Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini

by Siti Nurjanah

Submission date: 28-Jun-2023 04:24AM (UTC-0400)
Submission ID: 2123862704
File name: 4434-21352-1-CE.docx (104.38K)
Word count: 7981
Character count: 51970

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Media *Loose Part* terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini

Commented [A1]: Hasil cek dimilarity 70%.. Silahkan perbaiki, maksimal 20%

Siti Nurjanah✉ [1)], Muthmainah[2)]

[1)] dan [2)] Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Aspek yang dipandang perlu untuk dikembangkan pada anak usia dinia adalah kemampuan kreativitas dan motorik halus anak, dan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus adalah menggunakan media pembelajaran *loose parts*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Birit. Jenis penelitian adalah *Quasy Experiment* dengan desain *Pretest-Posttest Group Design*. Sampel penelitian menggunakan dua kelompok, yaitu eksperimen 22 anak dan kontrol 22 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan Wilcoxon dan Mann Whitney. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) media *loose part* berpengaruh terhadap kreativitas. Anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata kreativitas lebih baik (24,2273) dibanding dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah (21,9545), dan berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai Z sebesar -2,183 dengan signifikansi 0,029 < 0,05; (2) media *loose part* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus. Anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata motorik halus lebih baik (15,1364) dibanding dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah (13,9545), dan berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai Z sebesar -2,194 dengan signifikansi 0,028 < 0,05.
Kata kunci: media *loose part*, kreativitas, motorik halus

Abstract

Aspects that are deemed necessary to be developed in early childhood are children's creative and fine motor skills, and one of the efforts that can be made by teachers to increase creativity and fine motor skills is to use loose parts learning media. This study aims to analyze the effect of using loose part media on the creativity and fine motor skills of children aged 5-6 years at Pertiwi Birit Kindergarten. The type of research is Quasy Experiment with Pretest-Posttest Group Design. The research sample used two groups, namely 22 experimental children and 22 control children. Data collection techniques using observation sheets. Data analysis techniques using Wilcoxon and Mann Whitney. The results of the study concluded that: (1) loose part media has an effect on creativity. Children who were given loose part media had an average creativity score (24.2273) compared to children who were given worksheets/magazines (21.9545), and based on the statistical test results obtained a Z value of -2.183 with a significance of 0.029 < 0, 05; (2) loose part media affects fine motor skills. Children who were given loose part media had a better fine motor average (15.1364) compared to children who were given worksheets/magazines (13.9545), and based on statistical test results obtained a Z value of -2.194 with a significance of 0.028 < 0 ,05.
Keywords: *loose part media, creativity, fine motor*Copyright (c) 2023 Nama Penulis1,2 dst.

✉ Corresponding author :
Email Address : siti123nur45janah@gmail.com (alamat koresponden)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

PENDAHULUAN

Para ahli beranggapan bahwa usia kanak-kanak merupakan *golden age*, yang hanya berlaku sekali dalam kehidupan kemajuan manusia (Ayuni, D & Setiawati, F.A, 2019). Selain daripada waktu yang cemerlang, kehidupan kanak-kanak juga merupakan tempo mendasar. Ini sepatutnya menja[8] tempo dasar yang disebabkan oleh segala-galanya dalam diri seorang kanak-kanak dalam hidupnya sebagai individu yang paling berpengaruh untuk kemajuan hidupnya dalam tempo seterusnya hingga dewasa. A[8]al kanak-kanak akan mempunyai wawasan yang baik dan ideal jika mereka diberi arahan yang positif dan berharga sejak awal. Dengan cara ini, jenis hadiah yang diterima oleh kanak-kanak akan menentukan peningkatan selanjutnya dalam kehidupan. Guru dan masyarakat sekeliling dan pengawas perlu bahu membahu membangun atau membentuk wawasan kanak-kanak agar kelak menjadi insan yang baik dan kreatif (Rahayu H, Yetti E & Supriyati Y, 2020).

Pendidikan Anak Kanak-Kanak (PAUD) diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan kemahiran hidup, yang bukan hanya meliputi kemahiran motorik semata-mata, tetapi juga merangkumi kemahiran afektif dan motivasi untuk menangani pelbagai masalah kehidupan (Suyono & Hariyanto, 2017). Kreativiti adalah perkara penting yang perlu dikembangkan sejak kecil. Baron menyatakan bahwa kreativiti ialah kebolehan untuk menghasilkan/mencipta sesuatu yang baru (Nurjanah, 2020). Kreativiti adalah penting karena ia membantu kanak-kanak menjadi lebih yakin dan mengembangkan kemahiran sosia[5]

James J. Gallagher dalam (Asmawati, 2017) menyatakan bahwa kreativiti adalah proses mental yang dilakukan oleh individu dalam bentuk idea atau produk baru, atau gabungan kedua-duanya yang akhirnya akan melekat pa[5] dirinya. Kreativiti boleh ditafsirkan sebagai keupayaan untuk mencipta produk baru. Kreativiti ialah kebolehan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru sama ada dalam bentuk idea atau karya konkrit yang agak berbeda dengan apa yang telah wujud sebelum ini.

Kanak-kanak kreatif mempunyai empat ciri, iaitu: (1) *keaslian* , mempunyai pemikiran asli; (2) *fleksibiliti* , yaitu kebolehan melahirkan pelbagai jenis idea untuk menyelesaikan masalah di luar kategori biasa; (3) menunjukkan kelancaran proses berfikir (*fluency*); dan (4) kebolehan mengembangkan dan menguraikan idea secara terperinci (Rachmawati Y & Kurniati E, 2016). Berdasarkan empat sifat asas ini, kanak-kanak sangat ingin membuat sesuatu yang tidak mudah dan tidak sama dengan pelajar lain. Gardner berpendapat, kecerdasan kanak-kanak bukan saja diukur melalui ujian bertulis semata-mata tetapi lebih tepat lagi dengan cara kanak-kanak menyelesaikan masalah dalam kehidupan sebenarnya (Kaplan, 2019). Oleh itu, kreativiti kanak-kanak perlu dikembangkan secara optimum.

Peranan kreativiti semakin penting, karena pada masa ini perubahan berlaku dengan sangat cepat dan tahap kesukaran semakin kompleks. Kreativiti pada asasnya dimiliki oleh semua orang, walaupun pada hakikatnya pada tahap yang berbeda, ia boleh dipelajari, dikawal dengan sengaja, dan perlu dikembangkan. Amat penting untuk mengembangkan kreativiti sejak kecil karena kreativiti sangat berpengaruh dalam perkembangan aspek perkembangan awal kanak-kanak, dan sekiranya kreativiti kanak-kanak tidak dikembangkan sejak kecil, kebolehan, kecerdasan dan kelancaran berfikir mereka tidak berkembang. Ini karena untuk mencipta sesuatu produk, bakat kreatif yang tinggi diperlukan dan tahap kecerdasan yang agak tinggi juga diperlukan. Contohnya, apabila kanak-kanak diminta membuat sesuatu daripada bentuk empat segi, jika kanak-kanak itu menjadikan petak itu sebagai rumah, buku, kotak ubat atau peti, maka ini menunjukkan kefasihan kanak-kanak itu dalam menyatakan idea, karena idea yang dihasilkan berbeda-beda (Fakhriyani, 2016). Perkembangan kreativiti di tadika sangat pelbagai, malah banyak kreativiti boleh dibuat dengan teknik pembelajaran berbeda yang dijalankan secara integratif.

