik, yaitu: sedotan, botol-botol plastik, tutup botol plastik, pipa pralon, ember, dan sebagainya.
- 3) Bahan logam, yaitu: kaleng, uang koin, peralatan dapur, mur, baut, paku, palt mobil, kunci dan sebagainya.
- 4) Bahan kayu dan bambu, yaitu: seruling, tongkat, balok, dan sebagainya.
- 5) Bahan kain dan benang, yaitu: kapas, kain perca, tali, pita, dan sebagainya.
- 6) Bahan kaca dan keramik, yaitu: botol kaca, gelas kaca, cermin, kelereng, ubin keramik, kaca mata, dan sebagainya.
- 7) Bahan bekas kemasan, yaitu: kardus, gulungan tisu, karton wadah telur dan sebagainya.³⁵

c. Langkah-langkah Penggunaan *Loose Part*

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru TK Annur Cahaya Lamongan pada saat belajar sambil bermain menggunakan media *loose part*, dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

1) Tahap Perencanaan

Segala sesuatu yang baik harus direncanakan terlebih dahulu, hal ini bertujuan agar tujuan dari kegiatan dapat

³⁵ Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunnisa, dan Lia Rahmawati, Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media *Loose Part*, *Jurnal Buah Hati* 7, no. 2, September (2020), 78-79

tercapai dengan optimal. Kegiatan pembelajaran yang menarik didapatkan dengan sebuah pengalaman. Perencanaan adalah suatu proses bagaimana pendidik dapat mempersiapkan materi yang akan disampaikan sesuai tujuan yang tertulis dalam RPPH untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam akhir pembelajaran. pada tahap perencanaan ini yang terpenting yakni guru harus merancang suatu kegiatan yang menarik dan dengan media *loose part* yang mudah dipahami oleh anak, serta mudah untuk didapatkan oleh orangtua maupun guru disekolah. Guru senantiasa merancang pembelajaran dengan tetap berpatokan pada kurikulum dan sesuai dengan tema-tema yang sudah direncanakan. Setiap RPPH yang disusun mengandung enam aspek perkembangan anak usia dini yang distimulasi setiap hari.³⁶

2) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, atau sebuah aktifitas, atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk sebuah rencana yang telah dirumuskan, dan diterapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan dan tempat pelaksanaan.

³⁶ 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, 72.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan belajar sambil bermain dengan media *loose part* dengan melakukan tiga kegiatan pokok anak usia dini yaitu:

1) Kegiatan Awal (Pembukaan)

Pembukaan merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan menarik perhatian anak. kegiatan pembukaan harus dilakukan semenarik mungkin agar anak antusias dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Contohnya: berdoa, bernyanyi, bertepuk, dan lain-lain. Pembukaan tersebut dapat dilakukan selama 15-30 menit jika efektif. Guru juga memberikan salam sapa dan ucapan selamat pagi kesemua murid.³⁷

2) Kegiatan Inti

Rahman menyatakan bahwa, kegiatan inti ini dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Kegiatan ini dilakukan disesuaikan dengan RPPH yang sudah dibuat. Kegiatan inti merupakan kegiatan puncak atau kegiatan yang paling berkesan karena pembelajaran sesungguhnya dilakukan pada kegiatan inti. Kegiatan inti biasanya dilakukan selama 90 menit. Guru dapat melakukan kegiatan ini dengan berbagai metode yang bisa dilakukan agar sistem pembelajaran berjalan sesuai RPPH.

³⁷ Ibid.

Pada kegiatan inti bermain *loose part*, pertama-tama guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan dimainkan setelah itu, guru juga bercerita tentang benda-benda yang ada disekitar anak yang bisa mereka gunakan, atau menyebut benda tersebut baik diruang kelas maupun benda yang dapat ditemukan dirumah untuk belajar. Selanjutnya guru memperlihatkan cara bermain *loose part* yang sudah disediakan oleh guru diruang kelas dan mengajak anak-anak untuk mencobanya satu persatu. Misalnya, membuat huruf hijaiyah “**Ba**” dengan pasir atau batu kecil untuk menyerupainya huruf lainnya. Kegiatan tersebut guru dapat menstimulus dan mendukung anak agar perkembangan motorik halusnya meningkat.³⁸

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dapat diartikan sebagai kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri sebuah kegiatan atau pembelajaran diruang kelas. kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhir pembelajaran selama 30 menit. Penutup biasanya dilakukan dengan mengingatkan kembali tentang apa yang sudah anak pelajari pada hari tersebut.³⁹

4) Tahap Evaluasi

³⁸ **Ibid.**, 73.

³⁹ **Rahman, Habibu, dkk**, *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 247.