Kreativiti dalam diri kanak-kanak akan berkembang dan berkembang melalui pelbagai pengalaman apabila kanak-kanak berada di Playgroup atau TK. Sesuai dengan penelitian (Aisyah, 2017) menyatakan bahwa kreativiti akan tumbuh dan muncul dalam diri kanak-kanak, jika dalam sesuatu aktiviti mempunyai unsur seni yang dapat menarik minat dan

[1]

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

perhatian kanak-kanak untuk segera bermain dan mencobanya. Penguasaan kreativiti berbeda-beda antara seorang kanak-kanak dengan kanak-kanak lain karena hakikat bahwa inovasi sangat dekat dengan rumah dan bertindak secara alamiah serta mengutarakan wawasan kanak-kanak.

Berdasarkan kajian awal yang dijalankan pada kanak-kanak berumur 5-6 tahun kelompok B di TK Kampung Birit, aktiviti pengembangan kreativiti kebanyakan dijalankan melalui aktiviti melukis dan mewarna. Padahal kreativiti bukan saja berkaitan dengan warna. (Mulyani, 2019) mendefinisikan kreativiti sebagai pengalaman untuk menyatakan dan mengaktualisasikan identiti seseorang secara integratif berhubung dengan diri sendiri, orang lain, dan sekitaran. Kreativiti bukan saja berkaitan dengan personaliti seseorang, tetapi juga berkaitan dengan orang lain dan sekitaran lingkungan. Kreativiti sebagai pengalaman untuk menyatakan dan mengaktualisasikan identiti seseorang secara integratif berhubung dengan diri sendiri, orang lain, dan persekitaran. Kreativiti juga merangkumi sesuatu yang lebih luas daripada itu adalah kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam menyelesaikan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan sebagainya. Perkara ini kadang-kadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Untuk membangunkan pelbagai kreativiti memerlukan media dan strategi yang berbeda selain melukis dan mewarna.

Solso dalam (Rohmatun S, Fitamaya D, Setiyani EI, Rohfirsta F, Nisa R & Zulfahmi MN., 2021) menjelaskan bahwa kreativiti ialah aktiviti berfikir yang menghasilkan perspektif baru terhadap sesuatu masalah. Kreativiti melibatkan proses pemikiran untuk dapat menghasilkan perspektif baru tentang sesuatu situasi atau masalah dengan penyelesaian atau penyelesaian masalah. Kreativiti ialah kebolehan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, sama ada dalam bentuk idea atau karya nyata yang agak berbeda dengan apa yang telah ada.

Ciri-ciri kreativiti boleh dikelompokkan kepada dua kategori: kategori kognitif dan bukan kognitif. Ciri-ciri kognitif termasuk: keaslian, fleksibiliti, kelancaran dan penguraian. Manakala ciri-ciri bukan kognitif pula meliputi: motivasi, sikap dan personaliti kreatif. Kedua-dua ciri ini sama penting, kecerdasan yang tidak didukung oleh personaliti kreatif tidak akan menghasilkan apa-apa. Kreativiti hanya boleh lahir daripada orang bijak pandai yang mempunyai keadaan psikologi yang sehat (Antara, 2019).

Lingkungan permainan kanak-kanak sebenarnya kaya dengan pelbagai bahan yang dapat merangsang pelbagai aspek perkembangan kanak-kanak, lebih-lebih lagi untuk mengembangkan kreativiti awal kanak-kanak, baik bahan alami jadi maupun buatan. Berdasarkan hasil pengamatan, banyak institusi pendidikan tidak menyedari perkara ini, jadi kanak-kanak hanya diajar bagaimana untuk menghasilkan karya mengikut apa yang telah dibuat oleh guru. Padahal kanak-kanak boleh menghasilkan pelbagai karya sendiri yang merupakan satu bentuk visualisasi imaginasi yang mereka miliki dengan pelbagai bahan atau media di persekitaran mereka. Aktiviti pembelajaran seharusnya memberi peluang ini kepada kanak-kanak. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan oleh (Nur, 2019) bahwa sifat ingin tahu kanak-kanak tentang segala-galanya di sekeliling mereka menyebabkan kanak-kanak tidak sabar untuk mencari pengetahuan tentang perkara-perkara yang berkaitan dengan alam sekitar. Melalui aktiviti pembelajaran yang dijalankan dengan bermain, kanak-kanak mencari bahan dan alat yang digunakan sebagai media permainan. Oleh karena itu, para pendidik perlu memberi peluang kepada anak-anak mencuba dahulu dengan cara mereka sendiri walaupun kurang pas, memberi motivasi dan membiarkan anak mengulanginya lagi.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Pertiwi Birit, rata-rata kreativiti kanak-kanak masih kurang dalam menyiapkan tugas. Ini ditunjukkan daripada hasil pengamatan awal didapati masih terdapat 19 orang kanak-kanak dari 44 orang murid kelompok B di TK Pertiwi Birit yang masih belum berkembang kreativiti mereka yaitu sekitar 43%. Kreativiti kanak-kanak itu, antara lain, ditunjukkan dengan penunjuk ketidakupayaan kanak-kanak untuk membuat sesuatu yang berbeda daripada dicontohkan oleh guru (kelancaran), kurang perhatian kanak-kanak terhadap contoh yang diberikan guru (elaborasi), serta rendahnya inisiatif kanak-kanak untuk melakukan sesuatu yang baru (fleksibiliti). Keadaan sebenarnya

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

menunjukkan kanak-kanak masih sangat bergantung pada contoh yang guru berikan dan tidak dapat melakukan sesuatu yang lebih kreatif daripada apa yang guru contohkan. Kanak-kanak pun umumnya tidak melakukan aktiviti pembelajaran sekiranya sebelum ini tidak difasilitasi dan dibimbing oleh guru secara berkelanjutan. Hasil pengamatan bahwa aktiviti yang dijalankan oleh guru selama ini adalah mengembangkan kreativiti kanak-kanak yaitu melalui aktiviti melukis dan mewarna dengan krayon/pensil warna saja sehingga kanak-kanak merasa bosan dan kurang berminat.

Menurut (Safitri D & Lestariningrum A, 2021) dalam kajiannya yang dibuat di TK Dharma Wanita Wanengpaten Gampengrejo Kediri mempunyai masalah berkaitan kreativiti kanak-kanak berumur 5-6 tahun yaitu kanak-kanak yang belum berkembang minat yang berkaitan dalam kreativitas secara bebas, karena masih menunggu guru memberi contoh dan lagi perkembangan sikap kreatif mengemukakan idea sebelum ini guru memberi contoh dan akhirnya anak hanya meniru.

Alviani dalam (Siantajani Y. , 2018) menyatakan bahwa kaedah pembelajaran mengedepankan pemikiran kreatif yang dibuat dan diaplikasikan di dalam kelas. Umumnya guru kurang kreatif dalam menyediakan media pembelajaan yang inovatif yang dapat dijadikan media dukungan pembelajaran. Selain itu, kanak-kanak sering diarahkan untuk meniru apa yang guru buat dan menggunakan bahan/alat seperti apa yang guru gunakan. Kanak-kanak seolah-olah dibentuk menjadi peniru, bukan pencipta atau inovator.

Berdasarkan pengamatan, masih mendapati 67% guru TK Pertiwi Birit kurang kreatif dalam membentuk aktiviti permainan kanak-kanak, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik atau monoton. Selalu guru memberikan majalah atau lembaran kerja dalam tugas kanak-kanak dan kegiatan kawasan permainan juga tidak menarik minat kanak-kanak, jadi pembelajaran kurang menarik atau kurang memotivasi belajar kanak-kanak.

Kreativiti kanak-kanak akan berkembang dengan baik, salah satunya dengan dukungan kemahiran motor halus kanak-kanak. Pergerakan motorik halus ialah pergerakan yang hanya melibatkan bahagian badan tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemahiran menggunakan jari dan pergerakan pergelangan tangan yang tepat. *Kemahiran motorik* halus ialah kemahiran motorik halus sebaai bentuk kemahiran yang memerlukan gerakan otot-otot kecil badan untuk mencapai gerak kemahiran tersebut. Secara umum, kemahiran motorik merangkum koordinasi mata dan tangan, kemahiran ini memerlukan ketepatan yang tinggi (Sujiono, 2013).

Motorik halus adalah satu aspek perkembangan yang melibatkan pengorganisasian penggunaan kumpulan otot kecil seperti jari dan tangan yang selalu memerlukan ketepatan dan koordinasi mata-tangan, kemahiran ini termasuk penggunaan alat untuk kerja dan objek kecil atau kawalan mesin seperti mengetik, menjahit dan lain-lain (Sumantri, 2015). Memberi rangsangan motorik halus kepada kanak-kanak bertujuan untuk mematangkan otot-otot kecil di tangan kanak-kanak sebagai persediaan untuk menulis apabila mereka memasuki jenjang peringkat sekolah selanjutnya. Melalui aktiviti yang menyenangkan yang dapat mengembangkan peningkatan otot-otot kecil kanak-kanak, diharap tiada ada paksaan pada kanak-kanak untuk dapat kreatif menggunakan jari untuk latihan awal dalam kemahiran menulis.

Berdasarkan pengamatan kanak-kanak berumur 5-6 tahun kelompok B TK Pertiwi Birit, dapat dilihat terdapat 20 orang kanak-kanak yang belum berkembang sepenuhnya sehingga memerlukan kaedah pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat kanak-kanak. Hal ini dapat dilihat apabila guru memberikan tugas kepada kanak-kanak untuk mengikut corak garis dalam majalah dengan pensil warna dan kebanyakan kanak-kanak masih belum dapat mengikuti garis pola yang diharapkan oleh guru. Di sentra seni kreatif yaitu menggunting corak geometri dalam bentuk bulatan yang dibuat oleh guru untuk menghasilkan tayar kereta, masih terdapat kanak-kanak yang tidak dapat memegang gunting dengan betul sehingga hasil pemotongan tidak rapi. Tambahan pula, dilihat selama aktiviti di sentra kegiatan apabila

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

kanak-kanak memegang pensil dengan betul, masih terdapat kanak-kanak yang tidak berfungsi dengan baik otot-otot kecil di jari mereka, mengakibatkan tulisan tidak jelas.

Berkaitan dengan masalah ini, media pembelajaran perlu diperbaiki yang diharapkan mampu mengoptimumkan perkembangan kreativiti dan kemahiran motorik halus kanak-kanak. Berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah bermain menggunakan *media looseparts*. *Looseparts* ialah permainan yang menggunakan bahan yang boleh digerakkan, digabungkan, direka bentuk semula, diselaraskan, dipisahkan dan disatukan semula dalam pelbagai cara. Bahan-bahan ini boleh digunakan secara bebas atau digabungkan dengan bahan lain. Bahan-bahan ini boleh datang dari bahan semula jadi atau sintetik, contohnya: batu, pasir, kerikil, kain, ranting kayu, palet, bola, baldi, bakul, sudu, balak, bunga, tali, tayar, cengkerang, biji dan lain-lain. Kanak-kanak boleh menjadi kreatif dalam membuat sesuatu aktiviti melalui imaginasi mereka dengan bahan yang sedia ada (Siantajani Y. , 2020).

Istilah *looseparts* merujuk kepada permainan terbuka dan bahan manipulatif yang boleh digunakan oleh kanak-kanak dalam pelbagai cara. Penggunaan material *loose part* menjadikan kanak-kanak lebih terbuka, karena kanak-kanak boleh bermain mengikut idea mereka, tidak bergantung pada arahan guru/ibu bapa dan anak-anak boleh menjadi lebih kreatif. *Looseparts* ini kaya dengan ide kreatif, kanak-kanak juga boleh menggunakannya mengikut pilihan mereka dan kemudian boleh dimanipulasi mengikut kehendak kanak-kanak, selanjutnya menggalakkan pembelajaran terbuka dengan menggunakan *bahan looseparts* di lingkungan sekitar sekolah (Siantajani Y. , 2020).

Looseparts mendukung pembelajaran bebas karena *looseparts* adalah material, autentik, terbuka, imaginatif dan merangsang. Ciri-ciri *looseparts* ialah tiada sasaran, tiada target, tiada benar atau salah. Mempunyai *looseparts* yang tersedia di dalam area permainan membolehkan kanak-kanak menggunakan bahan ini mengikut pilihan mereka. Selalu kita mendapati bahwa kanak-kanak lebih suka bermain dengan bahan yang tidak membahayakan mereka gunakan dan menyesuaikan diri dengan kesukaan hati, daripada peralatan permainan yang mahal. Awal kanak-kanak mempunyai pola-pikir yang unik yang akan menghasilkan pelbagai karya mengikut apa yang mereka lihat dan dengar. Pelbagai karya yang disesuaikan dengan imaginasi kanak-kanak dapat dibuat. Melalui penggunaan *looseparts,* kanak-kanak dibimbing dan difasilitasi untuk terus menuangkan imaginasi kreatif mereka dan mengkonkritkannya atau menjadikannya sebagai karya sebenarnya supaya kanak-kanak merasakan mereka mempunyai kebebasan untuk berekspresi dan kreatif mengikut kebolehan mereka (Safitri D & Lestariningrum A, 2021). Ini didukung oleh kajian yang dilakukan oleh Nurjanah (2019) yang menyimpulkan bahwa barang *looseparts* sangat mudah ditemui di sekeliling mereka, jadi tanpa mengeluarkan biaya tetapi menyediakan platform untuk kanak-kanak menuangkan kreativiti mereka dalam menggunakan objek material secara bebas supaya kanak-kanak mempunyai kebebasan untuk bereksperimen dan menyoba.

Kajian (Safitri D & Lestariningrum A, 2021)merumuskan bahwa melalui media *looseparts* menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan kreativiti kanak-kanak. Daripada hasil kajian Ini disarankan kepada guru PAUD dalam meningkatkan kreativiti kanak-kanak dengan menggunakan media *looseparts* menggunakan bahan yang ada di sekitar atau sekeliling kanak-kanak. Kajian (Nurfadila, Nurmalina & Amalia R., 2020) merumuskan bahwa melalui aktiviti dengan bahan *loose part* pada kanak-kanak berumur 4-6 tahun di Bandar Bangkinang. Hasil kajian menunjukkan terdapat peningkatan kemahiran motorik halus kanak-kanak sebanyak 22%, ini dapat dilihat daripada sebelum pra siklus hanya sebanyak 60% tetapi setelah siklus betrakhir meningkat menjadi 82%.

Kajian terdahulu yang dilakukan oleh (Safitri D & Lestariningrum A, 2021) dan (Nurfadila, Nurmalina & Amalia R., 2020) menggunakan pendekatan kualitatif, justru kajian ini mempunyai kebaruan, karena kajian sekarang menggunakan pendekatan kuantitatif, dan menggunakan satu variabel bebas (*loose part media*) dan dua variabel terikat (kreativiti dan kemahiran motorik halus).

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Penggunaan media *looseparts* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativiti kanak-kanak termasuk membentuk minat yang kuat seperti yakin dan mandiri, menyenangkan dan tenggelam dalam aktiviti, menunjukkan sifat ingin tahu seperti cenderung melakukan aktiviti mandiri, melakukan inovasi baru dengan cara mereka sendiri (mempunyai inisiatif), menggabungkan sesuatu atau idea dengan cara baru dan kemahiran motorik halus kanak-kanak termasuk melukis mengikuti idea mereka, meniru bentuk, mencoba dengan pelbagai media dan aktiviti, menggunakan alat tulis dan peralatan dengan benar, memotong mengikut corak, menampilkan gambar dengan tepat, mengekspresikan diri sendiri. melalui pergerakan lukisan yang terperinci.