Evaluasi adalah menilai suatu kinerja, pemahaman atau pembelajaran selama di ruang kelas. Anak usia dini juga diberikan evaluasi di akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Tujuan evaluasi ini untuk memperbaiki segala perencanaan awal apabila tidak sesuai dengan yang direncanakan. Evaluasi juga dapat menguji pemahaman dan kedisiplinan terutama dalam bidang pendidikan. Evaluasi juga dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu seperti metode, manusia, peralatan, dimana informasi tersebut akan dipakai untuk menentukan alternatif terbaik dalam membuat keputusan.⁴⁰

B. Kajian Pustaka

Sebagai bahan perbandingan, maka perlu dilakukan kajian terhadap penelitian yang sudah ada yang relevan dengan judul skripsi ini titik Beberapa penelitian diantaranya :

Tabel 2.2 : Kajian Pustaka

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
----	--	-----------	-----------	-------------------------

⁴⁰ Ibid.

1	Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., La Ode, A., Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelapah Pisang, 2019 ⁴¹	Sama-sama membahas tentang motorik halus	Penelitian terdahulu menggunakan metode tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada perencanaan pembelajaran menyenangkan melalui metode loose part
2	Fadillah, F.M. Pengaruh Bermain Finger Painting & Play Dough terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Madrasah Pembangunan, 2019 ⁴²	Sama-sama membahas tentang motorik halus dan menggunakan penelitian kuantitatif	Terdapat perbedaan pada variabel X yakni penelitian terdahulu membahas tentang play dough finger painting sedangkan penelitian ini membahas tentang loose part	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media <i>loose part</i> dalam meningkatkan kemampuan motorik anak
3	Saniya, S., Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Aktivitas Montase Pendidikan AUD Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi, 2020. ⁴³	Sama-sama membahas motorik halus	Penelitian terdahulu menggunakan metode tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media <i>loose part</i> untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini

⁴¹ Suriati, S., Kuraedah, S., Erdiyanti, E., La Ode, A.(2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak melalui Mencetak dengan Pelapah Pisang, 2019.

⁴² Faras Mega Fadilla “Pengaruh bermain finger painting & play dough terhadap keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Madrasah Pembangunan” (Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah) Jakarta, 2019)

⁴³ Saniya, S., Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Aktivitas Montase Pendidikan AUD Islam Terpadu Mutiara Hati Kota Jambi, 2020.

4	Cicilia Wahyu W, P., Widowati., Josep, T., Widowati, P., Penggunaan Media Loose Part berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas AUD. 2022 ⁴⁴	Sama-sama membahas tentang media loose part	Penelitian terdahulu menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media kolase dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak
5	Mubarokah, M., Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Part pada Anak Kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo, 2021 ⁴⁵	Terdapat kesamaan pada variabel Y yakni tentang keterampilan motorik halus anak	Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart	Yang menjadi titik orisinalitas dalam penelitian ini terletak pada penerapan kegiatan bajumput dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu / teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan dibab tinjauan pustaka atau kalau boleh dikatakan oleh penulis merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.

⁴⁴ Cicilia Wahyu W, P., Widowati., Josep, T., Widowati, P., “Penggunaan Media Loose Part berbasis STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas AUD”. program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, 2022.

⁴⁵ Mubarokah, M. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Part pada Anak Kelompok B TK Anggrek V Muslimat NU Ngargorejo”, Jurnal Education, 7(2), 2021.

Konsep adalah abstraksi atau gambaran yang dibangun dengan menggeneralisasikan suatu pengertian titik konsep tak bisa diamati tak bisa diukur secara langsung.

Agar bisa diamati konsep harus dijabarkan dalam variabel-variabel. misalnya konsep ilmu alam lebih jelas dan konkrit karena dapat diketahui dengan panca indera titik sebaliknya, banyak konsep ilmu ilmu sosial menggambarkan fenomena sosial yang bersifat abstrak dan tidak segera dapat dimengerti titik seperti konsep tentang tingkah laku kecemasan, kenakalan remaja dan sebagainya. oleh karena itu perlu kejelasan konsep yang dipakai dalam penelitian.