Berdasarkan permasalahan dan keunggulan media *loose part*, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas dan perkembangan motorik halus anak usia dini".

METODOLOGI

Jenis penelitian adalah *Quasy Experiment* dengan desain *Pretest- Posttest Group Design.*

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	01	→ X →	02
Kontrol	03	→	04

Keterangan :
01 : *Pre test* kelompok eksperimen
02 : *Post test* kelompok eksperimen
03 : *Pre test* kelompok pembanding
04 : *Post test* kelompok pembanding
X : Perlakuan (*treatment*) sebagai variabel bebas

Sampel penelitian menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (22 siswa) menggunakan media *looseparts* dan kelompok kontrol (22 siswa) menggunakan lembaran kerja/majalah. Lokasi kajian ialah TK Pertiwi Birit Wedi Klaten. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan dengan instrumen lembaran penilaian kreativiti dan motorik halus kanak-kanak, yang telah divalidasi oleh dua orang pakar (*expert judgment*), serta uji *Corrected Item-Total Correlation* dan Cronbach Alpha. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (normaliti, homogeneiti), uji Wilcoxon (membanding nilai pra dan post bagi setiap kelompok perlakuan), dan uji Mann Whitney (membanding nilai pra dan post antara kelompok perlakuan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Validitas

Untuk menjamin kevalidan dan keandalan kuesioner yang digunakan untuk pengumpulan data kreativitas dan motorik halus, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap data yang telah dikumpulkan. Apabila ada item yang dinyatakan tidak valid, maka data item tersebut akan disingkirkan dan tidak diikutkan untuk analisis selanjutnya.

Kreativitas

Jumlah item kuesioner kreativitas adalah 8 item. Berdasarkan hasil uji validitas dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan total skor item melalui bantuan SPSS 24.0, diperoleh hasil sebagai berikut.

Commented [A2]: Metode, Secara umum hendaknya memuat 4 aspek utama, yaitu jenis, pendekatan, dan prosedur singkat penelitian yang digunakan; subjek/partisipan penelitian; metode pengumpulan data & instrumen; dan metode analisis data.

Pada metodologi hindari menuliskan konseptual (misalnya; wawancara adalah... kuantitatif adalah... dst.)

Ilustrasikan desain penelitian dengan bagan atau gambar.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas

Item-Total Statistics

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Information
KRE_01	16,2727	12,779	0,913	valid/sah
KRE_02	16,2727	13,541	0,863	valid/sah
KRE_03	16,2727	13,065	0,835	valid/sah
KRE_04	16,3182	12,703	0,959	valid/sah
KRE_05	16,4091	12,634	0,897	valid/sah
kRE_06	16,3636	12,909	0,935	valid/sah
KRE_07	16,0909	13,229	0,767	valid/sah
KRE_08	16,4545	13,212	0,783	valid/sah

Dalam tabel 1 di atas, hasil menunjukkan koefisien korelasi item penilaian dengan jumlah item (*Corrected Item-Total Correlation*) mempunyai nilai lebih daripada 0.3, bermakna semua item adalah sah. Hal ini selaras dengan pendapat Masrun bahwa (Sugiyono, 2013) bahwa item yang mempunyai korelasi positif dengan kriteria (*total score*) dan korelasi yang tinggi menunjukkan item tersebut mempunyai kesahan yang tinggi juga. Magnitud keperluan minimum untuk dianggap layak adalah jika r = 0.3. Oleh karena itu, semua item yang digunakan untuk mengukur kreativiti kanak-kanak adalah sah dan mempunyai kesahan yang cukup tinggi, karena ada beberapa item > 0.8.

Motorik Halus

Jumlah item instrumen motorik halus adalah 5 item. Berdasarkan hasil uji validitas dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan total skor item melalui bantuan SPSS 24.0, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Motorik Halus

Item-Total Statistics

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Information
MTR_01	9,2727	3,541	0,950	valid/sah
MTR_02	9,2727	3,541	0,950	valid/sah
MTR_03	9,2273	3,898	0,908	valid/sah
MTR_04	9,3636	4,338	0,743	valid/sah
MTR_05	9,4091	3,968	0,812	valid/sah

Pada tabel 2 di atas diperoleh hasil bahwa koefisien korelasi item-item penilaian dengan total item mempunyai nilai lebih besar dari 0,3. Hal ini berarti seluruh item yang digunakan untuk mengukur motorik halus adalah valid (Sugiyono, 2013), dan seluruh item memiliki validitas sangat tinggi, karena >0,8.

Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,966	8

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,953	5

Pada tabel 3 di atas, hasil uji reliabilitas dengan *Cronbach Alpha* didapatkan hasil bahwa koefisien *Cronbach Alpha* untuk instrumen penelitian kreativitas adalah 0,966, dan motorik halus adalah 0,953, sehingga kedua instrumen memiliki koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,7 atau *excellent* (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, instrumen dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan dan dipercaya untuk mengumpulkan data.

Analisis Deskriptif

Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor kreativitas sebelum diberikan perlakuan adalah 18,6364 dan motorik halus adalah 11,6364. Pada kelompok kontrol rata-rata skor kreativitas sebelum diberikan perlakuan adalah 18,5455 dan motorik halus adalah 11,7273. Selanjutnya pada kelompok eksperimen, rata-rata skor kreativitas setelah diberikan perlakuan adalah 24,2273 dan motorik halus adalah 15,1364. Pada kelompok kontrol rata-rata skor kreativitas setelah diberikan perlakuan adalah 21,9545 dan motorik halus adalah 13,9545.

Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan uji analisis untuk mengetahui perbedaan kretaivitas dan motorik halus antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Mengingat jumlah sampel antarkedua kelompok kurang dari 30 (termasuk sampel kecil), maka uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil uji normaitas data adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KREAT_EKS_PRE	0,198	22	0,025	0,870	22	0,008
MOT_EKS_PRE	0,340	22	0,000	0,793	22	0,000
KREAT_KON_PRE	0,168	22	0,105	0,908	22	0,042
MOT_KON_PRE	0,306	22	0,000	0,778	22	0,000
KREAT_EKS_POS	0,171	22	0,094	0,912	22	0,051
MOT_EKS_POS	0,276	22	0,000	0,817	22	0,001
KREAT_KON_POS	0,293	22	0,000	0,826	22	0,001
MOT_KON_POS	0,280	22	0,000	0,826	22	0,001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan Shapiro-Wilk diperoleh hasil bahwa angka signifikansi semua skor penilaian kreativitas dan motorik halus, baik pada pretes dan postes pada kedua kelompok diperoleh nilai signifikansi < 0,05, berarti semua data nilai pretes dan postes tidak terdistribusi normal. Oleh karena itu, uji analisis data menggunakan non parametrik, yaitu Wilxocon dan Mann Whitney.

Perbedaan Nilai Pretes antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Levene, karena uji ini dapat digunakan untuk melihat besarnya varians antara dua data dari kelompok perlakuan. Uji ini, untuk mengetahui apakah kedua kelompok perlakuan berasal dari populasi yang sama. Berdasarkan hasil uji Levene diperoleh hasil seperti tabel berikut ini.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest antara Kelompok Perlakuan

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KREATIVITAS_PRE	3,995	1	42	0,052
MOTORIK_PRE	2,498	1	42	0,121

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KREATIVITAS_PRE	Between Groups	0,091	1	0,091	0,007	0,932
	Within Groups	518,545	42	12,346		
	Total	518,636	43			
MOTORIK_PRE	Between Groups	0,091	1	0,091	0,018	0,893
	Within Groups	209,455	42	4,987		
	Total	209,545	43			

Pada tabel 5 diketahui bahwa nilai signifikansi Levene untuk kreativitas adalah 0,932 > 0,05 dan untuk motorik halus adalah 0,893 > 0,05, hal ini berarti antara kedua kelompok perlakuan memiliki varians yang homogen atau berasal dari populasi yang sama.

Uji Perbedaan

Untuk mengetahu ada-tidaknya perbedaan antara nilai pretes (sebelum diberikan perlakuan) antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dianalisis dengan uji Mann Whitney. Uji ini untuk memastikan bahwa antara kelompok perlakuan layak untuk dibandingkan. Berdasarkan hasil uji Mann Whitney diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Perbedaan Nilai Pretes antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	KREATIVITAS_PRE	MOTORIK_PRE
Mann-Whitney U	241,500	233,500
Wilcoxon W	494,500	486,500
Z	-0,012	-0,217
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,991	0,829

Pada tabel 6 diketahui bahwa :

1) Nilai Z untuk kreativitas sebesar -0,012 dengan signifikansi 0,991 > 0,05 berarti sebelum diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak ada perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok konstrol seimbang, sehingga kedua kelompok layak untuk dibandingkan.
2) Nilai Z untuk motorik halus sebesar -0,217 dengan signifikansi 0,829 > 0,05 berarti sebelum diberikan perlakuan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak ada perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata motorik halus kelompok eksperimen dan kelompok konstrol seimbang, sehingga kedua kelompok layak untuk dibandingkan.

Perbedaan Pretes dan Postes pada Kelompok Eksperimen

Untuk mengetahui ada-tidaknya peningkatan kreativitas dan motorik halus sebelum diberikan perlakuan (pretes) dan setelah diberi perlakuan (postes) dapat digunakan uji Wilcoxon. Uji ini untuk melihat efektivitas bentuk perlakuan yang diberikan pada setiap kelompok. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh hasil sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Tabel 7. Hasil Uji Perbedaan Prestes dan Postes pada Kelompok Eksperimen

	KREAT_EKS_POS - KREAT_EKS_PRE	MOT_EKS_POS - MOT_EKS_PRE
Z	-4,145[b]	-4,231[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	0,000

Pada tabel 7 diketahui bahwa:

1) Angka Z untuk kreativitas sebesar -4,145 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 berarti antara nilai pretest dengan nilai postes pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata kreativitas anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak.
1) Angka Z untuk motorik halus sebesar -4,231 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 berarti antara nilai pretest dengan nilai postes pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata motorik halus anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, media *loose part* dapat meningkatkan motorik halus anak.

Perbedaan Pretes dan Postes pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Perbedaan Prestes dan Postes pada Kelompok Kontrol

	KREAT_KON_POS - KREAT_KON_PRE	MOT_KON_POS - MOT_KON_PRE
Z	-4,052[b]	-4,089[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	0,000

Pada tabel.8 diketahui bahwa:

1) Angka Z untuk kreativitas sebesar -4,052 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 berarti antara nilai pretest dengan nilai postes pada kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata kreativitas anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, lembar kerja / majalah dapat meningkatkan kreativitas anak.
1) Angka Z untuk motorik halus sebesar -4,089 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 berarti antara nilai pretest dengan nilai postes pada kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata motorik halus anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, lembar kerja / majalah dapat meningkatkan motorik halus anak.

Perbedaan Nilai Postes antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji Homogenitas Varians

Berdasarkan hasil uji Levene diperoleh hasil seperti tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas antara Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KREATIVITAS_POS	1,104	1	42	0,299
MOTORIK_POS	0,326	1	42	0,571

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KREATIVITAS_POS	Between Groups	56,818	1	56,818	2,413	0,062
	Within Groups	540,818	42	12,877		
	Total	597,636	43			
MOTORIK_POS	Between Groups	15,364	1	15,364	2,565	0,117
	Within Groups	251,545	42	5,989		
	Total	266,909	43			

Pada tabel 9 ketahui bahwa nilai signifikansi Levene untuk kreativitas adalah 0,062 > 0,05, hal ini berarti antara data postes kreativitas antara kelompok ekperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen atau berasal dari populasi yang sama. Nilai signifikansi Levene untuk motorik halus adalah 0,117 > 0,05, hal ini berarti antara data postes motorik halus antara kelompok ekperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen atau berasal dari populasi yang sama.

Uji Perbedaan

Berdasarkan hasil uji Mann Whitney diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Perbedaan Nilai Postes antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	KREATIVITAS_POS	MOTORIK_POS
Mann-Whitney U	149,500	150,000
Wilcoxon W	402,500	403,000
	-2,183	-2,194
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,029	0,028

Pada tabel 10 diketahui bahwa:

1) Angka Z untuk kreativitas sebesar -2,183 dengan signifikansi 0,029 < 0,05 berarti antara nilai postes kreativitas kelompok eksperimen dengan postes kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan. Dengan kata lain, kreativitas anak antara yang diberikan media *loose part* dengan lembar kerja / majalah ada perbedaan signifikan, yaitu anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata kreativitas lebih baik (24,2273) dibanding dengan anak-anak yang diberikan lembar kerja / majalah (21,9545).
2) Angka Z untuk motorik haslus sebesar -2,194 dengan signifikansi 0,028 < 0,05 berarti antara nilai postes motorik halus kelompok eksperimen dengan postes kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan. Dengan kata lain, motorik halus anak antara yang diberikan media *loose part* dengan lembar kerja / majalah ada perbedaan signifikan, yaitu anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata motorik halus lebih baik (15,1364) dibanding dengan anak-anak yang diberikan lembar kerja / majalah (13,9545).

Pembahasan

Pengaruh penggunaan media loose part terhadap kreativitas anak

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terbukti dari hasil uji Wilcoxon diperoleh angka Z untuk kreativitas sebesar -4,145 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 berarti antara nilai pretest dengan nilai postes pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata kreativitas anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan

perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak.

Penggunaan media *looseparts* juga agak berkesan berbanding menggunakan lembaran kerja/majalah dalam meningkatkan kreativiti kanak-kanak. Ini terbukti daripada keputusan uni Maan Whitney memperoleh skor Z untuk kreativiti -2.183 dengan signifikan 0.029 <0.05, bermakna terdapat perbezaan yang signifikan antara markah ujian pasca kreativiti dalam kumpulan eksperimen dan pasca- kumpulan kawalan. Dengan kata lain, terdapat perbezaan yang signifikan antara kreativiti kanak-kanak yang diberi *media loose part* dan lembaran kerja/majalah, iaitu kanak-kanak yang diberi *media loose part* mempunyai purata kreativiti yang lebih baik (24.2273) berbanding kanak-kanak yang diberi lembaran kerja. / majalah (21.9545).

Hasil kajian ini mendukung hasil kajian terdahulu, seperti kajian (Rohmatun S, Fitamaya D, Setiyani EI, Rohfirsta F, Nisa R & Zulfahmi MN., 2021)yang menyimpulkan bahwa kanak-kanak berminat bermain dengan pelbagai objek yang terdapat dalam *media Loose Parts*. anak mampu kreatif dengan *media Loose Parts* yang disediakan oleh orang tua dan anak-anak juga dapat mengembangkan kreativiti daripada hasil proses bermain menggunakan *Looseparts*. Penyelidikan (Safitri D & Lestariningrum A, 2021) yang membuat kesimpulan bahwa melalui media *looseparts* menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan kreativiti kanak-kanak. Penyelidikan (Mayar F, Uzlah U, Nurhamidah, Ernawati S, Rahmawati R & Desmila, 2022)merumuskan bahwa kreativiti pada peringkat awal kanak-kanak dapat dirangsang melalui lingkungan sekitar yang mampu mendukung perkembangannya. Salah satunya ialah penggunaan bahan-bahan sekeliling sebagai sumber pemupukan kreativiti kanak-kanak perlu diusahakan sebaik mungkin.