Kerangka konseptual ini ditujukan untuk memperjelas variabel yang diteliti sehingga elemen pengukurannya dapat dirinci secara konkrit. Adapun peranan teori dalam kerangka pemikiran yakni sebagai berikut:

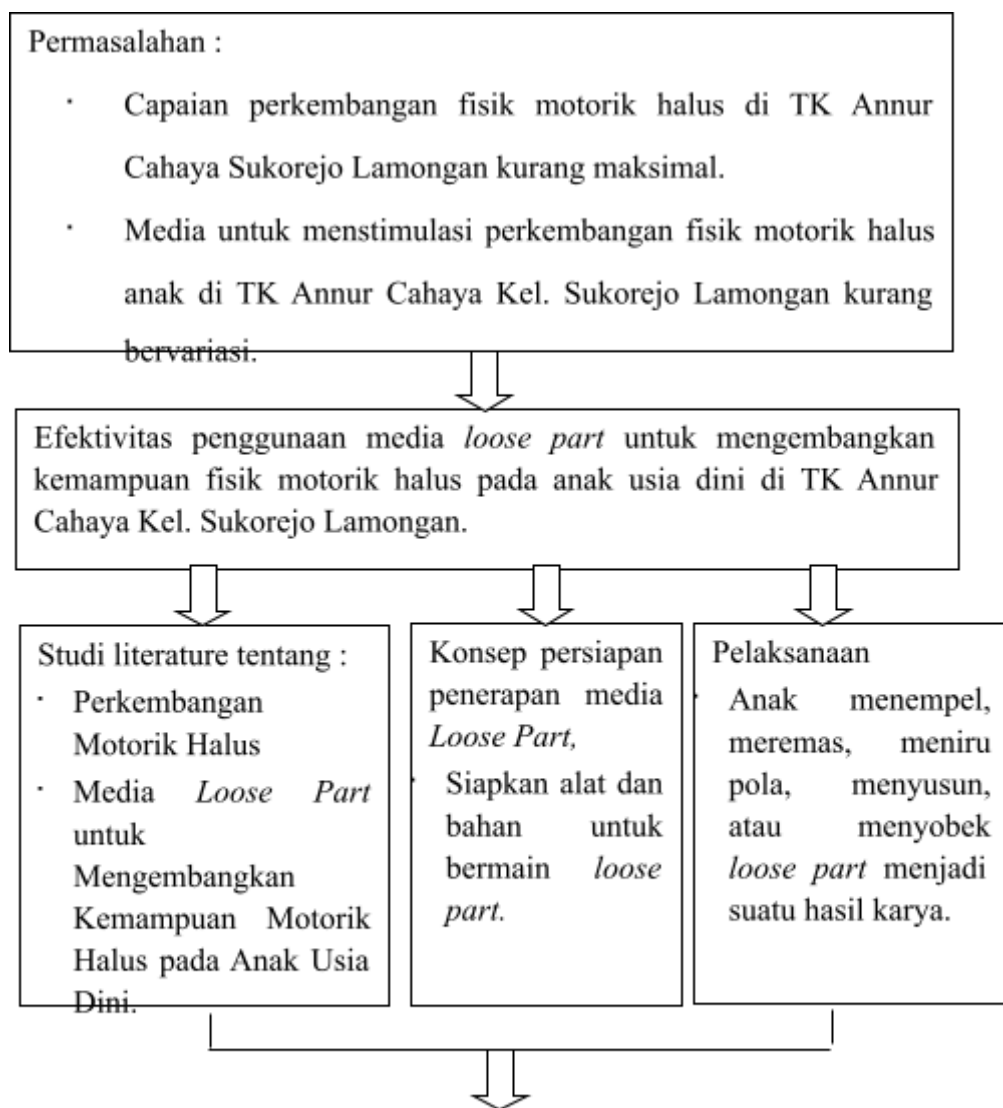
1. Sebagai orientasi dari masalah yang diteliti.
2. Sebagai konseptualisasi dan klasifikasi yang memberikan petunjuk tentang kejelasan konsep fenomena dan variabel atas dasar pengelompokan tertentu.
3. Sebagai generalisasi teori memberikan rangkuman terhadap generalisasi empirik dan antar hubungan dari berbagai proposisi yang didasarkan asumsi-asumsi tertentu baik yang akan diuji maupun yang akan diterima.

Dengan adanya kerangka konseptual maka minat penelitian akan lebih terfokus ke dalam bentuk yang layak diuji dan akan memudahkan penyusunan

hipotesis serta memudahkan identifikasi fungsi variabel penelitian baik sebagai variabel bebas, tergantung, kendali dan variabel lainnya.

Maka dari itu kerangka konsep dari penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui efektivitas penggunaan media loose part untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik halus pada anak usia dini. Dalam penelitian ini akan dipaparkan tentang adanya keterkaitan antara media loose part dengan perkembangan motorik halus anak.

Gambar 2.1 kerangka konseptual



D. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan atau jawaban sementara dari permasalahan penelitian yang akan dibuktikan dengan data empiris.⁴⁶ Maka berdasarkan penjelasan dari rumusan masalah hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H1 = Media loose part efektif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini

Ho = Media loose part tidak efektif terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini.

⁴⁶ Hendri Tanjung, Metodologi Penelitian Ekonomi Islam, (Jakarta: Gramata Publishing, 2013), 97.