Kreativiti adalah perlu untuk pemikiran inventif dalam mana-mana domain, dan kurang dihargai dalam lingkungan pendidikan formal. Semua pembuatan dan pembinaan penyelesaian memerlukan pemikiran kreatif. Namun, hampir tiada sekolah mengajarkan untuk kreativiti atau melatih guru mengajar untuk kreativiti (Kaplan, 2019). Selaras dengan ini, Simon Nicolson menjelaskan bahwa alam sekitar adalah tempat yang interaktif untuk kanak-kanak (Siantajani Y. , 2020). Teori ini menggambarkan bahwa kreativiti seseorang dapat dibina melalui interaksi antara seseorang dengan sekitarannya. *Looseparts* ialah pelbagai bahan yang terdapat di sekitar dunia kanak-kanak. Baik dalam bentuk bahan alam jadi, plastik, logam dan sebagainya. *Loose Parts* memberi peluang yang luas kepada kanak-kanak untuk dapat muncul, berkembang dan mengoptimumkan pelbagai aspek perkembangan termasuk kreativiti yang ada dalam diri mereka.

Kreativiti merupakan salah satu perkembangan penting yang mesti dikembangkan pada peringkat awal kanak-kanak. Ini karena kreativiti merupakan modal utama untuk seseorang kanak-kanak mampu berkembang bagi meningkatkan kualiti hidup dan menyelesaikan segala masalah hidupnya. Kreativiti ialah kebolehan seseorang mencipta karya yang datang daripada pelbagai jenis idea, ggasan dan imaginasi orang itu sendiri (Debeturu, B & Wijayaningsih, FL., 2019). Kreativiti anak-anak mesti dihargai dan anak-anak mesti diberi kepercayaan. Selain itu, guru juga harus dapat menyesuaikan diri dengan keadaan kanak-kanak dalam bentuk pembelajaran agar lebih berkesan (Novitasari, Y & Fauziddin, M., 2022). Menggunakan objek sebenarnya merupakan alternatif dalam pembelajaran yang mudah difahami oleh kanak-kanak (Syafdaningsih & Pratiwi, W., 2022).

Looseparts digunakan melalui empat peringkat permainan yang terdiri daripada peringkat guru dan peringkat kanak-kanak yang saling berkaitan. Peringkat guru mencakup peringkat pendidikan, peringkat pengembangan, peringkat perkembangan dan peringkat membina makna dan tujuan bermain. Manakala peringkat kanak-kanak pula meliputi peringkat mencari, peringkat eksperimen, peringkat kreatif dan peringkat membina makna dan tujuan bermain (Siantajani Y. , 2020). Pencarian merupakan peringkat pertama untuk kanak-kanak memulai aktiviti pembelajaran menggunakan *media looseparts*. Pencarian dapat mencetuskan rasa ingin tahu kanak-kanak. Daripada sifat ingin tahu yang ada pada kanak-

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

kanak yang dapat mencetuskan kreativiti dalam diri kanak-kanak. Mencetuskan anak-anak untuk terus mengetahui banyak perkara di sekeliling mereka. Tambahan pula, eksperimen mencetuskan kanak-kanak berfikir secara kritis tentang apa yang dihadapi, membuat mereka mencoba dan tidak pernah berputus asa untuk dapat mencari penyelesaian kepada masalah. Terutamanya jika ia didukung oleh susunan penemuan yang mencukupi dan pencarian provokasi yang sesuai, kanak-kanak akan lebih termotivasi untuk mencari dan mencoba. Daripada aktiviti pencarian dan eksperimen inilah yang kemudian melahirkan pelbagai karya kreatif kanak-kanak yang timbul daripada pelbagai pemikiran yang mereka peroleh semasa pencaran dan eksperimen. Kemudian daripada ketiga peringkat ini, kanak-kanak dapat membina makna dan tujuan bermain

Loose Parts sendiri mempunyai dua strategi khusus penggunaannya yaitu strategi bermain dan strategi merapikan dan menyimpan barang. Kedua-dua strategi ini dirasakan dapat turut serta dalam membangun kreativiti awal kanak-kanak. Melalui strategi bermain, kanak-kanak dilatih supaya dapat menggunakan waktunya dengan sebaik-baiknya (membahagikan dan menggunakan waktu secara kreatif untuk bermain apa yang kanak-kanak inginkan supaya ia selesai tepat pada masanya). Dan melalui strategi merapikan dan menyimpan barang, kanak-kanak dilatih untuk menjadi kreatif dalam menyusun pelbagai komponen yang telah digunakan agar terbiasa mengemas di dalam loker simpanan yang ada (Siantajani Y. , 2020).

Kreativiti ialah upaya individu untuk menghasilkan idea atau perkara baru yang didukung melalui satu ciri latihan inovatif yang hasilnya merupakan contoh baru dan gabungan data daripada kondisi sebelumnya (Astuti, R & Aziz, T., 2019). Kreativiti itu sendiri dapat dibangun melalui tujuh strategi yang meliputi penciptaan produk, imaginasi, pencarian, eksperimen, projek, musik dan bahasa (Rachmawati Y & Kurniati E, 2016). Kesemua strategi ini dapat diperoleh melalui penggunaan media *Loose Parts*. Dengan *Loose Parts* , kanak-kanak didukung untuk membuat atau mencipta pelbagai karya seni, didukung untuk membayangkan dan menyatakan dan merealisasikan imaginasi mereka, didukung untuk mengenal sekitaran mereka dan menjalankan eksperimen, didukung untuk membuat projek, didukung untuk musik dan didukung untuk penerimaan dan ekspresif. bahasa.

Selain dapat meningkatkan kreativiti siswa, media *Looseparts* juga dapat meningkatkan kreativiti guru. Hasil kajian (Asih NS, Sugiyo & Suminar, T., 2022) merumuskan bahwa melalui model sentra pembelajaran yang dibantu oleh media Looseparts, guru dapat mengembangkan kreativiti mereka dengan memanfaatkan objek secara mudah di sekeliling mereka. Dengan kemunculan kreativiti ini, guru mempunyai idea yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativiti murid-muridnya. Model pembelajaran pusat berbantukan media *Looseparts* sangat berkesan untuk mengembangkan kebolehan kreatif dan kompetensi pedagogi guru TK kelompok B berumur 5-6 tahun di kecamatan Ngaliyan, kota Semarang.

Terdapat 4 faedah utama apabila kanak-kanak bermain dengan *looseparts* yaitu: (1) Memperkembangkan kemahiran inkuiri. Rasa ingin tahu adalah sesuatu yang datang dari kanak-kanak. Rasa ingin tahu merupakan elemen penting untuk membentuk kemahiran berfikir inkuiri. Upaya berfikir inkuiri diperlukan oleh kanak-kanak untuk mendapatkan pemahaman, menganalisis dan membuat pertimbangan. Bermain dengan *looseparts* akan menggalakkan kanak-kanak mengembangkan kemahiran inkuiri; (2) Ajar kanak-kanak bertanya secara kritis. Aktiviti pembelajaran terbuka akan membuat kanak-kanak berfikir, tertanya-tanya dan bertanya. Kanak-kanak itu akan menguji ideanya dan bertanya apa yang berlaku, jika saya menambah sesuatu kemudian, dan sebagainya. Oleh karena itu, apabila kanak-kanak bermain, perlu ada orang dewasa yang dapat menjawab persoalan kanak-kanak, dan orang dewasa dapat memikat kanak-kanak dengan persoalan lain sebagai tindak lanjut kepada rasa ingin tahu; (3) Membangun pelbagai aspek perkembangan kanak-kanak. Rangsangan semua aspek perkembangan kanak-kanak berlaku apabila kanak-kanak bermain dengan *looseparts*. Salah satu yang paling penting ialah upaya untuk menyelesaikan masalah

dan mengambil risiko, serta kemahiran dalam matematik dan sains. Kanak-kanak juga akan mengembangkan bidang fisikal, apabila kanak-kanak itu aktif mencari objek yang dia perlukan atau kreatif dengan jarinya untuk mencipta sesuatu. Manakala, keterampilan sosial-emosi kanak-kanak dirangsang secara aktif mendorong kanak-kanak berinteraksi dan bekerjasama. Juga timbulnya perasaan tersanjung apabila dipuji oleh guru dan juga bangga setelah mendapat hasil yang dicapainya. Apabila bermain *looseparts,* kanak-kanak akan belajar berkomunikasi dan berunding secara aktif. Bakat seni kanak-kanak juga diasah apabila kanak-kanak kreatif untuk mencipta sesuatu mengikuti imaginasi mereka. Selain itu, apabila dekat dengan alam, kanak-kanak juga dapat mengenali pencipta alam ini; (4) Membangun imaginasi dan kreativiti. Apabila kanak-kanak bermain dalam suasana terbuka, kanak-kanak akan mengikuti imaginasi dan minat mereka supaya permainan akan mengalir ke semua arah mengikuti kreativiti mereka dan muncul secara spontan (Siantajani Y. , 2020).

Pengaruh pengunaan media loose part terhadap motorik halus anak

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal ini terbukti dari hasil uji Wilcoxon diperoleh angka Z untuk motorik halus sebesar -4,231 dengan signifikan 0,000 < 0,05 berarti antara nilai pretest dengan nilai postes pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, rata-rata motorik halus anak sebelum (pretes) dan sesudah (postes) diberikan perlakuan terdapat perbedaan signifikan (nyata). Dengan kata lain, media *loose part* dapat meningkatkan motorik halus anak.

Penggunaan media *looseparts* juga lebih berkesan berbanding menggunakan lembaran kerja/majalah dalam meningkatkan kemahiran motorik halus kanak-kanak. Ini terbukti daripada hasil uji Mann Whitney, skor Z bagi kemahiran motorik halus ialah -2.194 dengan signifikan 0.028 <0.05, bermakna terdapat perbedaan yang signifikan antara kemmapuan motorik halus uji pasca kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam arti kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemahiran motorik halus kanak-kanak yang diberi *media looseparts* dengan lembaran kerja/majalah, yaitu kanak-kanak yang diberi *media looseparts* mempunyai kemampuan motorik halus yang lebih baik (15.1364) dibanding kanak-kanak yang diberi helaian kerja/majalah (13.9545).

Hasil kajian ini mendukung hasil kajian sebelumnya seperti kajian (Nurfadila, Nurmalina & Amalia R., 2020) yang menunjukkan terdapat peningkatan kemahiran motorik halus kanak-kanak sesuai perlakuan. peningkatan sebanyak 22%, ini dapat dilihat daripada sebelum kajian nilai sebelumnya sebanyak 60% yang diperoleh tetapi setelah intervensi diterapkan ia meningkat menjadi 82%. "Kemahiran motorik halus dikenali sebagai aspek perkembangan penting dalam kanak-kanak prasekolah, walaupun tidak banyak yang tahu dengan tepat cara memberikan pengalaman yang betul untuk menggalakkan mereka (Hendraningrat, D & Fauziah, P., 2022)". Kebolehan motorik cenderung diabaikan oleh sebagian orang tua dan guru. Ini karena terdapat faktor individu yang berpendapat bahwa aspek kognitif atau kebolehan berfikir dalam diri kanak-kanak mempunyai makna yang lebih penting dibanding kebolehan lain (Fitriyah QF, Purnama S, Febrianta Y, Suismanto S & Aziz H., 2021). Kurtz dalam (Sutapa P, Suharjana, Ndaysengan J & Aman MSB., 2020) berpendapat bahwa bagi kebanyakan kanak-kanak, perkembangan kemahiran motorik berlaku melalui zaman kanak-kanak, dan mengikuti langkah atau peringkat tertentu yang dapat diramal, juga dikenali sebagai tonggak perkembangan. Dalam kebanyakan kanak-kanak, perkembangan kemahiran motorik berlaku sepanjang zaman kanak-kanak, dan mengikuti langkah atau peringkat tertentu yang dapat diramal, juga dikenali sebagai tonggak perkembangan.

Fungsi kemahiran motorik halus adalah untuk melatih kelenturan tangan dan otot jari, meningkatkan perkembangan emosi kanak-kanak, memupuk rasa sosialisme dalam diri kanak-kanak, memberi perasaan yang menggembirakan kanak-kanak dan menyayangi diri sendiri. (Claudia S, Widiastuti AA & Kurniawan M., 2018). Melalui perkembangan kemahiran motorik halus, ia mampu menggalakkan kanak-kanak lebih yakin dalam menjalankan aktiviti

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

dan meningkatkan rasa ingin tahu kanak-kanak terhadap sesuatu aktiviti (Kuraedah, S & Anhusadar, LO., 2020). Pergerakan motorik halus tidak memerlukan terlalu banyak usaha tetapi hanya melibatkan koordinasi mata dan pergerakan tangan yang berhati-hati. Pada kanak-kanak yang mempunyai kematangan motor halus yang baik, mereka biasanya cenderung untuk menunjukkan aktiviti bebas karena tangan mereka sudah cukup mahir melakukan pelbagai aktivitas (Darmiatun, S & Mayar, F., 2020). Kanak-kanak mampu menjalankan pelbagai aktiviti secara mandiri tanpa perlu melibatkan orang tua atau guru, contoh kecil seperti kanak-kanak yang mampu membuka penutup botol minuman sendiri, makan tanpa perlu disuapi dan membuka kancing pakaian sendiri dan lain-lain aktiviti yang melibatkan perkara kecil. otot (Wandi, ZN. & Mayar, F., 2019).

Terdapat beberapa cara untuk mengembangkan kemahiran motorik halus di TK, seperti: (1) Meronce, yaitu aktiviti merangkai dengan bahan berlubang kemudian disatukan dengan tali atau benang. Dalam memasukkan benang atau tali boleh dengan bantuan jarum. Aktiviti meronce ini dapat melatih koordinasi mata dan tangan. Untuk mendapatkan hasil roncean yang menarik, anak perlu kreatif dan mahir; (2) Melipat, iaitu aktiviti kemahiran tangan membuat bentuk tertentu tanpa menggunakan perekat atau lem Lipatan juga memerlukan koordinasi mata-tangan, ketepatan, kekemasan, dan kreativiti; (3) Memotong, yaitu dapat menggunakan kertas dengan mengikuti alur, garis atau bentuk tertentu. Perkembangan motorik halus kanak-kanak berkembang apabila kanak-kanak dapat memotong mengikuti garisan atau corak; (4) Ikatan, yaitu aktiviti mengikat, misalnya mengikat tali kasut dan mengikat hasil roncean yang telah siap; (5) Membentuk, yaitu kegiatan membentuk dapat menggunakan berbagai bahan seperti tanah liat, plastisin, lilin (malam), dan lain-lain yang tentunya aman untuk anak-anak; (6) Penulisan awal, yaitu dalam penulisan awal kanak-kanak belajar membentuk pelbagai garis seperti garis tegak, satah, bulatan, segitiga, salib, dan sebagainya; (7) Assembling, yaitu kegiatan menyusun dapat dilakukan dengan cara merakit balok, *puzzle,* Lego, dan lain-lain. Aktiviti mengarang dapat dilakukan secara individu atau berkelompok (Sriantri, 2015).

Looseparts merupakan bagian dari alat dan bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini, pembelajaran anak usia dini identik dengan kegiatan bermain, sehingga alat dan bahan dalam proses bermain mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Siantajani Y. , 2020): (1) Menarik . *Looseparts* adalah seperti magnet untuk kanak-kanak yang mempunyai sifat ingin tahu dan minat. Objek seperti batu, kepingan kayu, daun kering, akan mendorong kanak-kanak untuk kreatif mengikuti imaginasi mereka. Secara tidak langsung, ini memupuk kemahiran kanak-kanak dalam pemikiran aras tinggi (*higher order thinking skills). /HOTS*), yang dicirikan oleh kemunculan upaya untuk berfikir secara kritis, serta kreativiti; (2) Terbuka. *Looseparts* membolehkan aktiviti bermain tanpa batas. *Looseparts* bukan saja menawarkan satu jenis permainan, karena tiada arahan khusus untuk menggunakan *looseparts.* Hasil daripada menggunakan *looseparts* tidak tunggal, tetapi sangat berbeda, bergantung kepada kreativiti dan imaginasi kanak-kanak. Kepingan kayu dapat dibuat rumah, kereta api, kereta, dan sebagainya. Kanak-kanak boleh menuangkan idea mereka dalam pelbagai bentuk kerja; (3) Dapat dialih/dipindah . *Looseparts* dapat digerakkan dengan mudah oleh kanak-kanak dari satu tempat ke tempat lain. Contohnya kepingan kayu boleh dialihkan ke seberang sisi untuk membuat jambatan, atau dipindahkan ke tempat lain untuk membuat tangga. Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri *looseparts* ialah ia menarik untuk menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam diri kanak-kanak, terbuka kepada aktiviti permainan kanak-kanak tanpa batas dan dapat digerakkan sesuka hati oleh kanak-kanak dari satu tempat ke tempat lain.

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai sumbangan dalam meningkatkan mutu dan mutu pembelajaran. Kehadiran media bukan saja membantu para pendidik dalam menyampaikan bahan pengajarannya, malah memberi nilai tambah kepada aktiviti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi sarana keinginan dan minat

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

baru, menjadi motivasi dan merangsang aktiviti pembelajaran dan membawa pengaruh psikologi kepada siswa.

Media dalam pengajaran memainkan peranan penting sebagai alat untuk mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu belajar ialah: (a) Memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas; (b) Meningkatkan perkaitan kecakapan proses pembelajaran; (c) Menguatkan kaitan perkara pokok dengan tujuan sebenarnya; (d) Membantu kanak-kanak menumpukan perhatian dalam proses pembelajaran (Hadiyanti, SM & Elan, TR., 2021).

Kajian ini mempunyai keterbatasan yaitu hanya dijalankan di satu TK sahaja, maka hasil kajian tidak dapat digeneralisasikan kepada TK yang lain. Oleh karena itu, untuk penyelidik atau peneliti yang akan datang untuk menjalankan penyelidikan pada beberapa TK dengan ukuran sampel yang lebih besar, dan membangun metodologi penelitian mereka, supaya mereka dapat melengkapi hasil kajian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) media *loose part* berpengaruh terhadap kreativitas. Hal ini ditunjukkan antara kelompok eksperimen dengan kontrol terdapat perbedaan signifikan dengan nilai Z sebesar -2,183 dengan signifikansi 0,029 < 0,05. Anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata kreativitas lebih baik (24,2273) dibanding dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah (21,9545); (2) media *loose part* berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus. Hal ini ditunjukkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terdapat perbedaan signifikan karena nilai Z sebesar -2,194 dengan signifikansi 0,028 < 0,05. Anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata motorik halus lebih baik (15,1364) dibanding dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah (13,9545).

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan anak-anak TK Pertiwi Birit Wedi Klaten yang telah berpartisipasi aktif membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(2), 1-6.

Antara, P. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Holistik. *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas, 14*(1), 17-26.

Asih NS, Sugiyo & Suminar, T. (2022). Pembelajaran Sentra Media Loose Parts meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi pedagogik Guru TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 4581-4590.

Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Mellaui Pembelajaran terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11*(1), 1-7.

Astuti, R & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidiakan Anak Usia Dini, 3*(2), 294-300.

Ayuni, D & Setiawati, F.A. (2019). Kebun Buah Learning Media for Early Childhood Counting Ability Despa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 1-9.

Claudia S, Widiastuti AA & Kurniawan M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2*(2), 143-148.

Darmiatun, S & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kolase dengan menggunakan Bahan Bekas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(1), 247-257.

Commented [A3]: Setiap pernyataan yang membutuhkan sumber pendukung hendaknya mengutip minimal 2 (dua) sumber, dan sedapat mungkin adalah sumber berupa artikel dari jurnal nasional terakreditasi/jurnal internasional bereputasi.

Minimal 30 sumber rujukan (90% berupa artikel dari jurnal nasional/internasional bereputasi) Teliti detail artikel masing masing referensi, pastikan sudah ada DOI dan atau URL artikel asal (website jurnal)

Diwajibkan menggunakan Aplikasi Mendeley Dekstop dan diperbaiki detail artikel sesuai standar APA 7th

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Debeturu, B & Wijayaningsih, FL. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magig Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 233-239.

Fakhriyani, D. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, 1*(1), 1-6.

Fitriyah QF, Purnama S, Febrianta Y, Suismanto S & Aziz H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam pembelajaran Motorik halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 719-727.

Hadiyanti, SM & Elan, TR. (2021). Analisis Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemmapuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia, 5*(2), 237-245.

Hendraningrat, D & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 56-70.

Kaplan, D. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. *Educhild, 1*(10), 140-147.

Kuraedah, S & Anhusadar, LO. (2020). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Mencetak dengan Pelepah Pisang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(1), 211-223.

Mayar F, Uzlah U, Nurhamidah, Ernawati S, Rahmawati R & Desmila. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar untuk Pengembangan Kreativitas Anak usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 4794-4802.

Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kretaivitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Novitasari, Y & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini, 6*(4), 3570-3577.

Nur, D. (2019). Basic Motor Ability Aquatic Learning for Early Childhood. *Journal of Physical Education, Sport Healt and Recreations, 8*(2), 51-54.

Nurfadila, Nurmalina & Amalia R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Bahan Loose part pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Jurnal on Teacher Education, 2*(1), 1-6.

Nurjanah, N. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *J.Ilm Kajian Ilmu Anak Usia Dini dan Media Inf, 1*(1), 19-31.

Rachmawati Y & Kurniati E. (2016). *Strategi pembelajaran Kreativitas pada Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Rahayu H, Yetti E & Supriyati Y. (2020). Meningkat Kreativitas Anak Usia Dini Mellaui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 832-840.

Rohmatun S, Fitamaya D, Setiyani EI, Rohfirsta F, Nisa R & Zulfahmi MN. (2021). Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *JET: Journal of Education and Teaching, 2*(2), 1-6.

Safitri D & Lestariningrum A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(1), 1-7.

Siantajani, Y. (2018). Pemanfaatan Media Loose Parts dalam pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini. *Jurnal PG PAUD Sebelas Maret, 2*(2), 1-7.

Siantajani, Y. (2020). *Loos Parts: Material Lepasan Otentik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. (2013). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks Permata Puri Media.

Sumantri, M. (2015). *Model Pengembangan Keterampilan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sutapa P, Suharjana, Ndaysengan J & Aman MSB. (2020). Improving Fine Motor Skills through Playing Plasticine and Clay in Early Childhood. *Received Desember, 6*(1), 1-7.

Suyono & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Syafdaningsih & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 4199-4209.

Wandi, ZN. & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(1), 347-352.

Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

16%	16%	14%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	obsesi.or.id Internet Source	9%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
3	repository.umj.ac.id Internet Source	1%
4	repository.iiq.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
8	www.obsesi.or.id Internet Source	1%
	infomenarik.org	

9	Internet Source	1 %
10	repository.unika.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		